

## PENGEMBANGAN *E-MODUL* MATERI KERAJAAN-KERAJAAN ISLAM DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X

Tuti Khairani<sup>1</sup>, Juliandry Kurniawan Junaidi<sup>2</sup>, Kaksim<sup>3</sup>

Universitas PGRI Sumatera Barat<sup>1,2,3</sup>

[Tutikhairani3101@gmail.com](mailto:Tutikhairani3101@gmail.com)<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui perancangan, pelaksanaan, kelebihan dan kekurangan pengembangan *E-modul* materi kerajaan Islam dalam pembelajaran sejarah kelas X. Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Hasil penelitian ini: Pertama uji validasi dengan kategori sangat valid memperoleh skor rata-rata 90,76% dari berbagai aspek penilaian. Aspek kelayakan media persentase 100%, aspek kelayakan materi persentase 87,5%, aspek kelayakan bahasa persentase 85%. Kedua uji praktikalitas guru dengan skor 260 tingkat persentase 86,6% dengan predikat "Sangat Praktis". Ketiga uji kelayakan guru dengan skor rata-rata 383 tingkat persentase 85,1% dengan predikat "Sangat Layak". Kesimpulan pengembangan *E-modul* pada pembelajaran sejarah meliputi validasi dari para ahli, data validasi *E-modul*, data validasi media *E-modul*, data validasi praktis, dan data validasi.

**Kata Kunci:** *E-modul*, *Heyzine*, Pembelajaran Sejarah.

### ABSTRACT

*The purpose of this study was to determine the design, implementation, advantages and disadvantages of developing an E-modul e for Islamic kingdom material in history learning for class X. This research method uses a quantitative approach with the type of research and development. The results of this study: First, the validation test with a very valid category obtained an average score of 90.76% from various assessment aspects. The media feasibility aspect percentage is 100%, the material feasibility aspect percentage is 87.5%, the language feasibility aspect percentage is 85%. Second, the teacher's practicality test with a score of 260 percentage level 86.6% with the predicate "Very Practical". Third, the teacher's feasibility test with an average score of 383 percentage level 85.1% with the predicate "Very Eligible". The conclusion of the development of E-modul es in history learning includes validation from experts, E-modul e validation data, E-modul e media validation data, practical validation data, and validation data.*

**Keywords:** *E-modul es, Heyzine, History Learning.*

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam bidang Pendidikan merupakan sistem pendidikan berorientasi media elektronik. Penerapan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pendidikan tentunya akan menghasilkan sistem pembelajaran berorientasi teknologi, khususnya media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan perangkat yang sangat berpengaruh terhadap efektif tidaknya proses pembelajaran. Hal ini telah dibuktikan oleh beberapa peneliti dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi *Quizizz* Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa” hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran aplikasi *Quizizz* secara daring cukup efektif dipergunakan untuk perkembangan kognitif siswa, (Hidayati, 2021).

Modul merupakan paket belajar mandiri yang dirancang secara sistematis untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar, (Artiniasih, 2019). Modul disusun dengan bahasa yang mudah dipahami oleh peserta didik sesuai tingkat pengetahuan dan usia mereka, agar peserta didik dapat belajar secara mandiri. Melalui modul, peserta didik dapat belajar sesuai kemampuannya masing-masing, peserta didik yang belajar cepat akan menyelesaikan paket modul lebih cepat, sebaliknya peserta didik yang belajar lambat akan menyelesaikan lebih lambat.

*E-modul* adalah bagian dari elektronik based e-learning yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat berupa elektronik, (Artiniasih, 2019). *E-modul* adalah bagian dari elektronik based e-learning yang pembelajarannya memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, terutama perangkat berupa elektronik. *E-*

*modul* yang disusun dalam bentuk elektronik dapat menghemat penggunaan alat tulis seperti kertas sehingga secara tidak langsung akan membantu mengurangi limbah kertas. *E-modul* dapat disusun dengan aplikasi multimedia karena dapat memadukan berbagai media (format file) yang berupa teks, gambar, grafik, musik, animasi, video, dan interaksi menjadi file digital (komputerisasi), serta digunakan untuk menyampaikan pesan kepada pengguna.

Perubahan kurikulum sangat berdampak kepada perangkat pembelajaran salah satunya yaitu modul. Modul ajar kurikulum merdeka merupakan pengganti dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang berformat dan bersifat variatif yang meliputi materi konten pembelajaran, metode pembelajaran, interpretasi, dan teknik mengevaluasi yang disusun secara sistematis dan memukau untuk mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan, (Herwina, 2023).

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian dan pengembangan (research and development). Penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu melalui tahapan analisis, merancang, memproduksi, dan mengevaluasi produk sehingga menjadi produk yang layak. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model 4-D. Model 4-D yang terdiri dari empat tahapan, yaitu Pendefinisian (define), Perancangan (design), Pengembangan (development) dan Penyebaran (disseminate).

Penelitian ini melibatkan dua sekolah yaitu di SMA Negeri 1 Ranto Baek dan SMA Negeri 1 Lingga Bayu. Pemilihan Lokasi penelitian tersebut

didasarkan atas permasalahan yang terjadi pada proses pembelajaran peserta didik.

Sumber data yang dikumpulkan berupa data kuantitatif sebagai data pokok dan data kualitatif berupa sarana serta masukan dari responden sebagai tambahan. Data tersebut memberi gambaran mengenai kualitas produk yang dikembangkan. Sumber data primer dan data sekunder, Penggunaan data primer umumnya untuk kebutuhan menghasilkan informasi yang mencerminkan kebenaran sesuai dengan kondisi faktual, sehingga informasi yang dihasilkan dapat berguna dalam pengambilan keputusan. Data primer berupa lembar validasi angket yang disebar kepada responden. Data sekunder biasanya berwujud data dokumentasi atau data laporan yang telah tersedia (Lesmana, 2018). Data sekunder ini didapat dari guru mata pelajaran sejarah SMAN 1 Ranto Baik dan guru mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Lingga bayu.

Adapun untuk mengetahui keabsahan data penelitian, peneliti melakukan validasi media pembelajaran yang dikembangkan. Validasi pada penulisan ini berupa validasi media, validasi materi dan validasi bahasa. Validasi ahli media dan ahli materi yang dilakukan oleh pakar yang kompeten dan relevan dengan media yang dikembangkan oleh peneliti. Dalam pengumpulan data melalui penyebaran angket, wawancara dan validasi media, selanjutnya dikumpulkan, di saring dan di analisis sehingga memungkinkan peneliti untuk mengetahui kepraktisan, kelayakan media dan menarik kesimpulan terkait pengembangan *E-modul* materi kerajaan-kerajaan Islam dalam pembelajaran sejarah kelas X.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Tahap Pendefinisian (Define)**

#### **Analisis Ujung Depan**

Fase ini dilakukan untuk mengetahui pokok permasalahan dalam pembelajaran sehingga dapat dikembangkan produk berupa media pembelajaran. Peneliti juga melakukan analisis awal dengan mewawancarai guru sejarah kelas X SMA Negeri 1 Ranto Baik. Hasil analisis ini digunakan ketika mempertimbangkan produk yang peneliti kembangkan.

#### **Analisis Kebutuhan**

Pada Fase ini, analisis kebutuhan bertujuan untuk mengumpulkan informasi atau kesulitan peserta didik selama proses pembelajaran serta dalam penggunaan sumber belajar. Setelah dilakukan analisis terhadap peserta didik pada saat pelaksanaan Praktik Lapangan kelas X di SMA Negeri 1 Ranto Baik, terlihat bahwa peserta didik kurang aktif serta kesulitan dalam memahami materi dan sebagian peserta didik menganggap pelajaran sejarah itu membosankan, hal ini dikarenakan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, penulis berencana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa *E-modul* berbantuan Heyzine.

#### **Analisis Kurikulum**

Pada Tahap ini dilakukan analisis kurikulum, di SMA Negeri 1 Ranto Baik Dan SMA Negeri 1 Lingga Bayu menggunakan kurikulum Merdeka. Dimana Tujuan kurikulum merdeka adalah untuk mewujudkan pembelajaran siswa yang holistik dan kontekstual, sehingga pembelajaran semakin bermanfaat dan bermakna bagi siswa, bukan hanya sekedar hafal materi saja.

### **Analisis Materi**

Pada Tahap ini dilakukan analisis materi dengan merinci bahan pembelajaran, sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku di SMA Negeri 1 Ranto Baik. Adapun materi yang peneliti analisis yaitu pada Kompetensi Dasar (KD) 3.8 yaitu menganalisis perkembangan kehidupan Masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini.

### **Tahap Perancangan (Design)**

#### **Pemilihan Media**

Pada fase ini melakukan pemilihan media yang tepat dan sesuai untuk menyajikan materi serta disesuaikan dengan analisis kebutuhan peserta didik. *E-modul* berbantuan Heyzine Sejarah merupakan *platform* yang akan dikembangkan khusus untuk pembelajaran sejarah, *platform* ini berupa media visual yang disesuaikan dengan lingkungan peserta didik, sehingga dapat menerima konsep yang disajikan. Pada penelitian ini akan dirancang sebuah *E-modul* berbantuan Heyzine yang sangat unik dan menarik dengan bentuk warna-warni, sehingga peserta didik dapat memahami dan menerima konsep yang di sajikan.

#### **Pemilihan Format (Format Selection)**

Fase ini peneliti memilih format untuk mendesain *E-modul* pembelajaran sejarah dengan menggunakan aplikasi *microsoft word* kemudian diunggah ke *platfrom* Heyzine. Pemilihan format di sesuaikan juga dengan analisis materi, materi yang di pilih yaitu: tentang perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang

masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Materi ini menarik jika menggunakan sumber belajar melalui media pembelajaran *E-modul* berbantuan Heyzine karena tampilannya yang lebih menarik.

### **Penyusunan Materi**

Pada fase ini dilakukan penyusunan materi yang telah ditentukan pada tahap pendefinisian. Penentuan materi disesuaikan berdasarkan analisis kompetensi inti dan kompetensi dasar pada kurikulum, kemudian dilakukan perumusan tujuan yang hendak dicapai. Materi yang telah ditetapkan kemudian disajikan ke dalam *E-modul* berbantuan Heyzine yang akan dikembangkan.

### **Rancangan Instrumen**

Rancangan instrumen pada penelitian ini dilakukan oleh penulis untuk menetapkan rancangan yang akan di gunakan pada media pembelajaran *E-modul* berbantuan Heyzine. Rancangan instrument pada penelitian ini yaitu validasi ahli dan respon peserta didik. Validasi ahli dilakukan dengan tiga validator yang sesuai dengan bidangnya. Validasi media dilakukan oleh dosen Teknologi Informasi Mourend Devegi, M. Kom, validasi materi oleh dosen sejarah Dr. Meri Erawati, S. S, M. Hum dan validasi bahasa dilakukan oleh Dosen Lira Hayuafdetis Mana, M. Pd.

### **Tahap Pengembangan (Development)**

#### **Hasil Validasi Ahli Media**

Proses validasi dari pengembangan *E-modul* ini yang pertama adalah menguji kelayakan media dari *E-modul* berbantuan Heyzine. Proses ini dilakukan dengan menyerahkan angket kepada ahli media yaitu bapak Mourend Devegi M. Kom yang merupakan dosen teknologi informasi dari Universitas PGRI

Sumatera Barat. Berdasarkan angket yang diberikan *E-modul* dinyatakan layak untuk diuji coba dengan persentase 100%. Adapun revisi ahli media yaitu cover *E-modul* warnanya lebih merah dan tulisan pada cover di perkecil lagi.

### Hasil Validasi Materi

Validasi selanjutnya adalah menguji kelayakan pada materi media pembelajaran *E-modul* berbantuan Heyzine. Kemudian pengujian kelayakan materi yang dilakukan yaitu memberikan angket kepada ahli materi ibu Dr. Meri Erawati, M. Hum merupakan dosen Pendidikan sejarah dari Universitas PGRI Sumatera Barat.

Berdasarkan angket yang diberikan *E-modul* dinyatakan layak untuk diuji coba dengan persentase 87,5%.

### Hasil Validasi Bahasa

Validasi terakhir yaitu penilaian dari aspek bahasa yang dilakukan oleh ibu Lira Hayu Afdetis Mana, M. Pd dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia dari Universitas PGRI Sumatera Barat. Hasil validasi bahasa di kategorikan layak untuk diuji coba dengan persentase 85%.

Berdasarkan hasil validasi di atas berikan penilaian dan saran sebagai berikut:

**Tabel 1.** Saran-Saran Validasi

No	Nama Validator	Saran-saran validator
1.	Dr. Meri Erawati, M. Hum	-
2.	Lira Hayu Afdetis Mana, M. Pd	Secara umum sudah bagus, hanya ada beberapa yang harus diperhatikan 1. Bedakan penulisan 'di' sebagai kata depan dengan 'di' sebagai imbuhan. 'Di' sebagai kata depan ditulis terpisah. 2. Paragraf yang baik itu terdiri dari 1 ide pokok dan ide penjelas 3. Setiap awal paragraf, jorokkan ke dalam sebanyak 5 kata.
3.	Mourend Devegi	Covernya di perbaiki, contrast warnanya lebih merah dan tulisannya lebih kecil lagi

(Sumber: Lembar Validasi Ahli Media *E-modul* Pembelajaran Sejarah)

Penilaian yang dilakukan oleh validasi disajikan pada tabel, kemudian dilakukan pengolahan data secara

manual, maka diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 2.** Hasil Validasi

	Indikator	Skor Yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Aspek kelayakan Bahasa	34	85%	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan Materi	35	87,5%	Sangat Valid
3.	Aspek Kelayakan Media	50	100%	Sangat Valid
4.	<b>Jumlah</b>	<b>118</b>	<b>90,76%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber: Lembar Validasi *E-modul* pembelajaran sejarah)

Berdasarkan hasil validasi ahli di atas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa *E-modul* yang telah dikembangkan dengan kategori sangat valid dan persentase sebesar 90,76%. Hal tersebut berarti *E-modul* dapat diuji

coba kepraktikalitasannya dan uji coba kelayakannya kepada guru sejarah.

Uji kepraktikalitasan *E-modul* dapat dilihat dari kepraktikalitasan penggunaan *E-modul* oleh guru. Hasil kepraktikalitasan diperoleh dari hasil

guru terhadap kepraktikalitasan *E-modul* diperoleh dengan menggunakan instrument yang dikembangkan.

**Tabel 3.** Hasil Uji Kepraktikalitasan Guru

No.	Indikator	Skor yang Diperoleh	Presentasi	Kategori
1.	Aspek Kemudahan Dalam penggunaan	211	70,3%	Praktis
2.	Aspek kesesuaian dengan Waktu	49	81,6%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>260</b>	<b>86,6%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

(Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti)

Dari tabel di atas, dapat diperoleh bahwa penilaian terhadap aspek Kepraktikalitasan *E-modul* bagi guru di kategorikan sangat praktis.

Uji kelayakan guru sejarah diperoleh dari respon guru sejarah di

SMA Negeri 1 Ranto Baik dan SMA Negeri 1 Lingga Bayu dengan menggunakan instrument yang dikembangkan. Instrumen yang dikembangkan berupa angket di berikan kepada guru sejarah.

**Tabel 4.** Hasil Uji Kelayakan Guru

No.	Indikator	Skor yang Diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Aspek kelayakan isi	101	84,1%	Sangat Layak
2.	Aspek kebahasaan	52	86,6%	Sangat Layak
3.	Aspek materi	101	84,1%	Sangat Layak
4.	Aspek media	129	84%	Sangat Layak
<b>Jumlah</b>		<b>383</b>	<b>85,1%</b>	<b>Sangat Layak</b>

(Sumber: Hasil Olahan Data Peneliti)

Pada tabel di atas, dapat diketahui bahwa penelitian terhadap praktikalitas dan kelayakan *E-modul* bagi guru yang di kembangkan sangat valid dan sangat layak.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan *E-modul* pembelajaran menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, memiliki beberapa tahapan seperti pendefinisian (define), perancangan (design), pengembangan (Development) dan penyebaran (disseminate), serta diperoleh data validasi sebesar 90,76%. Melalui tiga pembahasan sebagai berikut:

Pertama, pada penelitian ini telah divalidasi oleh ahli materi yang telah sesuai dengan bidangnya yaitu Dr. Meri Erawati SS, M.hum, ahli bahasa oleh Lira Hayuafdetis Mana, M. Pd dan ahli

media yang sesuai dengan bidangnya yaitu Mourend Devegi, M. Kom. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat diperoleh hasil validasi secara umum memperoleh skor rata-rata 90,76% sangat valid dengan aspek kelayakan materi 87,5%, aspek kelayakan bahasa 85% dan aspek kelayakan media 100%.

Kedua, praktikalitas guru pada tahap uji yang diukur menggunakan angket yaitu angket respon guru dengan responden 6 guru sejarah yang berasal dari dua sekolah yaitu 4 guru dari sekolah SMAN 1 Ranto Baik dan 2 guru dari SMAN 1 Lingga Bayu. Maka diperoleh hasil total skor 260 dengan Tingkat persentase 86,6% dengan kategori "Sangat Praktis". Hal ini berarti produk yang dikembangkan dalam penelitian termasuk dalam kategori praktis sehingga bisa dilanjutkan ke

tahap implementasi produk kepada guru-guru mata pelajaran sejarah.

Ketiga, kelayakan guru tahap uji ini bertujuan untuk mengetahui beberapa persen tingkat kelayakan produk pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini data yang diperoleh menggunakan angket respon guru yang berjumlah 6 guru mata pelajaran sejarah, pengolahan data menggunakan kalkulator dan *Microsoft Excel*. Dari pengolahan data maka diperoleh total skor 383 dengan tingkat persentase senilai 85,1% dengan kategori “sangat layak”. Maka secara sederhana dapat dipahami bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat layak atau mudah digunakan guru dalam mengajar peserta didik pada proses pembelajaran sejarah.

#### **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang di atas maka diperoleh kesimpulan pengembangan *E-modul* pada pembelajaran sejarah yang meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli media. Sehingga diperoleh data validasi *E-modul* setelah dilakukan pengolahan data. Media *E-modul* dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data 90,76% dengan kategori “Sangat Valid”. *E-modul* dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan hasil penelitian yang diperoleh dari angket dan diuji praktikalitas oleh guru pada penggunaan media diperoleh 86,6% dengan kategori “Sangat valid” sedangkan uji kelayakan diperoleh hasil total skor 383 dengan tingkat persentase 85,1% dengan kategori “Sangat Layak”.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Artiniasih, N. K. S., Agung, A. A. G., & Sudatha, I. G. W. (2019). Pengembangan Elektronik Modul Berbasis Proyek Mata Pelajaran

Ilmu Pengetahuan Alam Kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 54–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20008>

Herwina, R., Husnita, L., & Junaidi, J. K. (2023). Pengembangan *E-modul* Berbantuan Sigil Software Pada Mata Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20292–20300. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i3.9474>

Hidayati, I. D., & Aslam, A. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Quizizz Secara Daring Terhadap Perkembangan Kognitif Siswa. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 251–257. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37038>

Sudatha, I. G. W. (2019). Pengembangan Elektronik Modul Berbasis Proyek Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas Viii Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(1), 54–65. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i1.20008>

Lesmana, I., Pamikiran, R. D. C., & Labaro, I. L. (2018). Produksi dan produktivitas hasil tangkapan kapal tuna hand line yang berpangkalan di Kelurahan Mawali, Kecamatan Lembeh Utara, Kota Bitung (Production and productivity of the tuna hand line fishing boat at Mawali Village, North Lembeh District, Bitung City). *Jurnal Ilmu Dan Teknologi Perikanan Tangkap*, 2(6). <https://doi.org/10.35800/jitpt.2.6.2017.16968>

- Mansur, H., & Rafiudin, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(1), 37–48. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i1.443>
- Pramiyati, T., Jayanta, J., Yulnelly, Y. (2017). Peran Data Primer Pada Pembentukan Skema Konseptual Yang Faktual (Studi Kasus: Skema Konseptual Basisdata Simbumil). *Simetris: Jurnal Teknik Mesin, Elektro dan Ilmu Komputer* 8(2). <https://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/view/1574>
- Suryaman, S., & Suryanti, Y. (2022). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Plotagon dan Capcut untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 841–850. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i3.2575>