



### PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN READING REPORT DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS XI IPS 2 MA NURUL ISLAM MOJOKERTO

Lucky Al Hafzy\*<sup>a</sup>

luckyalhafzy12@gmail.com (\*)

<sup>a</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

*Article history:*

Received 17 May 2023; Revised 30 May 2023; Accepted 21 June 2023; Published 30 June 2023

**Abstract:** This research aims to produce a learning model developed based on needs analysis, as well as to determine the level of validity and effectiveness of the learning model with the Japanese occupation in learning history in class XI IPS MA Nurul Islam Mojokerto. The subjects in this research and development are content experts, model experts and students of class XI IPS 2 Nurul Islam Mojokerto. This research and development method uses the media development model used is the ADDIE model, consisting of five stages which include analysis, design, development, implementation and evaluation. Based on the data analysis, the results of material validation get a percentage of 72.5 percent, while the results of learning model validation get a percentage of 100 percent. The results of the effectiveness of the product on learning outcomes in small groups got an N-Gain value of 0.85, while large groups got an N-Gain value of 0.72. The results of the effectiveness of the product on critical thinking skills in the small group got an N-Gain value of 0.86 while the large group got an N-Gain value of 0.80. Based on the N-Gain value, it can be concluded that the Reading Report-based learning model is valid and very effective for use in history learning.

**Keywords:** Reading report; critical thinking; learning outcome.

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan analisis kebutuhan, serta untuk mengetahui tingkat kevalidan dan keefektifan model pembelajaran dengan konten masa pendudukan jepang di Indonesia pada pembelajaran sejarah di kelas XI. IPS MA Nurul Islam Mojokerto. Subjek dalam penelitian dan pengembangan ini adalah ahli materi, ahli media dan siswa kelas XI IPS 2 MA Nurul Islam. Metode penelitian dan pengembangan ini menggunakan Model pengembangan media yang digunakan adalah model ADDIE, terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi

(*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Berdasarkan hasil analisis data, hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 72,5 persen, sedangkan hasil validasi model pembelajaran mendapatkan persentase sebesar 100 persen. Hasil keefektifan produk terhadap hasil belajar pada kelompok kecil mendapat nilai N-Gain sebesar 0,85, sedangkan kelompok besar mendapat nilai N-Gain sebesar 0,72. Hasil keefektifan produk terhadap kemampuan berpikir kritis pada kelompok kecil mendapat nilai N-Gain 0,86 sedangkan kelompok besar mendapat nilai N-Gain sebesar 0,80. Berdasarkan nilai N-Gain tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran berbasis *Reading Report* valid dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata kunci:** Reading report; kemampuan berpikir kritis; hasil belajar.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan yang bermutu dapat diwujudkan melalui usaha yang mampu menyinergikan seluruh komponen pendidikan secara optimal sehingga proses interaksi antara siswa dan sumber belajar dapat berjalan sesuai dengan *setting* belajar (Cahyadi, 2019). Guru dituntut untuk memiliki kemampuan seperangkat pengetahuan dan keterampilan teknis di dalam sebuah proses pembelajaran, di samping menguasai ilmu dan bahan yang akan diajarkan (Samani, 2012). Kaitannya dengan pembelajaran sejarah bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu proses kegiatan yang mendorong dan merangsang siswa untuk merekonstruksi dan mendapatkan pengetahuan sejarah yang kemudian terjadi proses internalisasi nilai yang terkait dengan berbagai aspek kehidupan sosial kemasyarakatan dan kebangsaan, serta menghayati nilai-nilai kemanusiaannya, sehingga membawa perubahan tingkah laku sebagai proses pengembangan kepribadian atau karakter siswa (Sardiman, 2012). Pembelajaran sejarah melatih siswa untuk dapat berpikir kritis dan mendalam sehingga dapat menyerap nilai-nilai yang ada dalam peristiwa sejarah sehingga penting bagi pembentukan karakter pribadi siswa (Hasan, 2010).

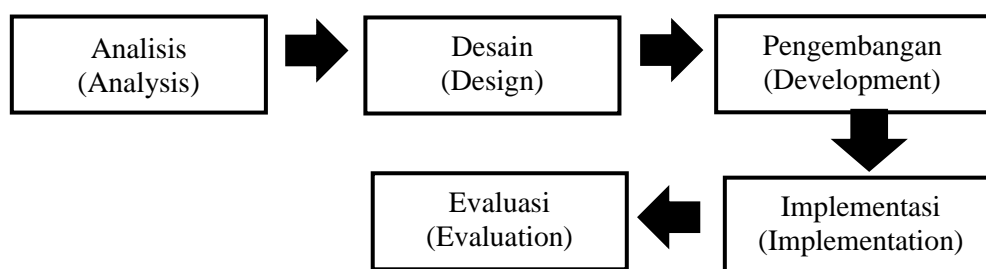
Berpikir kritis merupakan proses berpikir yang berlandaskan pada gagasan dan pemikiran dalam mengemukakan alasan untuk menyimpulkan dan menyelesaikan masalah. Sejalan hal tersebut maka siswa dalam menyelesaikan masalah memiliki pemahaman konsep yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut dengan alasan dan pemikiran (Fisher, 2009). Colley et al (2012) Mengatakan bahwa “berpikir kritis adalah kebiasaan pikiran ditandai dengan eksplorasi, komprehensif masalah, ide-ide, artefak, dan peristiwa sebelum menerima atau merumuskan pendapat atau kesimpulan”. Pembelajaran sejarah lebih penting untuk membentuk pola pikir siswa, agar mampu memahami suatu peristiwa sejarah berdasarkan cara pandang sesuai konteks zamannya, dan menganalisisnya dengan menyesuaikan nilai-nilai kemanusiaan saat ini. Melalui pembelajaran sejarah akan menumbuhkan kesadaran sejarah, yang hanya tercapai apabila seseorang memahami sejarahnya (Amboro, 2015). Berdasarkan pembatasan masalah, maka

rumusan masalah penelitian ini sebagai berikut: (a.) Bagaimana pengembangan model pembelajaran *Reading Report* pada materi masuknya Jepang pada siswa MA Nurul Islam Mojokerto ?, (b.) Bagaimana efektivitas pengembangan model pembelajaran *Reading Report* pada materi masuknya Jepang pada siswa MA Nurul Islam Mojokerto?

Berdasarkan hasil observasi lapangan dalam studi pendahuluan pada tanggal 13 Februari 2023 terhadap proses pembelajaran sejarah kelas XI di MA Nurul Islam Mojokerto, diketahui beberapa hal yang menjadi kendala dalam pembelajaran sejarah. Pertama, guru kurang memanfaatkan model pembelajaran kreatif dan inovatif, hanya menggunakan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah dan menggunakan media papan tulis yang cenderung penuh teks. Terdapat beragam upaya yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satunya yaitu menghadirkan *Reading Report* atau menulis laporan bacaan sebagai bentuk inovasi. Menulis juga kegiatan penyampaian pesan (komunikasi) dengan menggunakan bahasa tulis sebagai alat atau mediana (Suparno dan Yunus, 2002). Kedua, siswa merasa bahwa sejarah identik dengan pelajaran hafalan sedangkan pelajaran sejarah bisa dikemas menjadi pembelajaran yang penuh dengan analisa. Hal ini dapat menstimulasi kemampuan berpikir kritis pada siswa. Berpikir kritis mungkin menjadi *trend* yang paling berpengaruh di pendidikan dalam hubungannya dengan bagaimana guru mengajar dan bagaimana siswa belajar (Lunenburg, 2011). Ketiga, melalui angket observasi yang dibagikan ke siswa diketahui siswa sulit untuk memahami materi masa pendudukan Jepang pada KD 3.11 menganalisis kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang. Pencapaian hasil belajar disebabkan oleh beberapa faktor, faktor-faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, ialah: 1) Faktor internal yang mencakup faktor fisiologis dan psikologis. Sedangkan 2) Faktor eksternal mencakup faktor lingkungan dan instrumental yang berupa kurikulum, sarana dan fasilitas (media pembelajaran) serta guru (Munadi, 2013).

## METODE

Metode penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran *Reading Report* pada materi masuknya Jepang ke Indonesia. Prosedur penelitian ini mengadaptasi model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*) (Sugiyono, 2015). Adapun langkah penelitian pengembangan ADDIE dalam penelitian ini jika disajikan dalam bentuk bagan adalah sebagai berikut:



**Gambar 1.** Langkah-langkah model pengembangan ADDIE.  
(sumber: Sugiyono, 2015)

### 1. Analysis

Pada tahapan ini peneliti melakukan suatu observasi disalah satu sekolah yang ada di Mojokerto yaitu MA Nurul Islam Mojokerto. Setelah melakukan observasi, peneliti mengetahui materi yang cocok digunakan dalam pengembangan media pembelajaran, peneliti mampu mengetahui kurikulum yang digunakan pada sekolah tersebut, dan peneliti mampu mengetahui kebutuhan siswa.

### 2. Design

Desain produk yang peneliti buat yaitu supaya orang yang melihatnya tertarik. Dalam produk akan dimunculkan nama mahasiswa, logo Universitas Negeri Malang, nama dosen pembimbing, nama validator peneliti juga akan memunculkan berbagai macam gambar seperti, laki-laki, perempuan, dan lain-lain. Kemudian akan memunculkan materi Masuknya Jepang ke Indonesia beserta contoh-contohnya, yang menarik bagi siswa, dan akan memunculkan biografi mahasiswa dan biografi dosen pembimbing.

### 3. Development

Dalam tahap ini peneliti mengembangkan produk baru yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran di sekolah terutama pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

### 4. Implementation

Sebelum diimplementasikan atau diterapkan terhadap pengguna. Terlebih dahulu dilakukan validasi rancangan produk media pembelajaran berbasis Powtoon kepada kedua ahli materi dan ahli model pembelajaran. Untuk ahli materi pembelajaran dipilih Bu Dr. Grace T. Leksmana, S.Psi., M.A. beliau adalah dosen Program Studi S2 Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Malang, Sedangkan ahli model dipilih Bapak Dr. Yerry Soepriyanto, S.T., M.T. Beliau adalah dosen Jurusan Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang. Atas dasar masukan-masukan dari kedua validator tersebut, langkah selanjutnya adalah memperbaiki produk media pembelajaran tersebut. Tahap selanjutnya adalah melakukan uji validasi rancangan produk oleh ahli pengajaran (guru) setelah itu pada kelas yang rencananya akan dilakukan di MA Nurul Islam

Mojokerto. Siswa yang berjumlah 36 orang akan terlibat dan diberi perlakuan untuk memberi umpan balik rancangan produk yang dikembangkan tersebut.

### 5. Evaluation

Penelitian ini berhubungan dengan hasil akhir pengembangan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti, sehingga Pada penelitian ini digunakan evaluasi formatif. Hasil akhir yang dimaksud adalah mengukur baik atau tidaknya sebuah media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti. Dalam proses pengembangan inilah peneliti mampu mengetahui kekurangan yang ada di dalam medianya. Jika tidak ada kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran, berarti media ini baik atau cocok digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas

Penelitian pengembangan dilakukan pada bulan April 2023 semester genap tahun pelajaran 2022/2023 di MA Nurul Islam Mojokerto. Kemudian dilanjutkan dengan uji coba kelompok kecil dan dilanjutkan uji coba kelompok besar. Subjek dalam penelitian pada siswa kelas XI IPS 2 mata pelajaran Sejarah. Instrumen pengumpulan data diperoleh dari proses pengembangan model. Instrumen pengumpulan data pengembangan terdiri dari angket guru, angket siswa, lembar validasi oleh dosen ahli. Teknik analisis data untuk mengetahui efektivitas hasil belajar dilakukan dengan menghitung skor pretest dan post-test hasil belajar siswa, kemudian dianalisis menggunakan *N-gain*. Teknik *normalized gain* dapat dihitung dengan persamaan berikut. Persentase validasi kemudian dihitung menggunakan rumus sebagai berikut

$$V = \frac{TSe}{Tsm} \times 100 \%$$

**Gambar 2.** Rumus persentase validasi produk.  
(sumber: Akbar, 2013)

Keterangan:

- V = Persentase tingkat penilaian
- Tse = Total skor empiris yang diperoleh
- Tsm = Total skor maksimum

**Tabel 1. Skala Interpretasi Validitas Produk**

Tingkat Persentase	Kriteria	Keterangan
86 – 100%	Sangat Valid	Sangat baik untuk digunakan
71 – 85 %	Valid	Boleh digunakan dengan revisi
56 – 70 %	Cukup Valid	Boleh digunakan setelah revisi
41 – 55 %	Kurang Valid	Tidak Boleh digunakan
25 – 40 %	Tidak Valid	Boleh digunakan

**Sumber:** (Akbar, 2013)

$$Normalized\ gain\ <g> = \frac{post - pre}{Skor\ Maximum - pre}$$

Keterangan:

*post* = Skor post-test

*pre* = Skor pretest

maks = Skor maksimal ideal

Tabel 2. Skala Batasan N-Gain

Batasan	Keterangan
$normalized\ gain > 0,70$	Tinggi
$0,30 < normalized\ gain < 0,70$	Sedang
$normalized\ gain < 0,30$	Rendah

Sumber: Hake in Kagan et al 2017

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian data dalam penelitian dan pengembangan ini terbagi menjadi tiga tahap, yaitu: (1) penyajian produk hasil pengembangan; (2) hasil uji validitas ahli materi dan media (lihat tabel 4); (3) hasil uji efektivitas uji coba kelompok kecil dan kelompok besar (lihat tabel 5). Setelah melakukan perbaikan pada produk, selanjutnya diuji-cobakan pada peserta didik. Uji coba dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama adalah uji coba pada kelompok kecil melibatkan kelas XI IPS 2 yang berjumlah 6 siswa yang dipilih secara acak. Pada tahap ini diperoleh kritik dan saran untuk selanjutnya dilakukan perbaikan terhadap produk atau revisi produk kedua. Setelah dilakukan revisi sebanyak dua kali, dilakukan uji coba dalam kelompok besar kelas XI IPS 2 berjumlah 36 siswa. Produk yang telah diuji-coba pemakaian tersebut dilakukan perbaikan lagi apabila mendapat kritik dan saran dari siswa atau revisi akhir.

### a. Produk yang dihasilkan

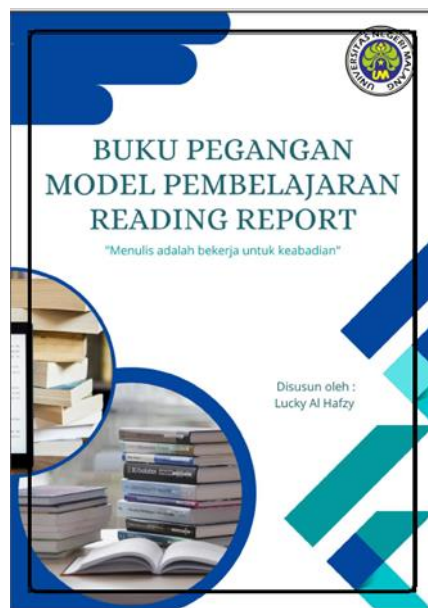
Pengembangan ini menghasilkan sebuah produk modul pembelajaran *Reading Report* untuk pembelajaran sejarah. Modul pembelajaran tersebut dibuat menggunakan *cover* Microsoft Word dan ditampilkan secara cetak atau noncetak. Modul pembelajaran *Reading Report* dapat dibuka dengan smartphone maupun laptop dari siswa kapan saja dan dimana saja baik secara *online* atau *offline*. Produk yang dihasilkan dalam bentuk Microsoft (.word) dan Adobe Reader (.pdf) sehingga memudahkan pengguna untuk mengoperasikan produk. Modul pembelajaran *Reading Report* memiliki ukuran file sebesar 1,86 MB. Modul pembelajaran *Reading Report* tergolong dalam kategori modul visual, selaras dengan pernyataan Wati (2016), bahwa media audiovisual yakni

produk yang menghantarkan konteks menggunakan gambar dan suara. Media audiovisual dapat akurat menggambarkan peristiwa dan objek.

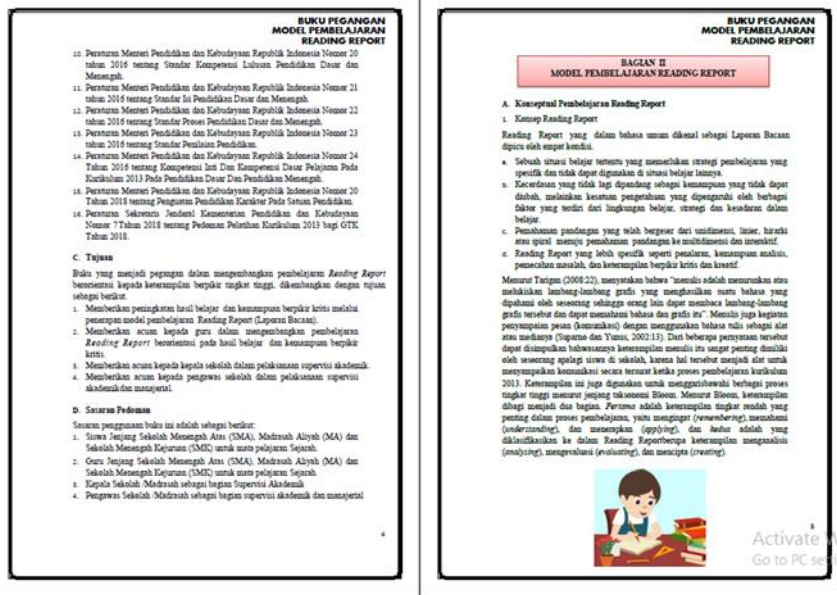
### b. Deskripsi Hasil Pengembangan Produk Model Pembelajaran *Reading Report*

Hasil yang didapatkan dari tahap desain dan pengembangan diwujudkan dalam bentuk modul *Reading Report* (lihat gambar 1,2, 3 dan 4). Model pembelajaran berbasis *Reading Report* dikembangkan bertujuan untuk mencapai kompetensi dasar KD 3.11 Menganalisis kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang”. Konten materi yang dikembangkan dalam model *Reading Report* ini meliputi latar belakang masuknya Jepang ke Indonesia, Dampak-dampak pendudukan Jepang di berbagai bidang (ekonomi, sosial, pendidikan, militer dan budaya). Model pembelajaran ini dapat menunjang proses pembelajaran jika model pembelajaran tersebut efektif dan efisien.

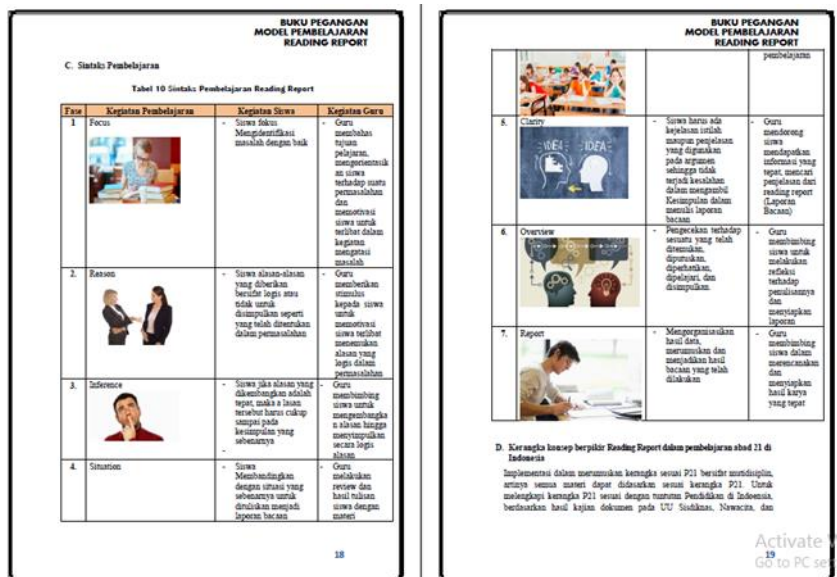
Tampilan awal dari media ajar berbasis *Reading Report* dibuka dengan tampilan halaman sampul. Pada halaman ini terdapat judul media dan logo Universitas Negeri Malang sebagai identitas kampus pengembang media. *Background* pada halaman sampul terdapat gambar tumpukan buku-buku, hal tersebut mencerminkan bahwa gambar disesuaikan dengan materi yang disajikan. Bagian inti terdapat konsep berpikir model pembelajaran *Reading Report*, dan sintaks pembelajarannya.



**Gambar 3.** Cover (Tampilan Awal)  
(sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

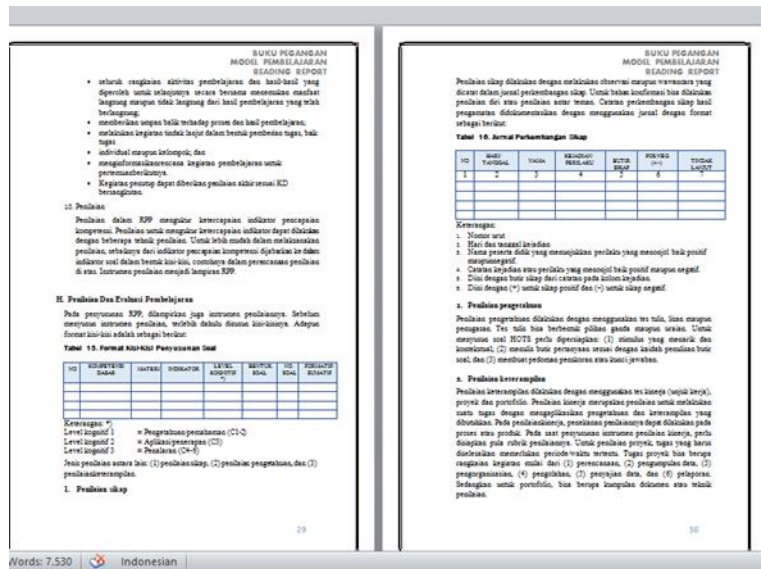


Gambar 4. Konsep Model Pembelajaran Reading Report (sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)



Gambar 5. Sintaks Pembelajaran Reading Report (sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)





Gambar 6. Instrumen Penilaian Model Pembelajaran Reading Report (sumber: Dokumentasi pribadi, 2023)

c. Uji Validitas Produk

Hasil validasi merupakan langkah selanjutnya dalam proses penelitian dan pengembangan. Validasi ini dilakukan oleh para ahli sesuai dengan bidangnya, diantaranya validasi ahli materi dan validasi ahli media. Tujuan dari proses validasi ini adalah untuk menilai kelayakan produk media pembelajaran yang dikembangkan sebelum dilakukan tahap uji coba di lapangan. Perhitungan rata-rata persentase dari hasil validasi dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Rata-rata Persentase	Keterangan
Ahli Materi	72,5%	Valid
Ahli Model	100%	Sangat Valid

Sumber: Pengolahan Data Hasil Validasi 2023

Perolehan dalam kegiatan validasi ahli materi sebesar 72,5 persen. Ahli materi mengevaluasi tiga aspek berbeda yaitu kelayakan isi, penyajian dan kebahasaan. Melalui kegiatan validasi materi diperoleh data kualitatif yang diperoleh dari komentar dan masukan sebagai berikut: (1) Cukup baik tapi masih perlu menata kembali uraian materi seperti perbaikan kesalahan ketik; (2) perjas sumber gambar peristiwa atau tokoh yang disebutkan, dengan mencantumkan periode hidup. Sedangkan perolehan dalam kegiatan validasi ahli model sebesar 100 persen. Aspek yang dinilai oleh ahli media terdapat tiga aspek yaitu penyajian media, tampilan audiovisual, dan operasi media. Melalui kegiatan validasi ahli media diperoleh data kualitatif dari komentar dan saran sebagai berikut: (1) halaman awal kurang menarik; (2) terdapat beberapa salah ketik; (3) memasukkan ice breaking di sela materi.

Menurut Sugiyono (2015) persentase validasi model didefinisikan sangat valid dengan angka persentase 86-100 persen, sedangkan persentase validasi materi dikategorikan sebagai kategori valid dengan angka persentase 71-85 persen. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa materi dan media dalam produk model pembelajaran *Reading Report* sesuai dengan instrumen penilaian, maka validitas materi dan media dapat dicapai. Berdasarkan persentase hasil uji validitas produk menghasilkan bahwa materi Masuknya Jepang valid dan boleh digunakan dengan revisi kecil. Sedangkan model pembelajaran *Reading Report* sangat valid dan tanpa revisi.

#### d. Uji Efektivitas Produk

Hasil validasi tahap uji coba produk merupakan kegiatan uji coba rancangan produk kepada sasaran objek yang sesungguhnya. Uji coba produk ini bertujuan untuk mengetahui hasil efektivitas model pembelajaran *Reading Report* dalam proses pembelajaran sejarah. Dalam tahap ini, terdapat dua langkah yang harus dilakukan yaitu uji coba awal pada kelompok kecil dan uji coba pemakaian pada kelompok besar.

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan pada hari Rabu, 11 April 2023 di kelas XI IPS 2. Subjek uji coba dipilih secara acak yang berjumlah 6 siswa. Sedangkan kelompok besar dilakukan pada hari Kamis, 12 April 2022. Subjek uji coba berjumlah 36 siswa. Skema pengambilan data hasil kelayakan produk, yaitu peneliti melakukan kegiatan belajar mengajar. Kemudian peneliti memberikan produk model pembelajaran *Reading Report*, agar dimanfaatkan dalam belajar. Siswa juga diberi waktu supaya mempelajari materi yang ada di media belajar berupa modul. Selanjutnya, siswa diminta untuk mengisi angket instrumen uji kelayakan produk. Instrumen kuesioner yang dimanfaatkan dalam kegiatan uji coba ini yakni kuesioner isi yang harus diisi oleh siswa. Kuesioner mencakup 10 pernyataan, serta komentar atau saran, dalam kisaran skor yang ditawarkan. Skor 4 jika sangat setuju, 3 jika setuju, 2 jika tidak setuju, dan 1 jika sangat tidak setuju.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Produk *Reading Report* di Kelas XI IPS 2 MA Nurul Islam Mojokerto

Hasil Belajar	Rata-rata kelas	Persentase Ketuntasan (%)
Pretest	55	8,33%
Post-test	87,36	100%

Sumber: Pengolahan Data Hasil Uji Coba 2023

Berpikir Kritis	Rata-rata kelas	Persentase Ketuntasan (%)
Pretest	47,78	5,56%
Post-test	90,81	100%

Sumber: Pengolahan Data Hasil Uji Coba 2023

Tabel 5. Hasil Kemampuan Berpikir Kritis di Kelas XI IPS 2 MA Nurul Islam Mojokerto

Hasil Belajar	N-Gain	Keterangan
---------------	--------	------------

Uji kelompok kecil	0,85	Sangat Efektif
Uji kelompok besar	0,72	Sangat Efektif

Sumber: Pengolahan Data Hasil Uji Coba 2023

Kemampuan Berpikir Kritis	N-Gain	Keterangan
Uji kelompok kecil	0,86	Sangat Efektif
Uji kelompok besar	0,80	Sangat Efektif

Sumber: Pengolahan Data Hasil Uji Coba 2023

Uji coba yang pertama yakni uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan responden 6 siswa. Pada kegiatan uji coba kelompok kecil ini diperoleh persentase tingkat keefektifan produk sebesar 0,85 untuk hasil belajar dan 0,86 untuk kemampuan berpikir kritis. Sehingga, berdasarkan skala interpretasi kriteria efektivitas produk tergolong sangat efektif. Melalui kegiatan uji kelompok kecil didapatkan data kualitatif berupa pujian dan masukan sebagai berikut: (1) Materi susah dipahami, tetapi tampilannya bagus membuat saya lebih bersemangat membaca; (2) Materi dan menarik, tetapi jika *online* juga bisa dilakukan (3) medianya menarik tidak membuat bosan.

Setelah melewati tahap revisi berdasarkan masukan pada uji coba kelompok kecil, kemudian produk diterapkan melalui uji coba kelompok besar. Uji coba kelompok besar diadakan melalui responden sebanyak 32 siswa. Pada kegiatan uji coba kelompok besar ini diperoleh persentase tingkat keefektifan produk sebesar 0,85 untuk hasil belajar dan 0,86 untuk kemampuan berpikir kritis. Sehingga, berdasarkan skala interpretasi kriteria efektivitas produk tergolong sangat efektif. Melalui kegiatan uji kelompok besar didapatkan data kualitatif berupa pujian dan masukan yakni: (1) media *Reading Report* dapat menjadi alternatif lain selain buku paket; (2) media pembelajarannya tidak monoton dan membuat semangat karena ada lagunya; (3) aplikasinya bagus, sayangnya belum mendukung untuk pengguna *iOS*. Kriteria efektivitas tersebut berdasarkan pada kriteria efektivitas menurut Akbar (2013), yang menyatakan bahwa persentase 81-100% termasuk pada kategori sangat efektif.

Berdasarkan persentase hasil uji efektivitas produk yang dilakukan pada kelompok kecil dan kelompok besar menghasilkan bahwa media pembelajaran *Reading Report* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah MA Nurul Islam Mojokerto. Hal tersebut didasarkan karena model pembelajaran *Reading Report* sesuai dengan potensi dan masalah yang ada di MA Nurul Islam. Pengembangan media belajar *Reading Report* telah memenuhi kriteria pemilihan media dengan menyusun materi kehidupan bangsa Indonesia di bidang sosial, ekonomi, budaya, militer, dan pendidikan pada zaman pendudukan Jepang secara sederhana yang dapat dioperasikan oleh siswa melalui *smartphone* dan laptop masing-masing. Luaran yang dihasilkan berupa website yang dapat diakses uji coba secara online oleh siswa, didalamnya terdapat materi

dan juga film yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran siswa. Model pembelajaran Reading Report sangat mudah untuk digunakan, hal ini mengingat bahwa media yang sukar untuk digunakan guru atau siswa justru tidak akan terlalu bermanfaat (Kustandi, 2013).

Model pembelajaran *Reading Report* juga telah memenuhi kriteria umum pemilihan model pembelajaran yang terorganisir secara sistematis, antara lain: (1) Tujuan pembelajaran, tersedia dalam RPP dan menu lainnya dalam media *Reading Report*; (2) Ketepatan konteks isi yang disusun secara tematik, jelas, dan sederhana untuk meningkatkan pemahaman siswa; (3) Karakteristik siswa, yang secara rinci telah dipetakan pada tahap potensi dan masalah untuk mengetahui bagaimana menentukan media belajar yang cocok dengan kebutuhan siswa; (4) Teknik belajar siswa, dengan tanya jawab, penugasan, diskusi serta ceramah yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran yang telah dirancang pada RPP pembelajaran; (5) Lingkungan, dimana semua siswa sudah menggunakan *smartphone* dan juga laptop di sekolah; (6) Ketersediaan fasilitas pendukung, tersedianya fasilitas Wi-Fi dan laboratorium komputer di sekolah (Jalinus, 2016).

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, maka dapat ditarik kesimpulan yaitu: (1) Hasil validitas yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli model termasuk dalam kategori valid, menghasilkan persentase ahli materi sebesar 72,5% dinyatakan valid dengan keterangan baik dapat digunakan dan revisi kecil. Sedangkan ahli model dengan persentase 100% dinyatakan sangat valid dengan keterangan boleh digunakan. (2) Hasil uji efektivitas yang dilakukan pada kelas XI IPS 2 MA Nurul Islam Mojokerto yang terdiri dari 6 siswa kelompok kecil dan 32 siswa kelompok besar menghasilkan bahwa uji coba awal kelompok kecil mendapat persentase sebesar 0,85 untuk hasil belajar dan 0,86 untuk kemampuan berpikir kritis dinyatakan sangat efektif, sedangkan uji pemakaian kelompok besar mendapat persentase sebesar 0,72 untuk hasil belajar dan 0,80 untuk kemampuan berpikir kritis dinyatakan sangat efektif. Upaya pengembangan model pembelajaran *Reading Report* didasarkan pada beberapa kebutuhan dan masalah pembelajaran yang ada di MA Nurul Islam Mojokerto. Hasil kegiatan analisis kebutuhan, siswa tidak menggunakan *smartphone* mereka untuk kegiatan pembelajaran secara langsung, *smartphone* hanya digunakan ketika dirumah sebagai sarana komunikasi dan pengiriman tugas kepada guru. Disisi lain, hasil observasi angket menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam pengoperasian *smartphone* sudah baik. Sehubungan dengan hal tersebut, maka peneliti berupaya untuk menghasilkan produk *Reading Report* yang dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang bisa dilakukan secara langsung atau memanfaatkan *smartphone* android guna menunjang pembelajaran sejarah.

## DAFTAR RUJUKAN

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya
- Amboro, K. (2015). Membangun Kesadaran berawal dari pemahaman: Relasi pemahaman sejarah

- dengan kesadaran sejarah mahasiswa. *Historia*, 3(2), 109–118.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Colley, B. M., Bilics, A. R., & Lerch, C. M. (2012). Reflection: A key component to thinking critically. *The Canadian Journal for the Scholarship of Teaching and Learning*, 3(1). <https://doi.org/10.5206/cjsotl-rcacea.2012.1.2>
- Fisher, A. (2009). *Berpikir kritis: Sebuah pengantar*. Erlangga.
- Hasan, S. H. (2010). The development of historical thinking and skills in the teaching of history the senior school curriculum in indonesia historia. *Internasional Journal of History Education*, XI(2), 3.
- Jalinus, N. A. (2016). *Media dan sumber pembelajaran*. Kencana.
- Kustandi, C. (2013). *Media pembelajaran manual dan digital* (2nd ed.). Bogor Ghalia Indonesia.
- Lunenburg, F. C. (2011). Critical thinking and constructivism techniques for improving student achievement. *National Forum of Teacher Education*, 21(3), 1–9. <http://www.nationalforum.com/Electronic Journal Volumes/Lunenburg, Fred C. Critical Thinking & Constructivism V21 N3 2011 NFTJ.pdf>
- Munadi, Y. (2013). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. GP Press.
- Samani, M. (2012). *Profesionalisasi pendidikan*. UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Sardiman. (2012). *Pembelajaran Sejarah dan Pembangunan Karakter Bangsa, dalam Hansiswany Kamarga dan Yani Kusmarni (Ed), Pendidikan Sejarah Untuk Manusia dan Kemanusiaan: Refleksi Perjalanan Karir Akademik Prof. DR. Said Hamid Hasan, MA*. Bee Media.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Suparno & Yunus, M. (2003). *Keterampilan Dasar Menulis*. Universitas Terbuka.
- Wati, E.R. (2016). *Ragam media pembelajaran : Visual-audio visual-komputer-power point-internet-interactive video* (A. Jarot (ed.)). Kata Pena.