

**PENGARUH MINAT BELAJAR SEJARAH MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DENGAN
APLIKASI *MICROSOFT LEARNING CONTENT DEVELOPMENT
SYSTEM* (LCDS) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X
DI SMA NEGERI 1 SENDANGAGUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

(Skripsi)

Oleh:
ASRI DAHLIA RIYANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH MINAT BELAJAR SEJARAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DENGAN APLIKASI *MICROSOFT LEARNING CONTENT DEVELOPMENT SYSTEM* (LCDS) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 1 SENDANGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh:

Asri Dahlia Riyanti

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sendangagung pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016 dengan mengangkat rumusan masalah “apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016?; dan tujuan “untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain *One Shoot Case Study*; dengan teknik analisis data kuantitatif menggunakan uji regresi linier sederhana.

Hasil analisis data yang telah dilakukan menunjukkan persamaan regresi $Y=9,32+0,92X$; nilai koefisien korelasi $(r)=0,949$; dan $t_0=16,026$. Hal ini berarti bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata Kunci: keaktifan, lcds, minat, sejarah

**PENGARUH MINAT BELAJAR SEJARAH MENGGUNAKAN MEDIA
PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DENGAN
APLIKASI *MICROSOFT LEARNING CONTENT DEVELOPMENT
SYSTEM* (LCDS) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X
DI SMA NEGERI 1 SENDANGAGUNG
TAHUN AJARAN 2015/2016**

**Oleh:
Asri Dahlia Riyanti**

**Skripsi
Sebagai Salah Satu Syarat Guna Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi

: PENGARUH MINAT BELAJAR SEJARAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS KOMPUTER DENGAN APLIKASI MICROSOFT LEARNING CONTENT DEVELOPMENT SYSTEM (LCDS) TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 1 SENDANGAGUNG TAHUN AJARAN 2015/2016

Nama Mahasiswa

: Asri Dahita Riyanti

Nomor Pokok Mahasiswa : 1213033010

Program Studi

: Pendidikan Sejarah

Jurusan

: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

Drs. Tontowi Amsia, M.Si.
NIP. 19590902 198703 1 001

Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19731120 200501 1 001

2. Mengetahui

Ketua Jurusan

Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi

Pendidikan Sejarah

Drs. Zulkarnain, M.Si.
NIP. 19600111 198703 1 001

Drs. Syaiful M., M.Si.
NIP. 19610703 198503 1 004

MENGESAHKAN

L. Tim Penguji

Ketua

: Drs. Tontowi Amsia, M.Si.

Sekretaris

: Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd.

Penguji

Bukan Pembimbing : Drs. Ali Imron, M.Hum.

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum.

NIP. 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 22 Juni 2016



SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

1. Nama : Asri Dahlia Riyanti
2. NPM : 1213033010
3. Program Studi : Pendidikan Sejarah
4. Jurusan/ Fakultas : Pendidikan IPS/ FKIP Unila
5. Alamat : Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 1 Sendangretno,
Kecamatan Sendangagung, Kabupaten
Lampung Tengah

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, Juni 2016



Asri Dahlia Riyanti
NPM 1213033010

RIWAYAT HIDUP



Penulis lahir di Desa Sendangretno, Kecamatan Sendangagung, Kabupaten Lampung Tengah, pada 19 Mei 1994 dengan nama Asri Dahlia Riyanti. Penulis merupakan anak pertama (dari tiga bersaudara) dari pasangan Bapak Dahlan Mujahidi dan Ibu Sri Rahayu.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari jenjang pendidikan dasar pada tahun 2000 sampai tahun 2006 di SD Negeri 01 Sendangretno, jenjang pendidikan menengah pada tahun 2006 sampai tahun 2009 di SMP Muhammadiyah 01 Sendangagung; dan tahun 2009 sampai tahun 2012 di SMA Muhammadiyah 01 Sendangagung, jenjang pendidikan tinggi pada tahun 2012 sampai tahun 2016 di Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Dalam bidang non akademik, selama menjadi mahasiswa penulis aktif dan terlibat dalam kepengurusan berbagai organisasi mulai dari tingkat program studi hingga tingkat universitas. Adapun beberapa organisasi yang pernah diikuti penulis selama masa studinya adalah Forum Komunikasi Mahasiswa dan Alumni Pendidikan Sejarah (FOKMA) FKIP Universitas Lampung, Unit Kegiatan Mahasiswa Fakultas Forum Pembinaan dan Pengkajian Islam (UKMF FPPI) FKIP Universitas Lampung, Badan Eksekutif Mahasiswa FKIP Universitas Lampung, UKM U Tapak Suci Universitas Lampung, UKM U Pencak Silat

Universitas Lampung, dan Ikatan Himpunan Mahasiswa Sejarah Indonesia (IKAHIMSI) Koordinator Wilayah X Regional Sumatera bagian selatan.

Selain aktif dan terlibat dalam kepengurusan berbagai organisasi, penulis juga pernah mengikuti beberapa even perlombaan dan kejuaraan, diantaranya adalah Seleksi Atlet Pekan Olahraga Mahasiswa Nasional (POMNAS) Kontingen Provinsi Lampung cabang olahraga pencak silat (tahun 2013), Pekan Olahraga Mahasiswa Daerah Lampung (POMDA) cabang olahraga pencak silat (tahun 2013), Pekan Olahraga Provinsi Lampung yang ke VII cabang olahraga pencak silat (tahun 2014), Seleksi Nasional Kafilah MTQ Mahasiswa Nasional yang ke XIII Universitas Lampung (tahun 2013), Seleksi Atlet Kejuaraan Nasional Pencak silat Antar Perguruan Tinggi Se-Indonesia yang ke VII Universitas Lampung (Tahun 2014), Kejuaraan Nasional Pencak silat Antar Perguruan Tinggi Se-Indonesia yang ke VII di Universitas Gadjah Mada Yogyakarta (tahun 2014), Seleksi Nasional Kafilah MTQ Mahasiswa Nasional yang ke XIV Universitas Lampung (tahun 2015), Program Kreatifitas Mahasiswa (tahun 2015), dan MTQ Mahasiswa Nasional yang ke XIV cabang Tarthil Qur'an di Universitas Indonesia (Tahun 2015).

Dalam bidang akademik, pada tahun 2015 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Tugusari Kecamatan Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat dan Praktik Profesi Keguruan (PPK) di SMA Negeri 1 Sumberjaya Kabupaten Lampung Barat.

MOTTO

*Bacalah dengan menyebut nama Tuhan mu yang menciptakan
Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah
Bacalah! dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia
Yang Mengajar manusia dengan perantaraan kalam
Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya*

[QS. Al 'Alaq/96:1-5]

Katakanlah Muhammad: "Sekiranya lautan menjadi tinta untuk (menulis) kalimat-kalimat Rabbku, sungguh habislah lautan itu sebelum kalimat-kalimat Rabbku habis (ditulis), meskipun Kami datangkan tambahan sebanyak itu (pula)"

[QS. Al Kahfi/18:109]

Maka Nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan?

[QS. Ar Rahman/55:13]

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

*Dengan Menyebut Nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang
[QS. Al Fatihah/1:1]*

Subhanalloh, Walhamdulillah, Walailaha Illalloh, Allahu Akbar ...

Dalam setiap sembah sujudku, lantunan kalimat tasbih, tahmid, tahlil dan takbir senantiasa mengalir tiada henti, terucap memuji keagungan Mu. Bersyukur tiada tara atas segala nikmat yang senantiasa Engkau anugerahkan kepadaku. Nikmat iman dan nikmat islam yang Engkau limpahkan telah meneguhkan setiap langkahku, mengajarkanku bahwa segala yang aku kerjakan adalah untuk beribadah kepada Mu. Sholawat teriring salam senantiasa ku sanjungkan kepada kekasih Mu yang senantiasa menjadi junjungan dan panutanku. Rasulullah Muhammad SAW.

Dengan menyebut nama Mu ya Rabb, kupersembahkan sebuah karya kecil untuk orang-orang yang akan senantiasa berharga dalam hidupku,

***Ayahanda dan Ibundaku Tercinta
(Bapak Dahlan Mujahidi dan Ibu Sri Rahayu)***

Sosok luar biasa yang tiada henti memberiku semangat, doa, dorongan, nasehat dan kasih sayang serta pengorbanan yang tak pernah tergantikan, hingga aku senantiasa kuat menghadapi setiap rintangan yang ada dihadapanku. Ayah,.. Ibu.., terimalah karya kecil ini sebagai bukti keseriusanku, juga sebagai kado sederhana yang dapat kupersembahkan untuk membahagiakanmu. Dengan penuh kerendahaan hati, aku berterimakasih kepadamu, aku menyadari bahwa apa yang dapat aku berikan kepadamu selama hidupku tidak akan pernah sebanding dengan apa yang telah engkau berikan kepadaku selama hidupmu.

***Adindaku Tersayang "Isnani Rahayu Ningsih" dan "Devi Yulindra"
Kakek dan Nenek Ku serta Seluruh Keluarga Besarku***

Terimakasih telah dengan sabar menantikan keberhasilanku, dengan tulus memberikan senyum dan semangat ketika aku sampai pada titik jenuhku. Karya kecil ini adalah buah dari senyum, semangat, do'a dan harapan yang dengan tulus senantiasa kalian berikan untukku.

Almamater Tercinta "Universitas Lampung"

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Minat Belajar Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016”**, sebagai syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Abdurrahman, M.Si., selaku Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Drs. Buchori Asyik, M.S., selaku Wakil Dekan Bidang Keuangan, Umum dan Kepegawaian Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

4. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
5. Bapak Drs. Zulkarnain, M.Si., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
6. Bapak Drs. Syaiful M., M.Si., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
7. Bapak Drs. Tontowi Amsia, M.Si., selaku Pembimbing Akademik sekaligus Pembimbing Utama dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membimbing penulis, mengajarkan penulis tentang pentingnya etika, arti kesabaran, kerja keras, perjuangan dan pengorbanan, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
8. Bapak Muhammad Basri, S.Pd., M.Pd., selaku Pembimbing Kedua dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah dengan tulus dan ikhlas membimbing, mengarahkan, memberikan saran, motivasi, semangat, simpati, dan do'a kepada penulis sehingga terselesaikannya skripsi ini.
9. Bapak Drs. Ali Imron, M.Hum., selaku Penguji Utama dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah dengan ikhlas memberikan bimbingan, masukan, kritik dan saran yang bersifat membangun, serta motivasi, nasihat, simpati dan do'a sehingga penyusunan skripsi ini menjadi lebih baik.
10. Seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, Drs. H. Maskun, M.H., Drs. H. Iskandar Syah, M.H., Drs. Wakidi, M.Hum., Drs. Syaiful M., M.Si., Dr. Risma Margaretha Sinaga, M.Hum.,

Yustina Sri Ekwandari, S.Pd, M.Hum., Suparman Arif, S.Pd. M.Pd., Myristica Imanita, S.Pd., M.Pd., dan Cheri Saputra, S.Pd, M.Pd.. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman yang telah diberikan baik selama proses penyusunan skripsi maupun selama perkuliahan.

11. Kepala SMA Negeri 1 Sendangagung Dra. Hj. Srinu, M.M.Pd.. Terima kasih telah mengizinkan penulis untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Sendangagung.
12. Bapak dan Ibu dewan guru beserta staff karyawan SMA Negeri 1 Sendangagung, khususnya Ibu Yesi Ratnasari, S.Pd. selaku guru Mata Pelajaran Sejarah. Terima kasih telah banyak membantu penulis selama melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Sendangagung.
13. Bapak Kepala Desa beserta staf jajaran dan masyarakat Pekon Tugusari Kecamatan Sumber Jaya Kabupaten Lampung Barat. Terima kasih atas sambutan yang hangat beserta bimbingan yang telah diberikan selama penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Tugusari Kecamatan Sumber Jaya Kabupaten Lampung Barat.
14. Keluarga Besar UKM U Tapak Suci Universitas Lampung; Ummu, Mila, Arin, Mba Hana, Mba Maritha, Mba Vey, Kak Asri Lubis, Mba Yuli, Eka, Yayi, Ali, Wahyu, Afif, Kak Wawan, Kak Yudi, Egi, Kak Dora, serta teman-teman yang lain, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih telah memberikan warna merah di setiap hari penulis di Kampus Hijau Universitas Lampung. Berlatih dengan kesucian hati berprestasi untuk ridho Ilahi.

15. Teman-teman Santriwati PPM Daarul Hikmah Bandar Lampung angkatan 2013; Mba Eneng, Mba Rova, Heni, Rena, Dewi, Kiki, Aje, Selly, dan Salma. Terima kasih atas cinta, kebersamaan dan ukhuwah yang telah terjalin indah selama dua tahun di asrama. Semoga ukhuwah diantara kita akan senantiasa terjalin dengan indah selamanya.
16. Teman-teman seperjuangan saat KKN-KT di Pekon Tugusari, Kecamatan Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat; Melati, Kiki, Dhanti, Mala, Popy, Ayuda, Deasy, Fitra, dan Handoko. Terima kasih atas dua bulan kebersamaan yang penuh warna dan cerita. Semoga kita dapat menjaga kebersamaan itu sampai nanti.
17. Sahabat karib ku: Eka, Arum, Evi, Nur, Krisna, Febi, Yupinda, Yuli, Siho, Lia, Berlian, Cintan, Pewe, Puji, Ika, Zhara, Sulung, Anis, dan Mutia. Terima kasih untuk kebersamaan yang telah kita lalui, semoga kita akan selalu menjadi sahabat di kehidupan sekarang dan di kehidupan kelak yang penuh bahagia dan keabadian. Aamiin
18. Teman-teman mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung angkatan 2012, 2013, 2014, 2015 yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih telah menerima penulis menjadi bagian dari keluarga besar mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Lampung.

Semoga bantuan dan dukungan yang telah diberikan mendapat pahala yang berlimpah di sisi Allah SWT. Aamiin.

Segala upaya dan pemikiran terbaik telah penulis tuangkan dalam penyusunan skripsi ini dengan harapan dapat mempersembahkan yang terbaik. Namun, sebagaimana pepatah bijak mengatakan “tiada gading yang tak retak”, penulis

menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sehingga untuk penyempurnaan karya tulis yang akan datang. Akhir kata semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca pada umumnya. Aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2016

Penulis

Asri Dahlia Riyanti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
RIWAYAT HIDUP	iii
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
SANWACANA	vii
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvii
DAFTAR GAMBAR	xviii
I. PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Analisis Masalah	11
1.2.1. Identifikasi Masalah	11
1.2.2. Pembatasan Masalah	11
1.2.3. Rumusan Masalah	11
1.3. Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, dan Ruang Lingkup Penelitian	12
1.3.1. Tujuan Penelitian	12
1.3.2. Kegunaan Penelitian	12
1.3.3. Ruang Lingkup Penelitian	14
REFERENSI	15
II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA, DAN HIPOTESIS	
2.1. Tinjauan Pustaka	17
2.1.1. Konsep Pengaruh	17
2.1.2. Konsep Minat Belajar Sejarah	18
2.1.3. Konsep Penggunaan Media Pembelajaran	21

2.1.4.	Konsep Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer	23
2.1.5.	Konsep Aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System (LCDS)</i>	25
2.1.6.	Konsep Keaktifan	26
2.1.7.	Konsep Pembelajaran Sejarah	27
2.2.	Kerangka Pikir	29
2.3.	Paradigma	32
2.4.	Hipotesis	32
	REFERENSI	34
III. METODOLOGI PENELITIAN		
3.1.	Metode Penelitian	37
3.2.	Desain Penelitian	37
3.3.	Prosedur Penelitian	38
3.4.	Populasi dan Sampel	40
3.4.1.	Populasi	40
3.4.2.	Sampel	41
3.5.	Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel	42
3.5.1.	Variabel Penelitian	42
3.5.2.	Definisi Operasional Variabel	44
3.6.	Teknik Pengumpulan Data	50
3.6.1.	Teknik Observasi	50
3.6.2.	Teknik Wawancara (<i>Interview</i>)	51
3.6.3.	Teknik Angket (<i>Questionnaires</i>)	52
3.6.4.	Teknik Dokumentasi	52
3.6.5.	Teknik Kepustakaan	53
3.7.	Instrumen Penelitian	53
3.7.1.	Lembar Observasi	54
3.7.2.	Angket (<i>Questionnaires</i>)	56
3.8.	Uji Persyaratan Instrumen	57
3.8.1.	Uji Validitas Instrumen	58
3.8.2.	Uji Reliabilitas Instrumen	59
3.9.	Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis	61
3.9.1.	Teknik Analisis Data	61
3.9.2.	Uji Prasyarat Analisis Data	63
3.9.3.	Pengujian Hipotesis	66
	REFERENSI	71
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1.	Gambaran Umum Penelitian	74
4.2.	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	76
4.2.1.	Sejarah Singkat Berdirinya SMA Negeri 1 Sendangagung	76
4.2.2.	Visi dan Misi SMA Negeri 1 Sendangagung	79
4.2.3.	Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Sendangagung	80

4.2.4. Fasilitas dan Sarana Prasarana SMA Negeri 1 Sendangagung	81
4.2.5. Tenaga Kependidikan dan Karyawan di SMA Negeri 1 Sendangagung	82
4.3. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	84
4.3.1. Pertemuan Pertama	85
4.3.2. Pertemuan Kedua	86
4.3.3. Pertemuan Ketiga	87
4.3.4. Pertemuan Keempat	88
4.4. Uji Pesaratan Instrumen	89
4.4.1. Uji Validitas	90
4.4.2. Uji Reliabilitas	91
4.5. Analisis Data Hasil Penelitian dan Pembahasan	92
4.5.1. Deskripsi Data Hasil Penelitian	92
4.5.2. Hasil Uji Prasyarat Analisis Data	102
4.5.3. Hasil Uji Hipotesis	113
4.5.4. Pembahasan	115
REFERENSI	119
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1. Kesimpulan	120
5.2. Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	124
LAMPIRAN	127
Hasil Observasi Pendahuluan	128
Hasil Wawancara	131
Instrumen Penelitian	133
Hasil Uji Validitas Instrumen	144
Hasil Uji Reliabilitas Instrumen	168
Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	181
Angket Penelitian	196
Data Skor Minat Belajar Sejarah Siswa	214
Lembar Observasi Penelitian	219
Data Skor Keaktifan Siswa	228
Rencana Judul Penelitian Kaji Tindak/Sripsi (Pertama)	231
Susunan Komisi Pembimbing (Pertama)	232
Surat Izin Penelitian Pendahuluan	233
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian Pendahuluan	234
Surat Pernyataan Guru Mitra	235
Surat Izin Penelitian	236
Surat Keterangan Mahasiswa Penelitian	237
Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	238
Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran	239

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1. Pernyataan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung tentang Mata Pelajaran Sejarah	6
Tabel 1.2. Data Skor Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X.3. SMA Negeri 1 Sendangagung	6
Tabel 3.1. Jumlah Populasi Kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2015	40
Tabel 3.2. Jumlah Sampel Kelas X.3. SMA Negeri 1 Sendangagung	42
Tabel 3.3. Definisi Operasional Variabel Minat Belajar Sejarah	45
Tabel 3.4. Definisi Operasional Variabel Keaktifan	49
Tabel 3.5. Bobot Penilaian Lembar Observasi	54
Tabel 3.6. Lembar Observasi Keaktifan Siswa	54
Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Sejarah Siswa	57
Tabel 3.8. Bobot Penilaian Jawaban	57
Tabel 3.9. Interpretasi Nilai r	60
Tabel 3.10. Kriteria Penafsiran Persentase	62
Tabel 3.11. Kategori Minat Belajar Sejarah dan Keaktifan Siswa	62
Tabel 3.12. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi dan Kekuatan Hubungan ..	69
Tabel 4.1. Data Rombongan Belajar SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016	78
Tabel 4.2. Profil SMA Negeri 1 Sendangagung	78
Tabel 4.3. Kegiatan Ekstrakurikuler SMA Negeri 1 Sendangagung	80
Tabel 4.4. Fasilitas dan Sarana Prasarana di SMA Negeri 1 Sendangagung	81
Tabel 4.5. Kondisi Personil Tenaga Kependidikan dan Karyawan di SMA Negeri 1 Sendangagung	82
Tabel 4.6. Pembagian Kelompok dan Materi Diskusi	85
Tabel 4.7. Hasil Uji Validitas Instrumen	90
Tabel 4.8. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Sejarah Siswa (Setelah Uji Validitas)	91
Tabel 4.9. Klasifikasi Minat Belajar dan Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	93

Tabel 4.10. Sebaran Jumlah Siswa pada Setiap Kategori Minat Belajar Sejarah dan Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	94
Tabel 4.11. Data Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Eksperimen	95
Tabel 4.12. Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Sejarah Siswa	97
Tabel 4.13. Data Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	99
Tabel 4.14. Distribusi Frekuensi Data Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen ...	100
Tabel 4.15. Data Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Eksperimen	102
Tabel 4.16. Distribusi Frekuensi Data Minat Belajar Sejarah Siswa	103
Tabel 4.17. Tabel Bantu Normalitas Data Minat Belajar Sejarah Siswa	104
Tabel 4.18. Data Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	105
Tabel 4.19. Distribusi Frekuensi Data Keaktifan Siswa	106
Tabel 4.20. Tabel Bantu Normalitas Data Keaktifan Siswa	107
Tabel 4.21. Tabel Penolong Uji	110

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
Diagram 4.1. Sebaran Jumlah Siswa pada Setiap Kategori Minat Belajar Sejarah dan Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen	94
Diagram 4.2. Distribusi Frekuensi Data Skor Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Eksperimen (Berdasarkan Jumlah)	98
Diagram 4.3. Distribusi Frekuensi Data Skor Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas Eksperimen (Berdasarkan Persentase)	98
Diagram 4.4. Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen (Berdasarkan Jumlah)	101
Diagram 4.5. Distribusi Frekuensi Skor Keaktifan Siswa Kelas Eksperimen (Berdasarkan Persentase)	101

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran dengan Aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System</i> LCDS)	39

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu unsur yang sangat penting dalam hidup manusia. Hal ini disebabkan karena pendidikan merupakan sektor yang turut berkontribusi dalam mengembangkan kecerdasan manusia beserta potensi yang dimiliki guna mendukung kelangsungan hidupnya. Selain itu, bagi suatu negara pendidikan juga memiliki posisi yang penting. Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar untuk pembangunan bangsa. Maju tidaknya suatu bangsa tergantung pada kualitas pendidikan yang ada pada bangsa tersebut. Pendidikan dapat digunakan sebagai salah satu standar untuk mengukur tingkat kemajuan suatu bangsa atau negara. Hal ini dikarenakan pendidikan merupakan wadah pembentuk sumber daya manusia. Semakin tinggi kualitas pendidikan yang diberikan, maka semakin tinggi pula kualitas sumber daya manusia yang dihasilkan.

Dewasa ini, tuntutan kemajuan zaman semakin berkembang cepat. Berbagai negara berusaha untuk dapat menjawab tuntutan tersebut dengan melakukan berbagai upaya, salah satunya adalah dengan meningkatkan kualitas pendidikan di segala jenjang guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Melalui peningkatan kualitas sumber daya manusia, diharapkan suatu negara akan mampu

mengambil langkah-langkah yang tepat sebagai wujud dari jawaban menghadapi suatu tantangan di masa yang akan datang.

Berbicara mengenai pendidikan, tentunya tidak dapat dilepaskan dari kegiatan belajar dan pembelajaran yang berlangsung, baik secara formal maupun non formal.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU SISDIKNAS) Nomor 20 Tahun 2003, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU SISDIKNAS dalam Hasbullah, 2009:304-305).

Menurut Gagne, belajar merupakan kegiatan yang kompleks (Gagne dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:10).

Lebih lanjut, Dimiyati dan Mudjiono menambahkan bahwa “kompleksitas belajar tersebut dapat dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan guru. Dari segi siswa belajar dialami sebagai suatu proses, sedangkan dari segi guru, proses belajar tersebut tampak sebagai perilaku belajar tentang suatu hal” (Dimiyati dan Mudjiono, 2013:17).

Menurut Hamalik, belajar meliputi tidak hanya mata pelajaran, akan tetapi juga penguasaan, kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat, penyesuaian sosial, bermacam-macam keterampilan, dan cita-cita (Hamalik, 2010:45). Sejalan dengan pendapat tersebut Witherington (1952) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan dalam kepribadian yang dimanifestasikan sebagai pola-pola respons yang baru berbentuk keterampilan, sikap, kebiasaan, pengetahuan dan kecakapan (Witherington dalam Rusman, dkk., 2012:7).

Dalam belajar terdapat banyak sekali teori dan prinsip yang dikemukakan oleh para ahli. Salah satu prinsip yang penting dalam belajar adalah keaktifan. John

Dewey mengemukakan bahwa belajar adalah menyangkut apa yang harus dikerjakan siswa untuk dirinya sendiri (John Dewey dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:44). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa belajar menuntut siswa untuk aktif melakukan kegiatan-kegiatan yang diperlukan dirinya guna mendukung belajarnya.

Keberhasilan suatu proses pembelajaran dapat dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berupa faktor pendukung dan/atau faktor penghambat. Berkaitan dengan hal tersebut, Slameto mengemukakan bahwa terdapat banyak faktor yang mempengaruhi belajar. Lebih lanjut ia menyebutkan bahwa faktor-faktor tersebut dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal (Slameto, 2013:54).

“Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan saja, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern adalah faktor-faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor ekstern adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor intern meliputi faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor ekstern yaitu faktor keluarga, faktor sekolah, dan faktor masyarakat” (Slameto, 2013:54).

Dari sekian banyak faktor yang mempengaruhi belajar, salah satu faktor yang perlu diperhatikan adalah tentang minat belajar siswa. Slameto mengidentifikasi minat sebagai bagian dari faktor psikologis yang merupakan faktor internal yang mempengaruhi belajar (Slameto, 2013:57).

“Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri, semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat” (Slameto, 2013:180).

Bagi siswa, minat sangat penting dalam mendukung belajarnya. Sebagaimana dikemukakan oleh Biggs dan Telfer dan Winkel, hal yang berpengaruh dalam belajar adalah ciri khas pribadi, minat, kecakapan, pengalaman dan keinginan belajar. Dengan demikian, maka minat memiliki pengaruh yang besar terhadap belajar (Biggs dan Telfer dan Winkel dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2013:238). Apabila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu (Slameto, 2013:57).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa jika siswa memiliki minat yang rendah (kurang) terhadap mata pelajaran sejarah, maka siswa tersebut tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya pada Mata Pelajaran Sejarah. Demikian pula sebaliknya, jika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap Mata Pelajaran Sejarah, maka siswa tersebut akan belajar dengan sebaik-baiknya pada Mata Pelajaran Sejarah.

“Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting, karena berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya perubahan dan perkembangan masyarakat di masa lalu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa ditengah-tengah perubahan dunia” (Depdiknas, 2003:2).

Lebih lanjut Wiraatmadja mengemukakan bahwa:

“Dalam relevansinya dengan tantangan dan tanggapan (*challenge and response*) terhadap perubahan-perubahan yang bersifat multidimensional dan berskala dunia dan berhubungan dengan masuknya Era Abad XXI, sejarah merupakan pengarah dan peneguh yang memberikan pedoman etika dan moral serta keteladanan dalam menghadapi kehidupan masa depan dengan penuh kebermaknaan” (Wiraatmadja, 2002:296).

Melihat pentingnya Mata Pelajaran Sejarah, keaktifan dan minat belajar sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang minat belajar dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah. Selanjutnya, peneliti memilih SMA Negeri 1 Sendangagung Kabupaten Lampung Tengah sebagai tempat penelitian dan siswa kelas X sebagai subjek penelitian. Adapun alasan yang melatarbelakangi dipilihnya SMA Negeri 1 Sendangagung sebagai tempat penelitian adalah dikarenakan kemudahan akses dan komunikasi, ketersediaan data dan informasi serta didukung oleh sarana-prasarana yang memadai.

Pada hari senin sampai rabu tanggal 30 Nopember sampai 2 Desember 2015, peneliti telah melakukan observasi pendahuluan terhadap minat belajar sejarah dan keaktifan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung pada Pembelajaran Sejarah. Adapun objek yang diobservasi adalah pernyataan suka atau tidak suka terhadap Mata Pelajaran Sejarah (untuk melihat minat belajar sejarah) dan aktivitas siswa selama Pembelajaran Sejarah di kelas berlangsung (untuk melihat keaktifan). Dalam menetapkan objek yang akan diobservasi tersebut, peneliti mengacu pada pendapat Slameto yang mengemukakan bahwa:

“Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal daripada hal lainnya, dapat pula dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas. Siswa yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut” (Slameto, 2013:180).

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, diperoleh data tentang pernyataan siswa kelas X tentang Mata Pelajaran Sejarah (disajikan dalam tabel 1.1) dan data tentang aktivitas belajar siswa (disajikan dalam tabel 1.2).

Tabel 1.1. Pernyataan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung tentang Mata Pelajaran Sejarah

KELAS	PERNYATAAN	
	SUKA	TIDAK SUKA
X 1	11	22
X 2	13	19
X 3	14	20
X 4	14	21
X 5	12	21
X 6	13	21
JUMLAH	77	124

Sumber: Data Hasil Observasi Tanggal 2 Desember 2015

Tebel 1.2. Data Skor Aktivitas Belajar Sejarah Siswa Kelas X.3 SMA Negeri 1 Sendangagung pada Pembelajaran Sejarah

NO	NAMA SISWA	ASPEK AKTIVITAS BELAJAR YANG DIAMATI										Σ	%	KET.
		A		B		C	D	E	F	G	H			
		A1	A2	B1	B2	C1	D1	E1	F1	G1	H1			
1	Agung Setio Laksono	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Aktif
2	Agus Kurniawan	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
3	Agustina Diah E.	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	40	Tidak Aktif
4	Aldi Fahrurazi	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	4	40	Tidak Aktif
5	Chaerani Reza P.	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Aktif
6	Fikri Kurniawan	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Aktif
7	Juliadi	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
8	Kilat Wiguna Sandi	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
9	Kristina Dwi S.	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	40	Tidak Aktif
10	Kuswanto	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
11	Laura Sri Damayanti	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Aktif
12	Maskur	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
13	Mayasari	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6	60	Tidak Aktif
14	Mila Sari Agustina	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Aktif
15	Miswanto	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
16	Mufidatul M.	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Aktif
17	Muhammad Agus S.	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Aktif
18	Nunung Nurhasanah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Aktif
19	Oviana Wahyu Putri	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Aktif
20	Rika Apriliana	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Aktif
21	Riki Eka Saputra	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
22	Riki Hendriyanto	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6	60	Tidak Aktif
23	Rina Kholifah	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Aktif
24	Rizky Putra UTidak Aktifma	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	6	60	Tidak Aktif
25	Rohimah	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	6	60	Tidak Aktif
26	SefiTidak AktifDwi Cahyani	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	6	60	Tidak Aktif
27	Sellawati	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9	90	Aktif

Tabel 1.2. (Lanjutan)

NO	NAMA SISWA	ASPEK AKTIVITAS BELAJAR YANG DIAMATI										Σ	%	KET.
		A		B		C	D	E	F	G	H			
		A1	A2	B1	B2	C1	D1	E1	F1	G1	H1			
28	Sila Wahyuningtias	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	5	50	Tidak Aktif
29	Siska Tri PuspiTidak Aktif	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
30	Tri Hantoro	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
31	Tri Wahyuni	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Aktif
32	Ummi Mufidatur R.	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	5	50	Tidak Aktif
33	Wulan Ayu LesTidak Aktif	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80	Aktif
34	Yulia Ningsih	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Aktif

Sumber: Data Hasil Observasi Tanggal 30 Nopember 2015

Menurut Suharsimi Arikunto, seorang siswa dinyatakan aktif apabila melaksanakan minimal 61% dari seluruh komponen aktivitas belajar yang diamati (Suharsimi Arikunto dalam Yuliyani, 2013:51). Dengan demikian, maka berdasarkan lembar observasi aktivitas belajar sejarah siswa di atas dapat disimpulkan bahwa dari 34 orang siswa kelas X.3, terdapat 10 orang siswa (29,4%) yang dinyatakan aktif, dan 24 orang siswa (70,6%) dinyatakan kurang aktif. Hal tersebut menunjukkan bahwa rata-rata keaktifan siswa X.3 di SMA Negeri 1 Sendangagung pada Pembelajaran Sejarah masih cenderung rendah. Berkaitan dengan rendahnya keaktifan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung pada Pembelajaran Sejarah tersebut, selain ditunjukkan melalui data hasil observasi pendahuluan di atas, juga diperkuat dengan penuturan guru Mata Palajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung dalam kegiatan wawancara dengan peneliti sebagai berikut:

Menurut Yesi Ratnasari, S.Pd., “ketika kegiatan belajar sejarah berlangsung, sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif dan kurang antusias terhadap materi pelajaran sejarah yang disampaikan. Selain itu, guna mengatasi masalah tersebut, berbagai model dan metode pembelajaran telah diterapkan, namun belum dapat memberikan pengaruh yang signifikan” (Yesi Ratnasari dalam hasil wawancara tanggal 30 Nopember 2015).

Data hasil observasi pendahuluan dan kutipan hasil wawancara tersebut diatas menunjukkan bahwa terdapat masalah pada minat belajar sejarah dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung. Setelah melalui berbagai pertimbangan, selanjutnya peneliti berasumsi bahwa rendahnya minat belajar sejarah dan keaktifan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung pada Pembelajaran Sejarah disebabkan oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, sehingga tidak ada hal baru yang menarik perhatiannya.

Dalam sebuah kegiatan pembelajaran, dapat dipastikan terdapat siswa yang tidak berminat terhadap materi pelajaran tertentu. Hal ini biasanya terjadi karena penyajian materi pelajaran oleh guru terkesan monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa. Hamalik menyatakan bahwa kondisi yang demikian tidak menguntungkan bagi proses belajar mengajar (Hamalik, 2010:65). Lebih lanjut Ia mengemukakan bahwa untuk mengatasi hal yang demikian, guru dapat melakukan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Hamalik, 2010:66). Pada keadaan yang demikian lah, media sebagai alat bantu pembelajaran sangat dirasakan manfaatnya.

Oleh sebab itu, sebagai salah satu upaya untu mengatasi masalah tersebut peneliti bermaksud merubah proses pembelajaran dengan menghadirkan sebuah media pembelajaran baru. Sebagaimana dijelaskan oleh Departemen Pendidikan Nasional sebagai berikut:

“Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada Mata Pelajaran Sejarah adalah dengan merubah proses

Pembelajaran Sejarah, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Slide, film, radio, televisi, komputer yang dilengkapi CD ROM dan hubungan dengan internet dapat digunakan untuk mengakses berbagai informasi tentang isu-isu lokal, nasional, bahkan internasional” (Depdiknas, 2003:5).

Untuk menarik minat siswa dalam belajar, sebuah media pembelajaran harus mempunyai tampilan yang menarik. Maka, menurut Rusman estetika juga merupakan sebuah kriteria yang perlu diperhatikan dalam menilai keefektifan sebuah media pembelajaran (Rusman, dkk., 2012:62). Lebih lanjut, Rusman menyebutkan bahwa terdapat lima jenis media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Kelima jenis media tersebut antara lain adalah media visual, media audio, media audio-visual, media kelompok penyaji, media objek dan media berbasis komputer (Rusman, dkk., 2012:63).

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat diketahui bahwa komputer merupakan salah satu media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Melalui berbagai program dan aplikasi yang disediakan komputer, guru dapat menciptakan konten pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi. Sampai saat ini, terdapat banyak program dan aplikasi komputer yang sudah mulai dimanfaatkan sebagai media bantu pembelajaran. Diantara aplikasi tersebut adalah *Microsoft Office Word*, *Microsoft Office Power Point*, *Windows Movie Maker*, *Adobe Flash Player*, dan masih banyak lagi.

Dalam kaitannya dengan hal tersebut, peneliti akan mencoba menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning* dalam Pembelajaran Sejarah dengan harapan akan berpengaruh terhadap minat belajar siswa sejarah siswa, yang muaranya adalah akan berpengaruh pula terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah menjadi lebih baik. Iqbal dan

Taufani menyebutkan bahwa untuk menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas tinggi, interaktif, dan dapat diakses secara *online*, *Microsoft* menyediakan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* (Iqbal dan Taufani, 2011:4).

Uraian-uraian di atas menunjukkan bahwa sejarah merupakan pelajaran yang penting, keaktifan merupakan salah satu prinsip belajar, dan minat merupakan salah satu komponen yang memiliki kontribusi besar dalam kegiatan pembelajaran. Oleh karena itu, guna meningkatkan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah, minat siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah merupakan sesuatu yang perlu untuk diperhatikan. Berangkat dari asumsi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang pengaruh minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah, dan mengambil judul “Pengaruh Minat Belajar Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016”.

1.2. Analisis Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Rendahnya aktivitas belajar siswa pada Pembelajaran Sejarah

2. Rendahnya minat siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah
3. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer pada Pembelajaran Sejarah.

1.2.2. Pembatasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah dalam penelitian ini, dan mempertimbangkan terbatasnya kemampuan peneliti, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada:

“Pengaruh Minat Belajar Sejarah Menggunakan Media Pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016”

1.2.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah, maka peneliti dapat merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

“Apakah ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016?”

1.3. Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, dan Ruang Lingkup Penelitian

1.3.1. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016.

1.3.2. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini dapat dibagi menjadi dua, yaitu kegunaan teoritis dan kegunaan praktis.

1.3.2.1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang pendidikan yang berkaitan dengan pengaruh minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah.

1.3.2.2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak terkait, dan pihak-pihak yang membutuhkan. Adapun kegunaan praktis dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat dipertimbangkan sebagai solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya yang berkaitan dengan minat dan keaktifan.

2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan bacaan yang berkaitan dengan pentingnya minat dan keaktifan dalam mendukung keberhasilan belajar.

3. Bagi Sekolah

Memberikan sumbangsih dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran, juga sebagai bahan pertimbangan dalam membuat kebijakan.

4. Bagi Penulis

Merupakan pengalaman yang berharga untuk mengetahui pengaruh minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016.

1.3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini mencakup sebagai berikut:

1. Ruang Lingkup Ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah ilmu pendidikan.

2. Ruang Lingkup Subjek

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung Kabupaten Lampung Tengah.

3. Ruang Lingkup Objek

Objek dalam penelitian ini adalah minat belajar sejarah dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah.

4. Ruang Lingkup Wilayah

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Sendangagung Kabupaten Lampung Tengah.

5. Ruang Lingkup Waktu

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Ajaran 2015/2016.

REFERENSI

- Hasbullah. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers, halaman 304-305.
- Mudjiono, dan Dimiyati. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 10.
- Ibid., halaman 17.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, halaman 45.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, halaman 7.
- Mudjiono, dan Dimiyati. Op.cit., halaman 44.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 54.
- Loc.cit.
- Ibid., halaman 57.
- Mudjiono, dan Dimiyati. Op.cit., halaman 238.
- Slameto. Op.cit., halaman 57.
- Ibid., halaman 180.
- Hamalik, Oemar. Op.cit., halaman 65
- Ibid., halaman 66.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah*. Jakarta: Depdiknas, halaman 2.
- Wiraatmadja, R. 2002. *Pendidikan Sejarah di Indonesia, Perspektif Lokal, Nasional dan Global*. Bandung: Historia Utama Pers, halaman 296.
- Slameto. Op.cit., halaman 180.
- Yuliyani. 2013. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada*

Mata Pelajaran IPS Semester Genap di SMK Bakauhuni Kabupaten Lampung Selatan. TP. 2012/2014. Bandarlampung: FKIP Universitas Lampung, halaman 51.

Departemen Pendidikan Nasional. Op.cit., halaman 5.

Rusman, dkk. Op.cit., halaman 62.

Ibid., halaman 63.

Iqbal, Mohammad. 2011. Taufani, R. Dani. Ebook: *Membuat Konten E-Learning dengan Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* (Online): perpus.upstegal.ac.id/v4/files/ebook/LCDS_author.pdf., halaman 4.

II. TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, PARADIGMA, DAN HIPOTESIS

2.1. Tinjauan Pustaka

2.1.1. Konsep Pengaruh

Secara sederhana, kata “pengaruh” dapat diartikan sebagai hubungan sebab akibat yang timbul karena adanya interaksi antara dua tindakan atau keadaan. Pengaruh muncul sebagai suatu reaksi yang timbul akibat adanya aksi dari suatu hubungan yang terjadi antara dua tindakan atau keadaan tersebut. Dengan kata lain tindakan atau keadaan pertama dapat diperkirakan merupakan penyebab terjadinya tindakan atau keadaan kedua.

Louis Gottschalk mendefinisikan pengaruh sebagai suatu efek yang tegar dan membentuk terhadap pikiran dan perilaku manusia baik sendiri-sendiri maupun kolektif (Gottschalk, 1975:171). Selanjutnya, Badudu dan Zain mengartikan kata pengaruh sebagai berikut:

- a) Daya yang menyebabkan sesuatu terjadi;
- b) Sesuatu yang dapat membentuk dan mengubah sesuatu yang lain;
- c) Tunduk atau mengikuti karena kuasa atau kekuatan orang lain.

(Badudu dan Zain, 2001:1031)

Berdasarkan definisi pengaruh yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengaruh merupakan suatu kekuatan atau reaksi (dapat berupa tindakan atau keadaan) atau efek yang timbul sebagai akibat dari suatu perlakuan atau keadaan yang dapat membentuk dan/atau mengubah tindakan atau keadaan yang lain baik secara individu (sendiri-sendiri) maupun kolektif. Adapun pengaruh yang dimaksud dalam penelitian ini adalah dampak atau reaksi yang timbul pada suatu keadaan tertentu (variabel Y) akibat dari suatu keadaan yang lain (variabel X) yang mendapat suatu perlakuan (variabel Z). Dalam penelitian ini, minat belajar sejarah adalah variabel X yang mendapat perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* sebagai variabel Z, yang berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah yang merupakan variabel Y.

2.1.2. Konsep Minat Belajar Sejarah

Secara sederhana, minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibbin Syah, 2012:152). Menurut Slameto minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh (Slameto, 2013:180).

Selain itu, Sardiman menyatakan bahwa “minat adalah suatu kondisi yang terjadi apabila seseorang melihat ciri-ciri atau arti sementara situasi yang dihubungkan dengan keinginan-keinginan atau kebutuhan-kebutuhannya sendiri (biasanya disertai dengan perasaan

senang), karena ia merasa ada kepentingan dengan sesuatu itu” (Sardiman, 2007:76).

Sejalan dengan kedua pendapat tersebut, Sudaryono menambahkan bahwa minat adalah kesadaran yang timbul bahwa objek tertentu sangat disenangi dan melahirkan perhatian yang tinggi bagi individu terhadap objek tersebut (Sudaryono, dkk., 2013:90). Lebih lanjut, ia menjelaskan pengertian minat sebagai pilihan kesenangan dalam melakukan kegiatan dan dapat membangkitkan gairah seseorang untuk memenuhi kesediaannya yang dapat diukur melalui kesukacitaan, ketertarikan, perhatian dan keterlibatan (Sudaryono, dkk., 2013:90).

Sementara itu, berkaitan dengan minat belajar siswa, Syaiful Bahri mengemukakan bahwa terdapat beberapa indikator untuk mengetahui minat siswa dalam pelajaran diantaranya:

- 1) Adanya perasaan suka atau perasaan senang
- 2) Adanya perhatian
- 3) Aktivitas belajar siswa
- 4) Adanya kesadaran atau upaya-upaya untuk belajar

(Djamarah, 2011:166-167)

Tidak hanya itu, Syaiful Bahri juga menyatakan bahwa minat dapat diekspresikan anak didik melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan (Djamarah, 2011: 116-117).

Berdasarkan devinisi minat menurut ahli di atas, maka minat belajar sejarah dapat diartikan sebagai suatu rasa ketertarikan terhadap Mata Pelajaran

Sejarah yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas untuk belajar sejarah secara sukacita atas kehendaknya sendiri dan tanpa ada yang menyuruh. Selain itu, minat belajar sejarah juga dapat diartikan sebagai kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap Mata Pelajaran Sejarah.

Dalam kegiatan pembelajaran, minat mempunyai peranan yang penting. Slameto menjelaskan bahwa jika seseorang tidak berminat terhadap sesuatu, maka orang tersebut tidak akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang memadai tentang sesuatu tersebut (Slameto, 1995: 180-181). Dengan demikian, jika dalam pembelajaran sejarah siswa memiliki minat yang rendah atau kurang, maka dapat dipastikan bahwa siswa tersebut akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang rendah atau kurang pula terhadap materi pelajaran sejarah. Demikian pula sebaliknya, jika dalam pembelajaran sejarah siswa memiliki minat yang tinggi, maka siswa tersebut dapat dipastikan akan memiliki pengetahuan dan pemahaman yang tinggi pula terhadap materi pelajaran sejarah.

“Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik baginya. Ia segan-segan untuk belajar, ia tidak memperoleh kepuasan dari pelajaran itu” (Slameto, 2013:57).

Dalam proses pembelajaran, hampir dapat dipastikan bahwa tidak semua siswa memiliki minat yang sama terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Terdapat siswa yang tidak berminat terhadap materi pelajaran tertentu. Hal ini biasanya terjadi karena penyajian materi pelajaran oleh guru terkesan monoton sehingga kurang menarik perhatian siswa. Kondisi yang

demikian tidak menguntungkan bagi proses belajar mengajar (Hamalik, 2010:65). Untuk mengatasi hal yang demikian, guru dapat melakukan beberapa cara, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa (Hamalik, 2010:66).

2.1.3. Konsep Penggunaan Media Pembelajaran

Secara sederhana, media dapat diartikan sebagai alat atau perantara.

Menurut Heinich (1993) media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari Bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata "*medium*" yang secara harfiah berarti perantara. Lebih lanjut ia menambahkan contoh media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak, komputer dan instruktur (Heinich dalam Rusman, dkk., 2012:169).

Zainal Aqib menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan merangsang terjadinya proses belajar pada si pembelajar (siswa) (Zainal Aqib, 2014:50).

Lebih lanjut, Rusman mengemukakan bahwa "pembelajaran merupakan sebuah komunikasi antara peserta didik (siswa), guru dan bahan ajar atau media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara pesan (dalam hal ini adalah materi pelajaran) kepada peserta didik (siswa)" (Rusman, dkk., 2012:60).

Sebuah kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara lebih efektif dan efisien jika di dukung dengan media.

Sebagaimana dikemukakan oleh Hamalik, bahwa "penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan mutu hasil belajar-mengajar. Dengan demikian, maka media merupakan salah satu unsur yang memegang peranan penting dalam usaha mencapai sebuah tujuan pembelajaran" (Hamalik, 2010:64).

Dalam kegiatan pembelajaran, media memiliki fungsi yang jelas. Rusman menyatakan bahwa:

“Fungsi media dalam kegiatan pembelajaran adalah untuk memperjelas, memudahkan dan membuat menarik pesan pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada peserta didik (siswa) sehingga dapat memotivasi belajarnya dan mengefisienkan proses belajar” (Rusman, dkk., 2012:65).

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu faktor yang turut menentukan keberhasilan suatu proses pembelajaran karena ia membantu siswa dan guru dalam menyampaikan materi pelajaran sehubungan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dalam perencanaan pembelajaran (Hamalik, 2010:64).

Menurut Rusman, ada lima jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

- a. Media Visual
Media visual adalah media yang hanya dapat dilihat dengan menggunakan indra penglihatan yang terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan yang biasanya berupa gambar diam atau gambar bergerak.
- b. Media Audio
Media audio adalah media yang mengandung pesan dalam bentuk auditif yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan para peserta didik untuk mempelajari bahan ajar. Contoh dari media audio ini adalah program kaset suara dan program radio.
- c. Media Audio-Visual
Media Audio-visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau biasa disebut media pandang-dengar. Contoh dari media audio-visual adalah program video/televisi pendidikan, video/televisi instruksional, dan program slide suara (*sound slide*).
- d. Media Kelompok Penyaji
Media kelompok penyaji ini sebagaimana diungkapkan Donald T. Tosti dan John R. Ball dikelompokkan ke dalam tujuh jenis, yaitu

- (a) Kelompok kesatu; grafis, bahan cetak dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio visual, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, dan (g) kelompok ketujuh; multimedia.
- e. Media Objek dan media interaktif berbasis komputer
Media objek merupakan media tiga dimensi yang menyampaikan informasi tidak dalam bentuk penyajian, melainkan melalui ciri fisiknya sendiri, seperti ukurannya, bentuknya, beratnya, susunannya, warnanya, fungsinya, dan sebagainya. Media ini dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu media objek sebenarnya dan media objek pengganti. Sedangkan media interaktif berbasis komputer adalah media yang menuntut peserta didik untuk berinteraksi selain melihat maupun mendengarkan. Contoh media interaktif berbasis komputer adalah program interaktif dalam pembelajaran berbasis komputer.
(Rusman, dkk., 2012:63)

2.1.4. Konsep Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer

Secara sederhana, media pembelajaran interaktif berbasis komputer dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang memanfaatkan komputer sebagai media penyampaian informasi pembelajaran. Dewasa ini, komputer merupakan salah satu media yang banyak digunakan sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran di samping media yang lain.

Azhar Arsyad mengemukakan bahwa komputer merupakan alat yang dapat merekam, menganalisis dan memberi reaksi kepada respons yang di *input* oleh pemakai, sehingga komputer dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran (Arsyad, 2011:54). Lebih lanjut ia menjelaskan keuntungan komputer sebagai media pembelajaran sebagai berikut:

1. Komputer dapat mengakomodasi siswa yang lamban menerima pelajaran, karena ia dapat memberikan iklim yang lebih bersifat afektif dengan cara yang lebih individual, tidak pernah lupa, tidak

- pernah bosan, sangat sabar dalam menjalankan instruksi seperti yang diinginkan program yang digunakan.
2. Komputer dapat merangsang siswa untuk mengerjakan latihan, melakukan kegiatan laboratorium atau simulasi karena tersedianya animasi grafik, warna dan musik yang dapat menambah realisme.
 3. Kendali berada di tangan siswa sehingga tingkat kecepatan belajar siswa dapat disesuaikan dengan tingkat penguasaannya. Dengan kata lain, komputer dapat berinteraksi dengan siswa secara perorangan.
 4. Kemampuan merekam aktivitas siswa selama menggunakan suatu program pengajaran memberi kesempatan lebih baik untuk pembelajaran secara perorangan dan perkembangan setiap siswa selalu dapat dipantau.
 5. Komputer dapat berhubungan dengan, dan mengendalikan, peralatan lain seperti *compact disc*, *video tape*, dan lain-lain dengan program pengendali dari komputer.
- (Arsyad, 2011: 54-55)

Konsep interaktif dalam proses pembelajaran paling erat kaitannya dengan media pembelajaran berbasis komputer. Interaktif adalah kemampuan siswa untuk mengontrol dan/atau menentukan urutan materi pelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya. Menurut Azhar Arsyad, interaksi dalam lingkungan pembelajaran berbasis komputer pada umumnya mengikuti tiga unsur, yaitu urutan instruksional yang dapat disesuaikan, jawaban/respons atau pekerjaan siswa, dan umpan balik yang dapat disesuaikan (Arsyad, 2011: 100).

Yusufhadi Miarso menyebutkan tiga macam interaksi yang dapat diidentifikasi, sebagai berikut.

1. Pada level pertama, siswa berinteraksi dengan sebuah program, seperti mengisi bagian yang kosong dari suatu teks terprogram.
2. Pada level kedua, siswa berinteraksi dengan mesin, seperti simulasi atau mesin pembelajaran.
3. Pada tingkat ketiga interaksi antar siswa secara teratur, tetapi tidak terprogram. Berbagai permainan pendidikan atau simulasi siswa untuk bekerja sama dengan teman sekelas dalam

memecahkan masalah. Permainan pendidikan atau simulasi yang berorientasi pada masalah memiliki potensi untuk memberikan pengalaman belajar yang merangsang minat dan realistis.
(Miarso, 2005: 465)

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer adalah aplikasi atau program yang merupakan hasil penggabungan teks, grafik, *audio*, gambar bergerak (video dan animasi) dengan bantuan komputer, dimana siswa dapat mengontrol atau menentukan urutan materi pelajaran yang sesuai dengan keinginan atau kebutuhannya sendiri; digunakan secara terencana untuk menyampaikan isi materi pembelajaran serta dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar.

2.1.5. Konsep Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)*

Microsoft Learning Content Development System (LCDS) merupakan aplikasi yang diciptakan untuk memudahkan pengembangan konten pembelajaran. Aplikasi ini dapat memudahkan guru dalam menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Microsoft Corporation menjelaskan tentang *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* sebagai berikut:

“The Microsoft Learning Content Development System (LCDS) is a free tool that enables the Microsoft training and certification community to create high-quality, interactive, online courses and Microsoft Silverlight Learning Snacks. The LCDS allows anyone in the Microsoft training and certification community to publish e-learning courses and learning snacks by completing the easy-to-use LCDS forms that seamlessly generate highly customized content, interactive activities, quizzes, games, assessments, animations, demos,

and other multimedia” (Microsoft Corporation dalam <https://www.microsoft.com/en-us/learning/lcnds-tool.aspx>).

Iqbal dan Taufani menyebutkan bahwa untuk menciptakan konten pembelajaran yang berkualitas tinggi, interaktif, dan dapat diakses secara *online*, *Microsoft* menyediakan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) (Iqbal dan Taufani, 2011:4). Lebih lanjut, Iqbal dan Taufani menambahkan bahwa LCDS memungkinkan setiap orang dalam komunitas atau organisasi tertentu untuk menerbitkan *e-learning* secara mudah dengan konten yang dapat disesuaikan, *interaktive activity*, kuis, games, ujian, animasi, demo, dan multimedia lainnya (Iqbal dan Taufani, 2011:4).

2.1.6. Konsep Keaktifan

Keaktifan merupakan salah satu prinsip dalam proses pembelajaran. Melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar, pada hakikatnya sebuah proses pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa dalam mengembangkan dirinya beserta segala potensi yang dimiliki agar senantiasa aktif melakukan hal-hal yang dapat mendukung belajarnya.

Dimiyati dan Mudjiono berpendapat bahwa keaktifan itu beraneka ragam bentuknya, mulai dari kegiatan fisik yang dapat dengan mudah kita amati, sampai kegiatan psikis yang susah untuk kita amati (Dimiyati dan Mudjiono, 2010:45). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sardiman mengemukakan bahwa Keaktifan adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berfikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan

(Sardiman, 2001:98). Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa keaktifan merupakan kegiatan yang dilakukan siswa baik secara fisik maupun mental (psikis) dalam rangka mendukung kegiatan belajarnya. Dengan demikian, maka keaktifan siswa dalam suatu proses pembelajaran dapat dilihat melalui aktivitas yang dilakukan oleh siswa tersebut selama proses pembelajaran berlangsung. Berkaitan dengan hal tersebut, Sardiman menyebutkan jenis-jenis aktivitas siswa dalam belajar sebagai berikut:

- 1) *Visual activities*, misalnya membaca, memperhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
 - 2) *Oral activities*, seperti: menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
 - 3) *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: percakapan, diskusi, musik, pidato.
 - 4) *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
 - 5) *Drawing activities*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
 - 6) *Motor activities*, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, melakukan pengamatan, membuat konstruksi, bermain.
 - 7) *Mental activities*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisa, mengambil keputusan.
 - 8) *Emotional activities*, seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, tenang.
- (Sardiman, 2001:100-101)

2.1.7. Konsep Pembelajaran Sejarah

Secara sederhana, sejarah dapat diartikan sebagai cerita tentang peristiwa masa lampau. Lebih lanjut Sartono Kartodirdjo membedakan definisi sejarah menjadi dua pengertian, yang pertama adalah definisi sejarah dalam arti subjektif dan yang kedua adalah definisi sejarah dalam arti objektif.

“Sejarah dalam arti subjektif adalah suatu konstruk, ialah bangunan yang disusun penulis sebagai suatu uraian atau cerita. Uraian atau cerita itu merupakan suatu kesatuan dalam unit yang mencakup fakta-fakta terangkakan untuk menggambarkan suatu gejala sejarah, baik proses maupun struktur” (Kartodirdjo, 1993:14).

Sejarah dalam arti objektif menunjuk kepada kejadian atau peristiwa itu sendiri, ialah proses sejarah dalam aktualisasinya (Kartodirdjo, 1993:15).

Dewasa ini, keberadaan sejarah sebagai suatu ilmu semakin dirasakan memiliki peran yang penting bagi suatu bangsa dalam menghadapi tantangan dan perubahan-perubahan akibat perkembangan zaman yang mencakup berbagai dimensi kehidupan. Hal ini sejalan dengan pendapat Wiraatmadja yang mengemukakan bahwa:

“Dalam relevansinya dengan tantangan dan tanggapan (*challenge and response*) terhadap perubahan-perubahan yang bersifat multidimensional dan berskala dunia dan berhubungan dengan masuknya Era Abad XXI, sejarah merupakan pengarah dan peneguh yang memberikan pedoman etika dan moral serta keteladanan dalam menghadapi kehidupan masa depan dengan penuh kebermaknaan” (Wiraatmadja, 2002:296).

Dalam kurikulum pendidikan Indonesia, sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap penting. Sebagaimana dijelaskan oleh departemen pendidikan nasional sebagai berikut:

“Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting, karena berfungsi untuk menyadarkan siswa akan adanya perubahan dan perkembangan masyarakat di masa lalu, dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa ditengah-tengah perubahan dunia” (Depdiknas, 2003:2).

Pembelajaran Sejarah pada setiap jenjang pendidikan diberikan dengan pendekatan yang berbeda serta diarahkan pada fungsi dan tujuan yang berbeda-beda pula.

Kuntowijoyo menjelaskan bahwa: “untuk jenjang SD, Pembelajaran Sejarah dilakukan dengan pendekatan estetis. Pelajaran sejarah diberikan semata-mata untuk menanamkan rasa cinta kepada perjuangan, pahlawan, tanah air dan bangsa. Untuk jenjang SLTP, Pembelajaran Sejarah hendaknya dilakukan dengan pendekatan etis. Kepada siswa harus ditanamkan pengertian bahwa mereka hidup bersama orang, masyarakat, dan kebudayaan lain, baik yang dulu maupun yang sekarang. Oleh karena itu diharapkan setelah lulus SLTP, selain mencintai perjuangan, pahlawan, tanah air, dan bangsa, mereka juga tidak canggung dalam pergaulan dalam masyarakat yang semakin majemuk. Untuk jenjang SLTA, Pembelajaran Sejarah harus dilakukan secara kritis. Mereka diharapkan sudah bisa berpikir mengapa sesuatu terjadi, apa sebenarnya yang telah terjadi, dan kemana arah kejadian-kejadian itu. Untuk jenjang universitas, pelajaran sejarah diberikan secara akademis. Biasanya akan diajarkan sejarah perubahan masyarakat, supaya mahasiswa (1) mempunyai gambaran tentang latar belakang masyarakat yang sedang dibicarakan, (2) mempunyai gambaran tentang kesinambungan dan perubahan, dan (3) dapat mengantisipasi perubahan yang akan terjadi agar supaya dengan ilmunya mereka dapat melihat perkembangan” (Kuntowijoyo, 1995:3-4).

Berdasarkan uraian-uraian tersebut di atas, dapat disimpulkan bahwa sejarah merupakan ilmu yang penting untuk dipelajari karena memiliki peran yang besar baik dalam kehidupan manusia sebagai individu maupun bangsa dan negara. Fungsi dan tujuan sejarah yang hendak dicapai melalui Pembelajaran Sejarah pada setiap jenjang tidaklah sama. Oleh karena itu Pembelajaran Sejarah hendaknya dilakukan dengan pendekatan yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan yang bersangkutan, sehingga apa yang menjadi fungsi dan tujuan Pembelajaran Sejarah dapat tercapai sebagaimana mestinya.

2.2. Kerangka Pikir

Keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran saling berbeda satu sama lain. Sebagai salah satu prinsip yang penting dalam kegiatan belajar, keaktifan siswa

dalam proses pembelajaran tidak dapat diabaikan begitu saja. Berdasarkan hasil observasi pendahuluan yang telah dilakukan, diperoleh informasi bahwa keaktifan siswa kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung pada Pembelajaran Sejarah sebagian besar masih rendah. Hal ini dilihat dari aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung juga menuturkan bahwa ketika proses Pembelajaran Sejarah berlangsung sebagian besar siswa cenderung bersikap pasif dan kurang antusias. Berbagai model dan metode pembelajaran telah diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut, namun belum memberikan pengaruh yang signifikan.

Berangkat dari informasi tersebut, peneliti berasumsi bahwa rendahnya keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah disebabkan oleh faktor yang mungkin berasal dari diri siswa itu sendiri. Peneliti memilih minat belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah sebagai faktor yang diduga menjadi penyebab rendahnya aktifitas siswa pada Pembelajaran Sejarah. Selanjutnya peneliti juga berasumsi bahwa rendahnya minat belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah kemungkinan disebabkan oleh kurang bervariasinya media pembelajaran yang digunakan, mengingat berbagai model dan metode pembelajaran telah dicoba untuk diterapkan. Oleh karena itu, peneliti bermaksud memberikan variasi baru terhadap media pembelajaran dengan menghadirkan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) dalam proses Pembelajaran Sejarah.

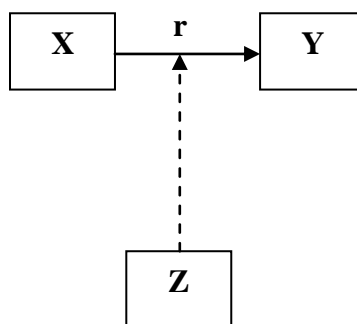
Microsoft Learning Content Development System (LCDS) merupakan aplikasi yang memungkinkan guru untuk dapat dengan mudah membuat konten

pembelajaran yang interaktif dan berkualitas. Melalui penggunaan aplikasi ini, guru dapat membuat konten pembelajaran yang dapat menyentuh berbagai ranah baik penglihatan maupun pendengaran siswa, sehingga diharapkan akan dapat menciptakan suasana belajar dan pembelajaran menjadi lebih dinamis dan menyenangkan. Hadirnya media pembelajaran dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* dalam Pembelajaran Sejarah diharapkan dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa terhadap Mata Pelajaran Sejarah, dan pada akhirnya akan berpengaruh terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah menjadi lebih baik.

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan satu variabel bebas, satu variabel moderator, dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat belajar sejarah siswa, media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* adalah variabel moderator, dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah merupakan variabel terikat. Untuk variabel minat belajar sejarah siswa akan dianalisis dengan menggunakan empat indikator, yaitu perhatian, perasaan senang, aktivitas belajar dan kesadaran belajar. Sementara itu, untuk variabel keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah akan dianalisis dengan menggunakan delapan indikator aktivitas, yaitu *visual activities, oral activities, listening activities, writing activities, drawing activities, motor activities, mental activities, dan emotional activities*. Hal ini dikarenakan keaktifan siswa dapat dilihat melalui aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung.

2.3. Paradigma

Berdasarkan uraian pada kerangka pikir, maka paradigma dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bagan sebagai berikut:



Keterangan:

- X : Minat belajar sejarah
- Y : Keaktifan siswa
- Z : Media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS)
- r : Pengaruh minat belajar sejarah terhadap keaktifan siswa

2.4. Hipotesis

Menurut Suharsimi Arikunto hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul (Arikunto, 2013:110). Lebih lanjut, Margono menambahkan bahwa jawaban yang bersifat sementara (dugaan) tersebut memiliki dua

kemungkinan yaitu benar atau salah, dia akan ditolak jika salah dan akan diterima jika fakta-fakta membenarkannya (Margono, 2007:63).

“ ... hipotesis tidak dibuat semena-mena, melainkan atas dasar pengetahuan-pengetahuan tertentu. Pengetahuan ini sebagian dapat diambil dari hasil-hasil serta problematik-problematik yang timbul dari penyelidikan-penyelidikan yang mendahului, dari renungan-renungan atas dasar pertimbangan-pertimbangan yang masuk akal, ataupun dari hasil-hasil penyelidikan eksploratif yang dilakukan sendiri” (Margono, 2007: 63-64).

Berdasarkan rumusan masalah, tinjauan pustaka, kerangka pikir dan paradigma, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016.

H_1 : Ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016.

REFERENSI

- Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia, halaman 171.
- Badudu, J.S dan Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, halaman 1031.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers, halaman 152.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 180.
- Sardiman, A.M. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo, halaman 76.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, halaman 90.
- Loc.cit.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 166-167.
- Ibid., halaman 116-117.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 180-181.
- Slameto. 2013. Op.cit. halaman 57.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo, halaman 65.
- Ibid., halaman 66.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers, halaman 169.

- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Pers, halaman 50.
- Rusman, dkk. Op.cit., halaman 60.
- Hamalik, Oemar. Op.cit., halaman 64.
- Rusman, dkk. Op.cit., halaman 65.
- Hamalik, Oemar. Op.cit., halaman 64.
- Rusman, dkk. Op.cit., halaman 63.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, halaman 54.
- Ibid., halaman 54-55.
- Ibid., halaman 100.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media, halaman 465.
- Microsoft Corporation (Online): <https://www.microsoft.com/en-us/learning/lcads-tool.aspx>.
- Iqbal, Mohammad. Taufani, R. Dani. 2011. Ebook: *Membuat Konten E-Learning dengan Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* (Online): perpus.upstegal.ac.id/v4/files/ebook/LCDS_author.pdf., halaman 4.
- Loc.cit.
- Mudjiono, dan Dimiyati. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 45.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada, halaman 98.
- Ibid., halaman 100-101.
- Kartodirdjo, Sartono. 1993. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, halaman 14.
- Ibid., halaman 15.
- Wiraatmadja, R. 2002. *Pendidikan Sejarah di Indonesia, Perspektif Lokal, Nasional dan Global*. Bandung: Historia Utama Pers, halaman 296.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah*. Jakarta: Depdiknas., halaman 2.

Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya, halaman 3-4.

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 110.

Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 63.

Loc.cit.

Ibid., halaman 64.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Sugiyono mendefinisikan metode penelitian pendidikan sebagai berikut:

“Metode penelitian pendidikan dapat diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan dapat ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan, suatu pengetahuan tertentu sehingga pada gilirannya dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah dalam bidang pendidikan” (Sugiyono, 2013:6).

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Wina Sanjaya mengemukakan bahwa metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu (Sanjaya, 2009:87).

3.2. Desain Penelitian

Dalam penelitian eksperimen terdapat beberapa bentuk desain yang dapat digunakan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bentuk *pre-experimental design* dengan jenis *one shoot case study*. Menurut sugiyono, dalam desain ini, terdapat suatu kelompok yang diberi *treatment* atau perlakuan dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2013:74).

Adapun rancangan penelitian *pre-experimental design* dengan jenis *one shoot case study* dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

X : perlakuan atau *treatment*

O : hasil observasi sesudah *treatment*

(Arikunto, 2013:124).

Dalam penelitian ini, variabel yang akan diobservasi adalah minat belajar sejarah dan keaktifan siswa dengan data hasil observasi berupa skor. Data skor minat belajar sejarah dan keaktifan siswa dalam penelitian ini akan diperoleh bukan menggunakan soal-soal tes melainkan menggunakan angket (*questionnaires*) untuk minat belajar sejarah dan lembar observasi untuk keaktifan.

3.3. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Observasi awal untuk melihat kondisi lapangan atau tempat penelitian seperti banyaknya kelas, jumlah siswa, cara guru mengajar, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Menentukan populasi dan sampel.
3. Menyusun dan menetapkan materi pelajaran yang akan digunakan dalam penelitian.
4. Menyusun silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

5. Membuat media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* sesuai materi pelajaran yang akan disampaikan. Adapun langkah-langkah pembuatan konten media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* dapat dilihat pada gambar 3.1 berikut ini:

Gambar 3.1. Langkah-Langkah Pembuatan Media pembelajaran dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)*



Sumber: Taufani dan Iqbal (2011:5)

Keterangan:

1. *Create*
Pada tahap pertama, tentunya kita membuat konten *course*/pelatihan. Menentukan tema, nama, struktur dan jenis pelatihan. Pada LCDS telah tersedia template-template untuk setiap topik yang memudahkan kita dalam membuat konten *e-learning* yang berkualitas.
2. *Preview*
Setelah kita memilih template yang sesuai dengan konten pelatihan dan mengisi template tersebut, kita dapat mem-*preview* hasilnya. Hal ini memudahkan kita untuk tahu seperti apa hasil *e-learning* yang telah kita buat pada saat itu juga.
3. *Refine*
Jika anda merasa kurang puas dengan konten maupun *template*-nya, anda dapat mengeditnya kembali dan kemudian menyimpannya.
4. *Delight*
Publikasikan pelatihan anda dan mendistribusikannya kepada audiens melalui *web* atau *learning management system*.
(Taufani dan Iqbal, 2011:5-6)

6. Membuat instrumen penelitian (angket atau kuesioner).
7. Melakukan uji validitas dan reliabilitas instrumen.

8. Melaksanakan pengambilan data awal minat belajar sejarah dan keaktifan siswa sebelum diberi perlakuan.
9. Melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas.
10. Melaksanakan pengambilan data minat belajar sejarah dan keaktifan siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*).
11. Melakukan analisis data
12. Membuat kesimpulan

3.4. Populasi dan Sampel

3.4.1. Populasi

Menurut Suharsimi Arikunto, populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2013: 173). Lebih lanjut, Sugiyono menjelaskan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek/objek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2012:117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas X semester genap di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016. Adapun data tentang jumlah populasi dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini:

Tabel 3.1. Jumlah Populasi Kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
1	Kelas X.1	16	17	33
2	Kelas X.2	14	18	32
3	Kelas X.3	14	20	34
4	Kelas X.4	16	19	35

Tabel 3.1. (Lanjutan)

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa
		L	P	
5	Kelas X.5	16	17	33
6	Kelas X.6	17	17	34
Jumlah Total		93	108	201

Sumber: Dokumentasi Staf Tata Usaha SMA Negeri 1 Sendangagung

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa keseluruhan populasi kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung adalah berjumlah enam kelas dengan total siswa secara keseluruhan berjumlah 201 siswa yang terdiri dari 93 siswa laki-laki dan 108 siswa perempuan.

3.4.2. Sampel

Margono mendefinisikan sampel sebagai bagian dari populasi (Margono, 2007:121). Lebih lanjut Suharsimi Arikunto menjelaskan bahwa sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2013:174). Pengambilan sampel harus dilakukan sedemikian rupa sehingga diperoleh sampel yang benar-benar dapat berfungsi sebagai contoh, atau dapat menggambarkan keadaan populasi yang sebenarnya. Dengan kata lain, sampel harus representatif (Arikunto, 2013:176). Adapun teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* dengan jenis *cluster random sampling*. Dengan menggunakan teknik ini, pengambilan anggota sampel dalam populasi dilakukan secara acak (*random*) tanpa memperhatikan strata yang ada di dalam populasi tersebut. Cara demikian dapat dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (Sugiyono, 2013:82). Selanjutnya, Suharsimi Arikunto menyatakan bahwa

teknik ini memberikan hak yang sama kepada setiap subjek dalam populasi untuk memperoleh kesempatan dipilih menjadi sampel (Arikunto, 2006:134).

Setelah dilakukan pemilihan sampel dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*, maka kelas X.3 SMA Negeri 1 Sendangagung terpilih sebagai kelas eksperimen. Adapun data tentang jumlah anggota sampel dapat dilihat pada tabel 3.2 berikut ini:

Tabel 3.2. Jumlah Anggota Sampel Kelas X.3 SMA Negeri 1 Sendangagung

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah Siswa	Keterangan
		L	P		
1	Kelas X.3	14	20	34	Kelas Eksperimen
Jumlah Total		14	20	34	

Sumber: Dokumentasi Staf Tata Usaha SMA Negeri 1 Sendangagung

Sebagai kelas eksperimen pada penelitian ini kelas X.3 SMA Negeri 1 Sendangagung mendapat perlakuan yaitu diajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)*.

3.5. Variabel Penelitian dan Devinisi Operasional

3.5.1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sudaryono, dkk., 2013:20). Selanjutnya, Suharsimi Arikunto menegaskan bahwa

variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2013:161). Dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas, satu variabel moderator, dan satu variabel terikat. Untuk penjelasan selengkapnya simak uraian berikut berikut ini:

a. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas (*independent variable*) merupakan variabel yang mempengaruhi atau variabel yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen atau variabel terikat (Sudaryono, dkk., 2013:23). Menurut Tuckman variabel bebas adalah variabel yang menyebabkan atau mempengaruhi, yaitu faktor-faktor yang diukur, dimanipulasi, atau dipilih oleh peneliti untuk menentukan hubungan antara fenomena yang diobservasi atau diamati (Tuckman dalam Punaji Setyosari, 2012:128). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah minat belajar sejarah siswa.

b. Variabel Moderator

Variabel moderator adalah variabel yang mempengaruhi (memperkuat atau memperlemah) hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen (Sugiyono, 2012:39). Variabel moderator dalam penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS).

c. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat (*dependent variable*) adalah variabel yang dijelaskan atau yang dipengaruhi oleh variabel independen (Sudaryono, dkk.,

2013:23). Variabel terikat atau tergantung adalah faktor-faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan adanya pengaruh variabel bebas, yaitu faktor yang muncul, atau tidak muncul, atau berubah sesuai dengan yang diperkenankan oleh peneliti itu (Punaji Setyosari, 2012:129). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah.

3.5.2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel adalah suatu cara untuk menggambarkan dan mendeskripsikan variabel sedemikian rupa sehingga variabel tersebut bersifat spesifik dan terukur. Tujuannya adalah agar peneliti dapat mencapai suatu alat ukur yang sesuai dengan hakikat variabel yang sudah didefinisikan konsepnya. Oleh karena itu, peneliti harus memasukkan proses atau operasional alat ukur yang akan digunakan untuk kuantifikasi gejala atau variabel yang ditelitinya. Definisi operasional dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Minat Belajar Sejarah

Secara sederhana, minat dapat diartikan sebagai perasaan senang atau kecenderungan terhadap sesuatu. Minat belajar sejarah dapat diartikan sebagai suatu rasa ketertarikan terhadap Mata Pelajaran Sejarah yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas untuk belajar sejarah secara sukacita atas kehendaknya sendiri dan tanpa ada yang menyuruh. Selain itu, minat belajar sejarah juga dapat diartikan sebagai

kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap Mata Pelajaran Sejarah.

Minat dapat diekspresikan melalui pernyataan lebih menyukai sesuatu dari pada yang lainnya, atau dapat juga di implementasikan melalui partisipasi aktif dalam suatu kegiatan. Dalam kegiatan pembelajaran, siswa biasanya cenderung akan melakukan tugas dengan sebaik-baiknya pada mata pelajaran yang ia senangi agar dapat memperoleh hasil maksimal pada mata pelajaran tersebut. Adapun indikator minat belajar sejarah siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 berikut ini:

Tabel 3.3. Definisi Operasional Variabel Minat Belajar Sejarah

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala Pengukuran
Minat belajar sejarah	Perasaan senang	a. Berhubungan dengan siswa menyukai penyajian konten Pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System</i> (LCDS).	Likert Lima Point SS : Sangat Setuju (5) S : Setuju (4) N : Netral (3) TS : Tidak Setuju (2) STS: Sangat Tidak Setuju (1)
		b. Berhubungan dengan perasaan senang dan bersemangat dalam mengikuti proses Pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft</i>	

Tabel 3.3. (Lanjutan)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala Pengukuran
		<i>Learning Content Development System (LCDS).</i>	
	Perhatian	<p>a. Berhubungan dengan fokus (perhatian) siswa selama mengikuti proses Pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System (LCDS).</i></p> <p>b. Berhubungan dengan respon (sikap) positif siswa saat mengikuti proses Pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System (LCDS).</i></p>	
	Aktivitas belajar	a. Berhubungan dengan ketertarikan siswa pada aktivitas-aktivitas Pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System</i>	

Tabel 3.3. (Lanjutan)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala Pengukuran
		(LCDS).	
		b. Berhubungan dengan partisipasi siswa dalam aktivitas Pembelajaran Sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System</i> (LCDS).	
	Kesadaran belajar	a. Berhubungan dengan upaya-upaya yang dilakukan siswa untuk belajar sejarah setelah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System</i> (LCDS).	
		b. Berhubungan dengan tanggung jawab siswa dalam mengerjakan tugas Mata Pelajaran Sejarah yang diberikan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi <i>Microsoft Learning Content Development System</i> (LCDS).	

Sumber: Olah Data Peneliti Tahun 2016

- b. Media Pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan Aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)*

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara yang digunakan untuk mempermudah penyampaian pesan pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* merupakan media pembelajaran yang dalam penggunaannya didukung oleh komputer dengan sebuah aplikasi yang dikenal dengan *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)*.

Media pembelajaran yang dihasilkan dari penggunaan aplikasi ini adalah sebuah media yang dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran dan membantu mempermudah penyampaian pesan pembelajaran, khususnya yang berkaitan dengan aspek visual (penglihatan). Media pembelajaran ini akan didesain sekreatif mungkin, sehingga dapat berpengaruh terhadap minat belajar siswa khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah. Konten pembelajaran akan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun konten pembelajaran yang akan ditampilkan adalah konten materi pembelajaran, konten permainan edukasi, dan konten evaluasi pembelajaran.

- c. Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Sejarah

Keaktifan merupakan salah satu prinsip yang penting dalam pembelajaran. Keaktifan dapat didefinisikan sebagai segala bentuk

aktivitas atau kegiatan yang dilakukan siswa baik secara fisik maupun mental (psikis) guna mendukung belajarnya. Keaktifan siswa dalam sebuah proses pembelajaran dapat dilihat melalui kegiatan atau aktivitas yang dilakukan selama proses pembelajaran. Adapun aktivitas yang dapat diamati adalah *visual activities*, *oral activities*, *listening activities*, *writing activities*, *drawing activities*, *motor activities*, *mental activities*, dan *emotional activities*. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel 3.4. berikut ini:

Tabel 3.4. Definisi Operasional Variabel Keaktifan

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala Pengukuran
Keaktifan Siswa	<i>Visual activities</i>	a. Siswa memperhatikan guru atau teman saat menyampaikan materi atau berdiskusi.	Skala Guttman: Ya (1) Tidak (0)
		b. Siswa membaca setiap konten materi yang disajikan	
	<i>Oral activities</i>	a. Siswa bertanya kepada guru atau teman tentang materi pelajaran yang belum dipahami	
		b. Siswa mengemukakan pendapat tentang materi yang disampaikan	
	<i>Listening activities</i>	Siswa mendengarkan penjelasan tentang materi yang disampaikan	
	<i>Writing activities</i>	Siswa menulis gagasan-gagasan pokok tentang materi yang dianggap penting	
	<i>Drawing activities</i>	Siswa menggambar peta	
	<i>Motor activities</i>	Siswa melakukan percobaan	

Tabel 3.4. (Lanjutan)

Variabel	Indikator	Sub Indikator	Skala Pengukuran
	<i>Mental activities</i>	Siswa memecahkan masalah dan membuat kesimpulan	
	<i>Emotional activities</i>	Siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias.	

Sumber: Olah Data Peneliti Tahun 2016

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian, karena berhubungan dengan cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitiannya. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.6.1. Teknik Observasi

Menurut Sudaryono observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono, dkk., 2013:38). Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari pelbagai proses biologis dan psikologis (Sutrisno Hadi dalam Sugiyono, 2013:145). Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Dikarenakan aktivitas belajar merupakan salah satu indikator yang dapat

digunakan untuk mengamati keaktifan siswa dalam pembelajaran, maka dalam penelitian ini, teknik observasi digunakan peneliti untuk mengamati keaktifan siswa saat proses Pembelajaran Sejarah berlangsung.

Mengingat terbatasnya kemampuan peneliti untuk dapat mengamati keaktifan siswa secara keseluruhan selama proses pembelajaran berlangsung, maka dalam penelitian ini observasi dilakukan peneliti dengan cara berkolaborasi/bermitra dengan guru Mata Pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 1 Sendangagung. Adapun berkaitan dengan aspek yang akan diobservasi, sebelumnya peneliti telah melakukan diskusi dengan guru mitra sehingga telah tercapai kesepakatan atau kesepakatan tentang aspek-aspek yang akan diamati tersebut.

3.6.2. Teknik Wawancara (*Interview*)

Secara sederhana, wawancara dapat diartikan sebagai percakapan yang dilakukan untuk mengetahui suatu hal tertentu. Hal ini sejalan pendapat Moleong yang mengemukakan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong, 2011:186). Lebih lanjut ia menambahkan bahwa percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut.

Sementara itu, menurut Sugiyono wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah

respondennya sedikit (Sugiyono, 2013:317). Dalam penelitian ini, teknik wawancara digunakan untuk memperoleh informasi tentang minat belajar sejarah dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah.

3.6.3. Teknik Angket (*Questionnaires*)

Menurut Sudaryono, angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Sudaryono, dkk., 2013:30). Lebih lanjut, Sugiyono menjelaskan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:142). Dalam penelitian ini, teknik angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data tentang minat belajar sejarah siswa langsung dari sampel penelitian. Adapun teknik angket (*questionnaires*) dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui minat belajar sejarah siswa.

3.6.4. Teknik Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto teknik dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel penelitian yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2013:274). Sejalan dengan pendapat tersebut, Sudaryono mengemukakan bahwa dokumentasi adalah ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan

kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan data-data yang relevan dengan penelitian (Sudaryono, dkk., 2013:41). Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data yang telah tersedia dalam catatan dokumen, seperti konsep teori yang berkaitan dengan variabel yang diteliti (Sanjaya, 2009:49). Dalam penelitian ini, teknik dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang telah ada, seperti data mengenai sekolah SMA Negeri 1 Sendangagung dan data mengenai jumlah siswa kelas X sebagai objek penelitian.

3.6.5. Teknik Kepustakaan

Teknik kepustakaan merupakan teknik yang digunakan untuk mendapatkan data-data yang berhubungan dengan penulisan dalam penelitian ini, seperti teori-teori yang sesuai dengan materi yang dibutuhkan, konsep-konsep dalam penelitian, serta data-data yang diambil dari berbagai referensi.

3.7. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data. Menurut Sugiyono, instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2013:102). Secara spesifik semua fenomena ini disebut sebagai variabel penelitian. Dalam penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar observasi dan angket atau kuesioner.

Keterangan:

A : *Visual activities*

A1 : Siswa memperhatikan guru atau teman saat menyampaikan materi atau berdiskusi

A2 : Siswa membaca setiap konten materi yang disajikan

B : *Oral activities*

B1 : Siswa bertanya kepada guru atau teman tentang materi pelajaran yang belum dipahami

B2 : Siswa mengemukakan pendapat tentang materi yang disampaikan

C : *Listening activities*

C1 : Siswa mendengarkan penjelasan tentang materi yang disampaikan

D : *Writing activities*

D1 : Siswa menulis gagasan-gagasan pokok tentang materi yang dianggap penting

E : *Drawing activities*

E1 : Siswa menggambar peta

F : *Motor activities*

F1 : Siswa melakukan percobaan

G : *Mental activities*

G1 : Siswa memecahkan masalah dan membuat kesimpulan

H : *Emotional activities*

H1 : Siswa mengikuti pembelajaran dengan semangat dan antusias.

3.7.2. Angket (*Questionnaires*)

Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengukur minat belajar sejarah siswa. Adapun menurut Suharsimi Arikunto angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2013:194). Selanjutnya, Sugiyono mengemukakan bahwa angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpul data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2013:142). Adapun angket atau kuesioner yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berjumlah 36 butir pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator-indikator untuk mengetahui minat belajar siswa yang meliputi perhatian, perasaan senang, aktivitas belajar dan kesadaran belajar.

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket positif berbentuk *checklist* dengan skala Likert lima poin. Menurut Sudaryono skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial (Sudaryono, dkk., 2013:49). Dengan menggunakan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi dimensi, dimensi dijabarkan menjadi sub-variabel, kemudian sub variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang dapat diukur, dan akhirnya indikator-indikator yang terukur ini dapat dijadikan titik tolak untuk membuat item instrumen yang berupa pertanyaan atau pernyataan yang perlu dijawab oleh responden. Adapun kisi-kisi instrumen angket minat belajar sejarah siswa yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3.7. Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar Sejarah Siswa (Sebelum Uji Validitas)

No.	Indikator	Nomor pernyataan	Jumlah
1	Perasaan senang	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12	12
2	Perhatian	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	12
3	Aktivitas belajar	25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36	12
4	Kesadaran belajar	37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48	12
Jumlah			48

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti Tahun 2016

Dalam penelitian ini skala Likert lima poin pada setiap alternatif jawaban memiliki bobot penilaian. Adapun bobot penilaian untuk setiap alternatif jawaban pada skala Likert dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel 3.8. berikut ini:

Tabel 3.8. Bobot Penilaian Jawaban

No	Pernyataan	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Netral	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Sumber: Sudaryono, dkk. (2013:49)

3.8. Uji Persyaratan Instrumen

Dalam sebuah penelitian, data memiliki kedudukan yang paling tinggi, karena data merupakan penggambaran variabel yang diteliti dan berfungsi sebagai alat pembuktian hipotesis. Oleh karena itu, benar tidaknya data sangat menentukan bermutu tidaknya hasil penelitian, sedangkan benar tidaknya data tergantung pada baik tidaknya instrumen pengumpulan data yang digunakan. Instrumen yang baik harus memenuhi dua persyaratan penting, yaitu valid dan reliabel (Arikunto,

2013:211). Adapun pengujian instrumen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.8.1. Uji Validitas Instrumen

Menurut Suharsimi Arikunto validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013:211). Suatu instrumen dikatakan valid apabila memiliki tingkat validitas yang tinggi, demikian pula sebaliknya.

Lebih lanjut, Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa suatu instrumen dikatakan kurang valid apabila memiliki tingkat validitas yang rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud (Arikunto, 2013:211-212).

Untuk menguji validitas instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearsons.

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Koefisien korelasi Pearson
 - $\sum xy$: Jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan
 - $\sum x$: Jumlah skor X
 - $\sum y$: Jumlah skor Y
 - $\sum x^2$: Jumlah kuadrat dari skor X
 - $\sum y^2$: Jumlah kuadrat dari skor Y
 - n : Jumlah sampel
- (Arikunto, 2013: 213)

Setiap butir soal dinyatakan valid apabila nilai korelasi (r) yang diperoleh lebih dari 0.3. Berkaitan dengan hal tersebut, Masrun menyatakan bahwa syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat valid adalah jika $r = 0.3$. Jadi, jika korelasi antara butir dengan skor total kurang dari 0.3 maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid (Masrun dalam Sugiyono, 2013:134).

3.8.2. Uji Reliabilitas Instrumen

Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (tidak bersifat tendensius mengarahkan responden untuk memilih jawaban-jawaban tertentu) (Arikunto, 2013:221). Selanjutnya, Sugiyono menambahkan bahwa instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2012:173). Dengan demikian, maka reliabilitas suatu instrumen dikatakan baik apabila dapat memberikan hasil pengukuran yang relatif tetap, maksudnya meskipun diujikan pada waktu dan tempat berbeda cenderung memberikan hasil yang sama atau tidak jauh berbeda. Berkaitan dengan pemilihan teknik untuk menguji reliabilitas instrumen, Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa pemilihan suatu teknik didasarkan atas bentuk instrumen maupun selera peneliti (Arikunto, 2013:233).

Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen akan dilakukan dengan menggunakan rumus alpha. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

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

(Rumus Alpha dalam Arikunto, 2013:239).

$$\sigma_b^2 = \frac{\sum X_i^2 - \frac{(\sum X_i)^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas instrumen

k : banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$: jumlah varians butir

σ_t^2 : varians total

X_i : jawaban responden untuk setiap butir pernyataan

(Arikunto, 2013:239)

Setelah angka reliabilitas (nilai r) diperoleh, selanjutnya angka tersebut akan diinterpretasikan dengan berpedoman pada tabel interpretasi nilai r menurut Sutrisno Hadi berikut ini:

Tabel 3.9. Interpretasi Nilai r

No	Besarnya Nilai r	Interpretasi
1	Antara 0,800 sampai dengan 1,00	Tinggi
2	Antara 0,600 sampai dengan 0,800	Cukup
3	Antara 0,400 sampai dengan 0,600	Agak rendah
4	Antara 0,200 sampai dengan 0,400	Rendah
5	Antara 0,000 sampai dengan 0,200	Sangat rendah

Sumber: Sutrisno Hadi dalam Arikunto (2013: 319)

Setelah uji prasyarat instrumen dilakukan, instrumen yang dinyatakan valid dan reliabel kemudian digunakan untuk mengambil data yang sesungguhnya dari sampel.

3.9. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

3.9.1. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh adalah berupa skor minat belajar sejarah dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah. Agar data tersebut dapat dianalisis, sebelumnya data harus diolah terlebih dahulu. Adapun teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data variatik dengan jenis analisis univariat. Menurut Notoadmodjo (2005) dalam <http://digilib.unimus.ac.id/files/disk1/109/jtptunimus-gdl-rikadewi-5413-4-babiii.pdf> mengemukakan bahwa:

“Analisis univariat adalah analisa yang dilakukan untuk menganalisis tiap variabel dari hasil penelitian. Analisis univariat berfungsi untuk meringkas kumpulan data hasil pengukuran sedemikian rupa sehingga kumpulan data tersebut berubah menjadi informasi yang berguna. Peringkasan tersebut dapat berupa ukuran statistik, tabel, grafik, dan lain sebagainya. Namun, pada umumnya dalam analisis ini hanya menghasilkan distribusi dan persentase dari tiap variabel”.

Dalam penelitian ini, analisis univariat digunakan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan skor minat belajar sejarah dan keaktifan siswa. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P : angka persentase

F : frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N : jumlah skor maksimum

(Anas Sudijono, 2011:43)

Hasil analisis data yang telah diperoleh selanjutnya akan dikonsultasikan dengan tabel kriteria penafsiran persentase menurut Suharsimi Arikunto untuk mengetahui kriteria minat belajar dan keaktifan siswa. Adapun tabel kriteria penafsiran persentase menurut Suharsimi Arikunto adalah sebagai berikut:

Tabel 3.10. Kriteria Penafsiran Persentase

No	Indeks Persentase	Kriteria Penafsiran
1	0% – 20%	Sangat Kurang
2	21% – 40%	Kurang
3	41% – 60%	Cukup
4	61% – 80%	Baik
5	81% – 100%	Sangat Baik

Sumber: Suharsimi Arikunto dalam Yuliyani (2013:51)

Setelah dilakukan analisis terhadap minat belajar sejarah dan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah, maka data minat belajar sejarah dan keaktifan siswa akan diklasifikasikan menurut lima kategori sebagai berikut:

Tabel 3.11. Kategori Minat Belajar Sejarah dan Keaktifan Siswa

No	Indeks Persentase	Kategori	
		Minat Belajar Sejarah	Keaktifan
1	0% – 20%	Sangat Kurang Berminat	Sangat Kurang Aktif
2	21% – 40%	Kurang Berminat	Kurang Aktif
3	41% – 60%	Cukup Berminat	Cukup Aktif
4	61% – 80%	Berminat	Aktif
5	81% – 100%	Sangat Berminat	Sangat Aktif

Sumber: Hasil Olah Data Peneliti Tahun 2016

3.9.2. Uji Prasyarat Analisis Data

Sehubungan dengan adanya persyaratan yang harus dipenuhi sebelum peneliti menentukan teknik analisis data yang akan digunakan, maka perlu dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu. Adapun uji prasyarat dalam penelitian ini adalah uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linieritas.

3.9.2.1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji prasyarat tentang kelayakan data untuk dianalisis dengan menggunakan statistik parametrik atau statistik nonparametrik (Hasan dan Misbahuddin, 2013:278). Melalui uji ini, sebuah data hasil penelitian dapat diketahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak. Apabila data tersebut berdistribusi normal, maka analisis data dilakukan dengan menggunakan statistik parametrik, sedangkan apabila data tersebut berdistribusi tidak normal maka analisis data dilakukan dengan statistik nonparametrik.

Dalam penelitian ini, pengujian normalitas dilakukan dengan rumus *Chi Kuadrat*. Suharsimi Arikunto berpendapat bahwa pengujian normalitas data dengan rumus *Chi Kuadrat* dapat dilakukan oleh siapa saja karena tidak memerlukan sarana khusus seperti pengujian dengan kertas probabilitas normal (Arikunto, 2013:360). Adapun prosedur uji statistik yang digunakan adalah sebagai berikut :

- a. Hipotesis
 H_0 : data berdistribusi normal
 H_1 : data tidak berdistribusi normal

- b. Kriteria Uji
Tarf nyata yang sering digunakan adalah 5% (0,05)
Nilai X^2 dengan db = k-3; k = banyaknya kelas.
- c. Statistik uji

$$X^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan:

O_i : frekuensi observasi

E_i : frekuensi harapan

- d. Keputusan uji
 H_0 diterima apabila $X_{hitung}^2 \leq X_{tabel}^2$
 H_0 ditolak apabila $X_{hitung}^2 > X_{tabel}^2$
 (Sudjana, 2002:273)

3.9.2.2. Uji Homogenitas

Selain melakukan pengujian terhadap normal tidaknya distribusi data penelitian, peneliti juga perlu melakukan pengujian terhadap kesamaan (homogenitas) beberapa varians data.

Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari datu populasi (Arikunto, 2013:364).

Terdapat bermacam-macam cara yang dapat digunakan untuk menguji homogenitas, akan tetapi dalam penelitian ini peneliti akan melakukan uji homogenitas dengan cara uji perbandingan varians. Suharsimi Arikunto menyebutkan bahwa dalam menguji homogenitas sampel, pengetesan didasarkan atas asumsi bahwa apabila varians yang dimiliki oleh sampel-sampel yang bersangkutan tidak jauh berbeda, maka sampel-sampel tersebut cukup homogen (Arikunto, 2013:364). Berikut ini adalah rumus uji perbandingan varians:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

Keterangan:

S_1^2 : varians terbesar

S_2^2 : varians terkecil (Sudjana, 2002:249)

$$S_x^2 = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_y^2 = \sqrt{\frac{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

X : variabel bebas

Y : variabel terikat

n : jumlah responden

3.9.2.3. Uji Linieritas

Uji linieritas merupakan salah satu uji prasyarat analisis data yang dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh memiliki hubungan atau pola yang linier atau tidak secara signifikan. Uji linieritas digunakan sebagai prasyarat dalam analisis korelasi atau regresi linier. Dalam penelitian ini, uji linieritas dilakukan dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F_{hitung} = \frac{RJK_{Reg(b|a)}}{RJK_{res}}$$

Keterangan:

$RJK_{Reg(b|a)}$: rata-rata jumlah kuadrat regresi b terhadap a

RJK_{res} : rata-rata jumlah kuadrat residu

(Syofian Siregar, 2013: 285)

Keputusan uji:

Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ dengan dk pembilang = 1, dan dk penyebut = $n - 2$, maka data tersebut berpola linier.

3.9.3. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji homogenitas dan uji linieritas, serta diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal, homogen dan berpola linier, maka selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis merupakan langkah untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah dalam penelitian. Adapun hipotesis yang akan di uji kebenarannya adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016.

H₁ : Ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016.

3.9.3.1. Uji Regresi Linier Sederhana

Uji regresi linier sederhana dilakukan untuk mengetahui apakah pengaruh minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah bersifat positif atau negatif. Adapun rumus regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$b = \frac{n \sum XY - (\sum X) \sum Y}{n \sum X^2 - (\sum X)^2}$$

$$a = \frac{\sum Y - b \sum X}{n}$$

Keterangan:

Y : variabel terikat

X : variabel bebas

a dan b : konstanta

(Syofian Siregar, 2013:284)

3.9.3.2. Uji Signifikansi

Setelah uji regresi linier sederhana dilakukan, langkah selanjutnya adalah melakukan uji signifikansi. Uji signifikansi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberartian pengaruh yang telah diprediksi melalui uji regresi linier sederhana. Adapun langkah-langkah uji signifikansi menurut Syofian Siregar adalah sebagai berikut:

a. Mencari Nilai Koefisien Korelasi (r)

Nilai koefisien korelasi berfungsi untuk memberikan gambaran tentang besarnya hubungan (korelasi) antara minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* dengan keaktifan siswa pada Pembelajaran Sejarah. Adapun rumus koefisien korelasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum xy) - (\sum x \cdot \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : koefisien korelasi Pearson
 - $\sum xy$: jumlah hasil dari X dan Y setelah dikalikan
 - $\sum x$: jumlah skor X
 - $\sum y$: jumlah skor Y
 - $\sum x^2$: jumlah kuadrat dari skor X
 - $\sum y^2$: jumlah kuadrat dari skor Y
 - n : jumlah sampel
- (Arikunto, 2013: 213)

Setelah nilai koefisien korelasi diperoleh, selanjutnya nilai tersebut dikonsultasikan dengan tabel interpretasi nilai koefisien korelasi dan

kekuatan hubungan untuk untuk diinterpretasikan. Adapun tabel interpretasi nilai koefisien korelasi dan kekuatan hubungan dapat dilihat dalam tabel 3.7 berikut ini:

Tabel 3.12. Interpretasi Nilai Koefisien Korelasi (r) dan Kekuatan Hubungan

No	Interval Nilai	Kekuatan Hubungan
1	KK = 0,00	Tidak ada
2	0,00 < KK ≤ 0,20	Sangat rendah atau lemah sekali
3	0,21 < KK ≤ 0,40	Rendah atau lemah, tapi pasti
4	0,41 < KK ≤ 0,70	Cukup berarti, atau sedang
5	0,71 < KK ≤ 0,90	Tinggi atau kuat
6	0,91 < KK < 1,00	Sangat tinggi atau kuat sekali, dapat diandalkan
7	KK = 1,00	Sempurna

Sumber: Hasan dan Misbahuddin (2013:48)

b. Mencari t_{hitung} dan t_{tabel}

Besarnya nilai koefisien korelasi yang diperoleh selanjutnya diuji keberartiannya dengan maksud untuk mengetahui apakah koefisien korelasi yang dihasilkan signifikan atau tidak. Adapun uji statistik yang digunakan adalah uji t dengan rumus sebagai berikut:

$$t_{hitung} = r_s \sqrt{\frac{n-2}{1-r_s^2}}$$

Keterangan:

n : jumlah sampel

r : koefisien korelasi Pearsons

$$t_{tabel} = t_{(\alpha/2)(n-2)}$$

Keputusan uji:

H_0 : diterima (H_1 ditolak) apabila $-t_\alpha \leq t_0 \leq t_\alpha$

H_0 : dtolak (H_1 diterima) apabila $t_0 > t_\alpha$

(Hasan dan Misbahuddin, 2013:131-132)

REFERENSI

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, halaman 6.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, halaman 87.
- Sugiyono. Op.cit., halaman 74.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 124.
- Iqbal, Mohammad. Taufani, R. Dani. 2011. *Membuat Konten E-Learning dengan Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* (Online): perpus.upstegal.ac.id/v4/files/ebook/LCDS_author.pdf, halaman 5.
- Loc.cit.
- Ibid., halaman 6.
- Ibid., halaman 173.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta., halaman 117.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 121.
- Arikunto, Suharsimi. Op.cit., halaman 174.
- Ibid., halaman 176.
- Sugiyono. 2013. Op.cit., halaman 82.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, halaman 134.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu, halaman 20.

- Arikunto. 2013, Op.cit., halaman 161.
- Sudaryono, dkk., Op.cit. halaman 23.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, halaman 128.
- Sugiyono. 2012. Op.cit., halaman 39.
- Sudaryono, dkk. Op.cit., halaman 23.
- Setyosari, Punaji. Op.cit., halaman 129.
- Sudaryono, dkk. Op.cit., halaman 38.
- Sugiyono. 2013. Op.cit., halaman 145.
- J. Moleong, Lexi. 2011. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, halaman 186.
- Sugiyono. 2013. Op.cit., halaman 317.
- Sudaryono, dkk. Op.cit., halaman 30.
- Sugiyono. 2013. Op.cit., halaman 142.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 274.
- Sudaryono, dkk. Op.cit., halaman 41.
- Sanjaya, Wina. Op.cit., halaman 49.
- Sugiyono. 2013. Op.cit., halaman 102.
- Ibid., halaman 135.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 194.
- Sugiyono. 2013. Op.cit., halaman 142.
- Sudaryono, dkk. Op.cit., halaman 49.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 211.
- Loc.cit.
- Loc.cit.
- Ibid., halaman 212.
- Ibid., halaman 213.

- Sugiyono. 2013. Op.cit., halaman 134.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 221.
- Sugiyono, 2012. Op.cit., halaman 173.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 233.
- Ibid., halaman 239.
- Loc.cit.
- Ibid., halaman 319.
- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, halaman 43.
- Yuliyani. 2013. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap di SMK Bakauhuni Kabupaten Lampung Selatan. TP. 2012/2014*. Bandar Lampung: FKIP Universitas Lampung, halaman 51.
- Hasan, Iqbal, dan Misbahuddin. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik Edisi Ke-2*. Jakarta: Bumi Aksara, halaman 278.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 360.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: Tarsito, halaman 273.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 364.
- Loc.cit.
- Sudjana, Op.Cit., halaman 249.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. halaman 285.
- Ibid., halaman 284.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. Op.cit., halaman 213.
- Hasan, Iqbal, dan Misbahuddin. Op.cit., halaman 48.
- Hasan, Iqbal, dan Misbahuddin. Op.cit., halaman 131-132.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis, maka berkaitan dengan penelitian tentang pengaruh minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung tahun ajaran 2015/2016 dapat disimpulkan bahwa: “Ada pengaruh yang positif dan signifikan minat belajar sejarah menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) terhadap keaktifan siswa pada pembelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun Ajaran 2015/2016”.

5.2. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sendangagung tahun ajaran 2015/2016 dapat dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Keberhasilan suatu proses pembelajaran di sekolah tidak dapat dilepaskan dari peran sekolah sebagai lembaga institusional yang menaungi

berlangsungnya proses pembelajaran. Sarana prasarana merupakan salah satu unsur yang sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sarana prasarana yang memadai dapat berkontribusi menopang proses pembelajaran sehingga dapat berjalan dengan baik. Oleh karena itu, peningkatan kualitas sarana prasarana khususnya yang berkaitan dengan pembelajaran merupakan kebijakan yang layak untuk diprioritaskan.

Selain ketersediaan sarana prasarana, berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Sendangagung, hambatan yang paling berarti selama masa percobaan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) dalam Pembelajaran Sejarah adalah berkaitan dengan kemampuan *user* atau pengguna (dalam hal ini adalah guru dan siswa) dalam mengoperasikan komputer pada umumnya dan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) pada khususnya. Sehingga peneliti menawarkan solusi strategis sebagai langkah awal yang perlu untuk dilakukan guna mengatasi masalah tersebut adalah dengan melakukan sosialisasi dan pelatihan berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) khususnya kepada para guru dan umumnya kepada para siswa sebagai subjek dalam kegiatan pembelajaran.

2. Bagi guru

Dewasa ini teknologi semakin berkembang cepat dan hampir mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia. Tidak terkecuali pendidikan. Kemajuan

teknologi diharapkan sebisa mungkin dapat dimanfaatkan untuk kemajuan pendidikan. Oleh sebab itu, guru sebagai salah satu komponen utama dalam pendidikan dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan tersebut dan dapat dengan bijak memanfaatkannya sebagai salah satu kontributor utama dalam pembangunan pendidikan disegala jenjang.

Sebagaimana pembelajaran yang bersifat kompleks, pengetahuan dan pemahaman guru seyogyanya juga harus mencakup berbagai hal. Guru seyogyanya tidak hanya menguasai satu bidang ilmu yang menjadi fokus perhatiannya saja, akan tetapi juga menguasai bidang-bidang lainnya, salah satunya adalah teknologi.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat diketahui bahwa media pembelajaran interaktif berbasis komputer dengan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS) merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk mendukung pembelajaran, khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah. Media ini merupakan salah satu contoh media yang memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran. Media ini dapat digunakan guru untuk menciptakan konten pembelajaran yang interaktif dan berkualitas. Akan tetapi, pemanfaatan media ini dapat terhambat dan menjadi tidak maksimal apabila penguasaan guru terhadap teknologi sangat rendah atau bahkan tidak ada. Oleh karena itu, demi termanfaatkannya media ini secara maksimal guru harus berupaya untuk memperkaya pengetahuannya tentang teknologi, khususnya yang berkaitan dengan komputer dan aplikasi *Microsoft Learning Content Development System* (LCDS).

3. Bagi siswa

Minat merupakan salah satu faktor yang turut berkontribusi dalam mendukung keberhasilan suatu proses belajar. Selain dapat dirangsang melalui berbagai upaya dari luar, untuk meningkatkan minat belajar khususnya pada Mata Pelajaran Sejarah hendaknya diupayakan oleh siswa itu sendiri. Kesadaran bahwa sejarah adalah mata pelajaran yang penting merupakan salah satu landasan bagi siswa untuk dapat mengikuti proses Pembelajaran Sejarah dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Pers.
- Badudu, J.S dan Zain. 2001. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
- Departemen Pendidikan Nasional, 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi Mata Pelajaran Sejarah*. Jakarta: Depdiknas.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Gottschalk, Louis. 1975. *Mengerti Sejarah*. Depok: Yayasan Penerbit Universitas Indonesia.
- Hamalik, Oemar. 2010. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hasan, Iqbal, dan Misbahuddin. 2013. *Analisis Data Penelitian dengan Statistik Edisi Ke-2*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasbullah. 2009. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Husein, Umar. 2002. *Metoda Riset Bisnis*. Jakarta: Gramedia.
- Iqbal, Mohammad. Taufani, R. Dani. *Membuat Konten E-Learning dengan Microsoft Learning Content Development System (LCDS)* (Online): perpus.upstegal.ac.id/v4/files/ebook/LCDS_author.pdf. Diakses pada 21 Oktober 2015.

- Kartodirdjo, Sartono. 1993. *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Margono, S. 2007. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Miarso, Yusufhadi. 2005. *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Microsoft Corporation. *Microsoft Learning Content Development System* (Online): <https://www.microsoft.com/en-us/learning/lcds-tool.aspx>. Diakses pada 12 Nopember 2015.
- J. Moleong, Lexi. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mudjiono, dan Dimiyati. 2013. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sanjaya, Wina. 2009. *Perencanaan Dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sardiman, A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.
- _____. 2007. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Setyosari, Punaji. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual dan SPSS*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 1995. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudaryono, dkk. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

- Sudijono, Anas. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana. 2002. *Metode Statistika Edisi Keenam*. Bandung: Tarsito.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- _____, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2015. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Wiratmadja, R. 2002. *Pendidikan Sejarah di Indonesia, Perspektif Lokal, Nasional dan Global*. Bandung: Historia Utama Pers.
- Yuliyani. 2013. *Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran Number Head Together (NHT) Pada Mata Pelajaran IPS Semester Genap di SMK Bakauhuni Kabupaten Lampung Selatan. TP. 2012/2014*. Bandarlampung: FKIP Universitas Lampung.

Sumber Lain:

<http://digilib.unimus.ac.id/files/disk1/109/jtptunimus-gdl-rikadewi-5413-4-babiii.pdf> Diakses Pada 30 Maret 2016.

Dokumentasi Staf Tata Usaha SMA Negeri 1 Sendangagung Tahun 2015.

Data Hasil Observasi dan Wawancara tanggal 30 Nopember – 2 Desember 2015.