

Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Pesisir Selatan Dengan Materi Kerajaan Inderapura dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas X KD 3.8

Dandy Tria Sakti^{1(*)}, Ofianto²

^{1,2}Jurusan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang

*Parngek88@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop a local history e-module with material about the Kingdom of Inderapura as part of the local history of Pesisir Selatan Regency. The e-module was developed using the Dick & Carey model, which was then tested for feasibility through a validation stage carried out by 2 lecturers as expert validators of teaching materials and validators of material experts. Practicality tests were also carried out with Indonesian History subject teachers and 15 tenth grade high school students. The results of the validation test by material and teaching materials experts, e-modules can be used in learning, with a rating scale of 1-4, 4 as the maximum value and if below 3 need repair. By material experts, the first stage of the e-module assessment obtained an average score of 3.23 and the second stage obtained a score of 3.88 with an overall average of 3.55. Meanwhile, the teaching materials experts in the first stage of the e-module assessment obtained a score of 3.52 while the second stage was 3.68 and the overall average was 3.6. The results of the practicality test with the teacher showed that the e-module obtained an average practicality value of 3.90 while the e-module students obtained an average practicality value of 3.43583. Thus, based on expert assessments of teaching materials & materials, as well as teacher and student assessments, it shows that the developed e-module is feasible to use.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan e-modul sejarah lokal dengan materi Kerajaan Inderapura sebagai bagian dari sejarah lokal Kabupaten Pesisir Selatan. E-modul dikembangkan dengan model Dick & Carey yang kemudian kelayakannya di uji melalui tahap validasi yang dilakukan oleh 2 dosen sebagai validator ahli bahan ajar dan validator ahli materi. Uji praktikalitas juga dilakukan dengan guru mata pelajaran Sejarah Indonesia dan 15 siswa SMA kelas X. Hasil uji validasi oleh ahli materi dan bahan ajar, e-modul dapat digunakan dalam pembelajaran, dengan skala penilaian 1-4, 4 sebagai nilai maksimal dan jika dibawah 3 memerlukan perbaikan. Oleh ahli materi penilaian tahap pertama e-modul memperoleh skor rata-rata 3,23 dan tahap kedua memperoleh skor 3,88 dengan rata-rata keseluruhan 3,55. Sedangkan oleh ahli bahan ajar pada penilaian tahap pertama e-modul memperoleh skor 3,52 sedangkan tahap kedua 3,68 dan rata-rata keseluruhan 3,6. Hasil uji praktikalitas dengan guru menunjukkan bahwa e-modul memperoleh rata-rata nilai kepraktisan sebesar 3,90 sedangkan dengan peserta didik e-modul memperoleh nilai kepraktisan rata-rata 3,43583. Dengan begitu berdasarkan penilaian ahli bahan ajar & materi, serta penilaian guru dan peserta didik menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata kunci: bahan ajar, e-modul, sejarah lokal, pembelajaran sejarah.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Bukan hanya pendidikan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi, namun juga pendidikan dalam bidang sosial dan humaniora. Sejarah sebagai sebuah studi diajarkan hampir disetiap sekolah khususnya dijenjang SMA. Semenjak penerapan Kurikulum 2013, mata pelajaran sejarah di SMA terbagi menjadi dua, yaitu mata pelajaran Sejarah dan mata pelajaran Sejarah Indonesia. Mata pelajaran Sejarah Indonesia diajarkan disetiap jurusan, baik ilmu alam maupun ilmu sosial. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pembelajaran sejarah dalam membentuk generasi muda. Di sekolah pembelajaran sejarah bertujuan agar peserta didik memperoleh kemampuan berpikir historis dan mendorong mereka untuk mampu berpikir kritis-analitis dalam memanfaatkan pengetahuan tentang masa lampau dalam memahami kehidupan masa kini dan masa yang akan datang (Ofianto, 2017: 164). Selain melatih kemampuan berpikir, sejarah juga merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam memberikan pelajaran mengenai moralitas dan etika (Kochar, 1979: 25).

Namun sejarah masih sering dianggap sebagai mata pelajaran yang membosankan, penelitian mahasiswa pendidikan sejarah masih banyak yang mengangkat permasalahan berdasarkan image tersebut (Joko Sayono, 2013). Minimnya variasi penggunaan media, bahan, ataupun sumber belajar, serta diperparah dengan cara penyampaian guru yang monoton, terlalu teoritis dan abstrak (Magdalia Alfian, 2011), padahal tugas dan tanggung jawab guru amat sangat erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam usaha meningkatkan proses serta hasil belajar (B. Suryosubroto, 2009). Maka dari itu penting untuk melakukan peningkatan pembelajaran sejarah dengan melihat kondisi masyarakat saat ini ataupun yang akan datang. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah dengan pemberian muatan lokal dalam pembelajaran sejarah dan pengembangan bahan ajar.

Piaget (dalam Dicky Irawan, 2019: 16) menekankan bahwa pembelajaran seharusnya melalui proses penemuan serta pengalaman nyata. Oleh karena itu, dalam pembelajaran sejarah materi sejarah lokal diperlukan karena dapat memberi siswa kedekatan spasial dengan materi sejarah yang mereka pelajari. I Gde Widja (1984: 113) berpendapat bahwa sejarah lokal memiliki kelebihan yaitu kemampuannya dalam membawa murid kepada situasi riil yang ada di lingkungannya, Selain itu ia juga berpendapat bahwa dengan sejarah lokal, siswa lebih mudah memproyeksikan pengalaman

masa lampau masyarakatnya dengan masa kini, bahkan juga yang akan datang. Pendapat ini sesuai dengan Herbert B. Nichols bahwa penting untuk bisa memvisualisasikan sejarah (1930: 54), setiap peristiwa sejarah yang terjadi tidak terlepas dari kendali kondisi fisik lingkungan yang menjadi latar tempat terjadinya peristiwa tersebut (1930: 56). Pemberian materi sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah dapat memberikan siswa pembelajaran yang bermakna karena siswa belajar dari apa yang pernah terjadi di lingkungannya, sebuah peristiwa yang dampaknya mungkin dirasakan dalam kehidupan mereka.

Pemberian muatan lokal bukannya bertujuan untuk memalingkan siswa dari narasi sejarah nasional, melainkan melihat sejarah nasional dari sudut pandang kelokalan. Dalam hal ini Kerajaan Inderapura yang merupakan sebuah kerajaan yang pernah berdiri di ujung selatan Kabupaten Pesisir Selatan, Provinsi Sumatera Barat dan merupakan sebuah kerajaan yang pernah berdiri pada masa wilayah Indonesia saat zaman masuknya pengaruh Islam. Inderapura yang pernah menjadi wilayah vasal Kerajaan Pagaruyung kemudian harus menghadapi pengaruh politik dari Kesultanan Aceh dan Kesultanan Banten. Materi sejarah lokal ini kemudian mencoba melihat bagaimana kehidupan masyarakat dari segi politik, sosial, ekonomi, dan budaya pada masa masuknya pengaruh Islam, berdasarkan kacamata kelokalan yaitu Kerajaan Inderapura.

Peningkatan mutu pembelajaran sejarah juga bisa dilakukan dengan melakukan penyesuaian terhadap perkembangan teknologi. Sebagai pendidik menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi tidak jarang merupakan sebuah tuntutan. Zainiyati (dalam Maryanti Zafri, & Ofianto, 2019: 2) berpendapat bahwa perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi meningkatkan usaha modernisasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Salah satu hasil usaha tersebut adalah e-learning. Ada banyak definisi e-learning, yang paling sederhana mengatakan bahwa e-learning merupakan kegiatan belajar yang dilakukan secara digital, namun e-learning juga semestinya juga bisa memberikan keunggulan belajar yang tidak bisa diberikan oleh media belajar jenis lain (Djamshid Tavangarian, dkk, 2004: 273-274). Dengan e-learning, peserta didik bisa mengikuti pembelajaran meskipun secara fisik tidak hadir di kelas (Sudirman Siahaan, 2008: 43). Hal ini tentu diperlukan mengingat bahwa situasi masyarakat tak selalu memungkinkan untuk melakukan pembelajaran tatap muka, dan keberadaan teknologi seharusnya dimanfaatkan sebagai infrastruktur agar pembelajaran jarak jauh bisa terwujud. Salah satu usaha yang dapat mendukung pembelajaran jarak jauh tersebut adalah pengembangan e-modul.

Pengembangan bahan ajar juga diperlukan dalam memberikan materi sejarah lokal. Minimnya pengembangan bahan ataupun media sebagai alat pembelajaran sendiri merupakan masalah lain yang sering dijumpai dalam penelitian pengembangan. Peneliti melakukan observasi dengan mendatangi SMA Negeri 2 Bayang pada bulan Agustus 2021. Peneliti mewawancarai salah satu guru Sejarah Indonesia di SMA tersebut dan menemukan bahwa pemanfaatan sejarah lokal dalam pembelajaran masih belum optimal dikarenakan bahwa guru masih harus memprioritaskan jam mengajar mereka untuk memberikan materi Sejarah Indonesia yang sesuai dengan ketentuan MGMP Sumatera Barat, dan kecenderungan guru yang hanya memanfaatkan buku teks Sejarah Indonesia. Peneliti juga melakukan observasi terhadap peserta didik, berdasarkan hasil tanya jawab yang peneliti lakukan, banyak dari peserta didik yang tidak familiar dengan sejarah lokal yang ada di kabupaten Pesisir Selatan. Fokus penelitian peneliti disini ialah mengembangkan sebuah bahan ajar sejarah lokal yang dapat digunakan oleh siswa secara mandiri, sehingga siswa bisa memperoleh materi supplementer yang mendukung pembelajaran Sejarah Indonesia mereka. Bahan ajar ini berupa modul elektronik (e-modul) yang akan berupa aplikasi dan bisa mereka akses dengan menggunakan ponsel android yang mereka miliki.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk berupa e-modul sejarah lokal dengan materi tentang Kerajaan Inderapura. E-modul dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey, yang merupakan model pengembangan sistem yang terdiri dari 10 komponen langkah sistematis, yang langkahnya bisa dilakukan secara simultan. Dalam melakukan penelitian, peneliti berpedoman kepada beberapa penelitian yang sudah ada yang juga menggunakan model pengembangan Dick & Carey, diantaranya ialah penelitian Yaumil Qoriah, Sumarno, dan Nurul Umamah yang melakukan pengembangan modul wisata prasejarah di Jember. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya adalah angket respon yang diberikan kepada ahli materi dan ahli bahan ajar dalam uji kelayakan, juga kepada guru dan peserta didik dalam melakukan uji praktikalitas. data yang diperoleh kemudian diukur menggunakan skala likert, dalam angket responden bisa memberikan penilaian dengan kategori Sangat Baik, Baik, Kurang Baik, dan Sangat Kurang Baik, dengan skala nilai 1-4.

HASIL DAN PEMBAHASAN

E-modul berikut dikembangkan dengan menggunakan perangkat eXeLearning yang kemudian filenya di ekspor dalam bentuk file HTML. File HTML tersebut kemudian juga dikonversi menjadi file apk sehingga e-modul dapat dibuka melalui ponsel android.

Gambar 1. Kiri merupakan tampilan menu e-modul, dan kanan merupakan desain sampul dari e-modul



1. Tahap I (Menetapkan Mata Pelajaran Yang Dikembangkan)

Mata pelajaran yang dikembangkan adalah mata pelajaran Sejarah Indonesia. Materi yang ingin peneliti kembangkan ialah tentang Kerajaan Inderapura yang merupakan kerajaan Islam dan sesuai dengan materi KD 3.8 Sejarah Indonesia untuk Kelas X.

2. Tahap II (Mengidentifikasi Tujuan Pembelajaran, Melakukan Analisis Pembelajaran, Mengidentifikasi Pembelajar dan Konteks, Menulis Tujuan Pembelajaran Khusus, dan Mengembangkan Instrumen Penilaian)

Identifikasi tujuan pembelajaran dilakukan dengan melihat apa saja hasil yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa melalui pembelajaran dengan e-modul yang dikembangkan. Dalam KD 3.8 Sejarah Indonesia untuk kelas X pembelajaran diharapkan dapat “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”. Maka dapat dilihat bahwa tujuan yang diharapkan ialah: (1) siswa mampu mengenali corak kehidupan masyarakat Inderapura pada masa masuknya pengaruh Islam; (2)

siswa mampu memahami bagaimana penguasa Inderapura menjalankan pemerintahannya. Selain itu dengan e-modul siswa juga diharapkan mampu melakukan pembelajaran secara mandiri. Dalam melakukan analisis pembelajaran, pengembang perlu untuk memahami kemampuan apa saja yang dibutuhkan siswa untuk mampu memahami materi. Dalam hal ini pengembang melakukan pengembangan terhadap materi dengan memberikan latar belakang dari Kerajaan Inderapura. Identifikasi pembelajar dilakukan dengan melakukan wawancara. Peneliti melakukan wawancara dengan guru dan menemukan bahwa pembelajaran sejarah lokal masih belum bisa dilakukan secara optimal. Tujuan pembelajaran khusus dituliskan dalam bentuk indikator pencapaian kompetensi. Dalam hal ini IPK disesuaikan dengan materi Kerajaan Inderapura. Instrumen penilaian dikembangkan untuk mengukur keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran, hal ini dilakukan untuk mengukur efektivitas dari pembelajaran dengan menggunakan e-modul.

3. Tahap III (Mengembangkan Strategi Pembelajaran)

Strategi pembelajaran meliputi kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan, meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Strategi pembelajaran ini kemudian terwujud dalam bentuk Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

4. Tahap IV (Pengembangan dan Pemilihan Materi E-modul)

Dalam penyusunan dan penulisan e-modul, peneliti menggunakan metode sejarah dan memfokuskan pada studi pustaka untuk menulis materi Kerajaan Inderapura berdasarkan penelitian yang telah ada. Peneliti juga melakukan tinjauan secara langsung kelapangan untuk melakukan wawancara dengan pewaris dari Kerajaan Inderapura serta mendokumentasikan beberapa peninggalan dari Kerajaan Inderapura yang masih ada. E-modul dikembangkan menggunakan program exelearning.

5. Tahap V (Melakukan Evaluasi Formatif dan Merevisi Produk)

E-modul yang dihasilkan kemudian melalui tahap validasi oleh dua ahli yang masing-masingnya sebagai ahli materi dan ahli bahan ajar. Uji validitas diperlukan untuk mengetahui apakah instrumen yang digunakan dalam proses pengumpulan data bekerja dengan baik (Ofianto, 2018: 187). Dalam hal ini uji validitas oleh ahli dilakukan untuk menguji kelayakan e-modul untuk digunakan dilapangan pada tahap uji praktikalitas. Instrumen penilaian yang digunakan ialah angket. Angket validitas disusun menurut skala Likert, dengan empat kategori nilai yaitu sangat baik, baik, kurang baik, dan

sangat kurang baik, yang mana sesuai urutan skornya ialah 4 yang terbesar hingga 1 yang terkecil. Proses validasi dilakukan sebanyak dua tahap. Pada tahap ini kritik dan saran yang diberikan oleh validator menjadi bahan acuan pengembang untuk melakukan revisi terhadap produk.

Validasi Ahli

Tabel 1. Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Bahan Ajar

Kategori	Indikator	Jumlah Item	Total Skor	Rata-Rata	Nilai
Karakteristik Modul	Self Instruction	2	6	3	Baik
	Self Contained	2	6	3	Baik
	Stand Alone	1	3	3	Baik
	Adaptive	2	8	4	Sangat Baik
	User Friendly	2	6	3	Baik
Sistematika modul	Sampul Depan	3	11	3,66	Baik
	Isi	13	48	3,69	Baik

Penilaian e-modul sebagai bahan ajar dilakukan oleh bapak Ridho Bayu Yefterson, M.Pd yang merupakan salah satu dosen program studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang. Dalam aspek bahan ajar e-modul dinilai berdasarkan dua kategori, yang pertama berdasarkan karakteristik modul. Modul yang baik harus memiliki lima karakteristik, yang mana menurut Kemendikbud (2017: 3) karakteristik tersebut ialah (1) self instruction; (2) self contained; (3) stand alone; (4) adaptive; (5) user friendly. Self instruction berarti modul tersebut memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan tidak perlu bergantung dengan bimbingan guru. Self contained berarti materi modul tersebut telah lengkap dan sesuai dengan tuntutan KD. Stand alone berarti bahwa sebagai bahan ajar modul memiliki kelengkapan sehingga pengguna tidak perlu bergantung kepada bahan ajar lain. Adaptive berarti modul dapat menyesuaikan dengan perkembangan teknologi, dalam hal ini modul yang dirancang berupa e-modul sehingga siswa dapat mengakses e-modul melalui perangkat ponsel android yang mereka miliki. User friendly berarti modul yang dikembangkan mudah untuk digunakan.

Pada validasi tahap pertama dengan ahli bahan ajar, e-modul yang dikembangkan telah dianggap layak untuk digunakan, meskipun begitu e-modul masih menerima beberapa masukan dan kritikan yang membuat e-modul perlu untuk di revisi. Salah satu masukan yang diterima ialah masukan untuk memperbaiki ejaan serta penggunaan kalimat yang kurang efektif, salah satunya terdapat pada bagian petunjuk penggunaan yang didalamnya terdapat kalimat yang kurang efektif. Selain itu penulisan tujuan pembelajaran masih dianggap belum sesuai dengan ketentuan yang disarankan dalam kurikulum 2013.

Tabel 2. Hasil Validasi Tahap Pertama Ahli Materi

Kategori	Indikator	Jumlah Item	Total Skor	Rata-Rata	Nilai
Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah	Mengajarkan Kesenambungan dan Perubahan	2	6	3	Baik
	Mengajarkan Tentang Jiwa Zaman	1	3	3	Baik
	Bersifat Kronologis	2	7	3,5	Baik
	Mengajarkan Tentang Perilaku Manusia	2	6	3	Baik
	Memberikan Pemahaman akan Hukum-Hukum Sejarah	2	6	3	Baik
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi dan Tujuan Belajar	Kesesuaian Kompetensi	3	11	3,66	Baik
Sejarah Lokal	Mengkaji Sejarah Pada Lingkup Spasial Yang Terbatas	1	3	3	Baik
	Materi Yang Dipaparkan Sudah Secara Kronologis	2	7	3,5	Baik
	Materi Yang Diajarkan Telah Mengajak Siswa Memperhatikan Lingkungan Sekitar	2	6	3	Baik

Penilaian materi e-modul dilakukan oleh Bapak Etmi Hardi, S.Pd, M.Hum. yang merupakan dosen program studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Padang. Materi e-modul dinilai berdasarkan tiga kategori yaitu karakteristik mata pelajaran sejarah (Heri Susanto, 2014: 59-61), kesesuaian materi dengan kompetensi dan tujuan belajar dalam hal ini dengan KD 3.8 mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X, serta bagaimana materi modul

sebagai materi sejarah lokal. Hasil validasi tahap pertama dengan ahli materi, e-modul juga memperoleh penilaian yang baik dari validator.

Meskipun begitu materi e-modul juga menerima saran perbaikan oleh validator ahli materi. Yaitu penambahan referensi untuk setiap kutipan yang digunakan dalam uraian materi. Hal ini perlu dilakukan selain untuk memenuhi standar penulisan ilmiah, juga untuk memberi kesempatan siswa sebagai peggungan e-modul untuk menemukan sumber utama yang dijadikan sebagai referensi.

Tabel 3. Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Bahan Ajar

Kategori	Indikator	Jumlah Item	Total Skor	Rata-Rata	Nilai
Karakteristik Modul	Self Instruction	2	7	3,5	Baik
	Self Contained	2	8	4	Sangat Baik
	Stand Alone	1	3	3	Baik
	Adaptive	2	8	4	Sangat Baik
	User Friendly	2	7	3,5	Baik
Sistematika modul	Sampul Depan	3	11	3,66	Baik
	Isi	13	48	3,69	Baik

Tabel 4. Hasil Validasi Tahap Kedua Ahli Materi

Kategori	Indikator	Jumlah Item	Total Skor	Rata-Rata	Nilai
Karakteristik Mata Pelajaran Sejarah	Mengajarkan Kesenambungan dan Perubahan	2	7	3,5	Baik
	Mengajarkan Tentang Jiwa Zaman	1	4	4	Baik
	Bersifat Kronologis	2	8	4	Baik
	Mengajarkan Tentang Perilaku Manusia	2	8	4	Baik
	Memberikan Pemahaman akan Hukum-Hukum Sejarah	2	7	3,5	Baik
Kesesuaian Materi dengan Kompetensi dan Tujuan Belajar	Kesesuaian Kompetensi	3	12	4	Baik
Sejarah Lokal	Mengkaji Sejarah Pada Lingkup Spasial Yang Terbatas	1	4	4	Baik

	Materi Yang Dipaparkan Sudah Secara Kronologis	2	8	4	Baik
	Materi Yang Diajarkan Telah Mengajak Siswa Memperhatikan Lingkungan Sekitar	2	8	4	Baik

E-modul sejarah lokal ini dikembangkan dengan dua tujuan yaitu sebagai e-modul dapat menjadi bahan ajar yang bisa digunakan oleh siswa untuk belajar secara mandiri, dan yang kedua ialah dengan materi sejarah lokal diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli bahan ajar dan ahli materi, e-modul memperoleh nilai yang baik disetiap indikator yang dinilai. Setelah e-modul menerima kritik serta masukan yang diberikan oleh ahli bahan ajar serta ahli materi, e-modul kemudian melalui proses revisi. Pada penilaian tahap kedua, e-modul meraih peningkatan skor di beberapa indikator.

Pada penilaian ahli bahan ajar, dengan skala penilaian 4-1 dengan 4 sebagai skor terbesar, skor akhir yang diperoleh e-modul diantaranya ialah untuk kategori self instruction sebesar 3,5 dengan begitu e-modul sudah memenuhi standar kelayakan sebagai bahan ajar mandiri. Untuk kategori self contained skor yang diperoleh sebesar 4 yang berarti e-modul telah memenuhi tuntutan dari KD 3.8. Pada kategori stand alone, skor yang diperoleh ialah 3. Kemudian untuk kategori adaptive skor yang diperoleh ialah sebesar 4 yang berarti e-modul memiliki tingkat adaptivitas yang baik sesuai dengan perkembangan teknologi. Pada kategori user friendly skor yang diperoleh e-modul adalah sebesar 3,5 yang berarti e-modul cukup baik dalam memberikan kemudahan bagi pengguna.

Secara sistematis e-modul dilihat berdasarkan tampilan luar yang meliputi sampul depan, dan kelengkapan isi. E-modul sebagai bahan ajar mandiri dituntut untuk bisa menyediakan komponen-komponen yang membantu pengguna bukan hanya untuk belajar namun juga mengetahui hasil belajar mereka. Untuk membantu belajar e-modul dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, peta konsep, peta, serta glosarium yang dapat memberikan penjelasan serta konteks dari materi yang mereka pelajari. E-modul juga dilengkapi dengan komponen berupa penilaian diri, yang memuat pertanyaan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi, serta juga soal dan tugas yang berupa pilihan ganda dan bisa diisi secara langsung, serta siswa juga dapat langsung mengetahui nilai yang mereka peroleh

dari hasil mereka mengerjakan soal tersebut. Untuk sampul depan, e-modul memperoleh skor sebesar 3,66 dan untuk isi e-modul memperoleh skor sebesar 3,69.

Pada proses penilaian ahli materi tahap kedua, e-modul memperoleh peningkatan nilai pada beberapa indikator. Pada kategori karakteristik mata pelajaran sejarah, dari lima indikator, tiga diantaranya memperoleh skor 4, dan dua sisanya memperoleh skor 3,5. Sedangkan pada aspek kesesuaian dengan KD dan tujuan pembelajaran serta aspek sejarah lokal, e-modul memperoleh skor 4 disetiap indikator.

Uji Praktikalitas

Tabel 5. Hasil Uji Praktikalitas Dengan Guru Mata Pelajaran

No.	Pertanyaan	Skor	Nilai
1.	E-modul dapat digunakan sesuai dengan RPP	4	Sangat Baik
2.	Materi pada e-modul sesuai dengan KI dan KD dalam kurikulum 2013	3	Baik
3.	Materi pada e-modul sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan pada kurikulum 2013	4	Sangat Baik
4.	Gambar dan ilustrasi yang digunakan dalam e-modul sudah sesuai dengan materi	4	Sangat Baik
5.	Gambar dan ilustrasi dalam e-modul memudahkan guru dalam membantu siswa memahami materi	4	Sangat Baik
6.	Kalimat yang digunakan dalam e-modul sudah sesuai dengan EYD dan EBI	3	Baik
7.	Kalimat yang disajikan mudah dipahami oleh siswa	4	Sangat Baik
8.	Soal latihan pada e-modul sudah sesuai dengan materi yang disampaikan	4	Sangat Baik
9.	Soal latihan pada e-modul sudah sesuai dengan kemampuan siswa	3	Baik
10.	E-modul sejarah lokal ini memudahkan guru untuk memberikan muatan lokal dalam pembelajaran sejarah	4	Sangat Baik
11.	E-modul sejarah lokal ini memudahkan guru dalam mengajarkan sejarah	4	Sangat Baik
Rata-Rata			3,90

Uji praktikalitas e-modul dilakukan dengan satu orang guru mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X. Adapun hasil penilaian guru terhadap kepraktisan e-modul sejarah lokal menunjukkan bahwa e-modul berada pada kategori praktis untuk digunakan dengan skor rata-rata keseluruhan 3,90. Ini menunjukkan bahwa e-modul sejarah lokal, berdasarkan telah lulus uji praktikalitas dengan guru, dengan kategori nilai layak.

Tabel 6. Hasil Uji Praktikalitas Dengan Siswa

No	Pertanyaan	Skor	Interpretasi
1.	Petunjuk penggunaan pada e-modul memudahkan saya dalam memakai e-modul	3,66	Layak
2.	E-modul ini membuat saya lebih bersemangat dalam belajar sejarah	3,4	Layak
3.	E-modul ini memudahkan saya dalam memahami materi khususnya mengenai Kerajaan Inderapura	3,2	Layak
4.	Gambar dan ilustrasi pada e-modul membantu saya dalam memahami materi	3,4	Layak
5.	Materi dalam e-modul ini mudah untuk dipahami	3,6	Layak
6.	Saya bisa memahami sebab dan akibat dari peristiwa yang ada pada materi e-modul ini	3,33	Layak
7.	Saya jadi ingin mendiskusikan tentang Kerajaan Inderapura dengan teman saya setelah mempelajari materi dalam e-modul ini	3,06	Layak
8.	E-modul ini memuat soal latihan yang mampu menguji pemahaman saya mengenai Kerajaan Inderapura	3,66	Layak
9.	Bagian Penilaian Diri pada e-modul ini memuat pertanyaan yang bisa membantu mengukur tingkat pemahaman saya terhadap materi	3,46	Layak
10.	Kalimat yang digunakan pada e-modul ini mudah untuk dipahami	3,4	Layak
11.	E-modul ini mudah untuk digunakan	3,53	Layak
12.	Saya merasa bisa belajar mengenai Kerajaan Inderapura secara mandiri dengan menggunakan e-modul ini	3,53	Layak
Rata-rata		3,43583	

Uji praktikalitas modul dengan siswa melibatkan 15 responden siswa kelas X SMA Negeri 2 Bayang, yang masing-masingnya menjawab 12 item pertanyaan pada angket. Berdasarkan respon siswa tersebut setiap item pertanyaan diperoleh rata-rata nilai sebesar 3,43583 yang menunjukkan bahwa e-modul memenuhi nilai kelayakan pada uji praktikalitas dengan siswa.

KESIMPULAN

Dari penelitian ini, dihasilkan bahan ajar berupa e-modul sejarah lokal dengan materi Kerajaan Inderapura, e-modul dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Dick & Carey, dan telah melalui tahap validasi oleh ahli bahan ajar dan ahli materi. Berdasarkan penilaian validator, e-modul sejarah lokal dengan materi Kerajaan Inderapura sudah cukup baik sebagai bahan ajar mandiri serta bahan ajar sejarah lokal. Pada tahap uji kelayakan tahap pertama e-modul memperoleh skor kelayakan sebesar 3,52 dari ahli bahan ajar, serta 3,23 dari ahli materi. E-modul memperoleh masukan dan kritik yang kemudian menjadi acuan perbaikan pada tahap revisi. Pada uji kelayakan tahap kedua, e-modul memperoleh skor kelayakan sebesar 3,68 oleh ahli bahan ajar, dan 3,88 oleh ahli materi, sehingga e-modul bisa digunakan pada tahap uji praktikalitas di sekolah. Uji praktikalitas dilakukan dalam satu tahap, dengan responden 1 guru mata pelajaran Sejarah Indonesia kelas X, dan 15 siswa kelas X-IPA 5. E-modul memperoleh skor kelayakan sebesar 3,90 dari guru, dan 3,43583 yang merupakan nilai rata-rata yang diperoleh dari 15 siswa, sehingga pada tahap uji praktikalitas, skor yang diperoleh dari guru dan siswa e-modul telah masuk dalam kategori cukup tinggi untuk kepraktisannya.

Meskipun begitu, potensi untuk perbaikan serta pengembangan produk untuk menghasilkan e-modul yang lebih baik lagi masih sangat memungkinkan. E-modul sejarah lokal ini meskipun sudah bisa dikatakan lulus dari penilaian validator serta oleh guru dan peserta didik pada uji praktikalitas, namun bukan berarti tanpa kekurangan. Diharapkan pada tahap uji coba lebih lanjut, e-modul dapat menerima kritikan dan masukan yang *dapat* menunjukkan celah perbaikan agar e-modul bisa menjadi lebih baik lagi. Peneliti menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penelitian dan pengembangan ini. E-modul sebagai bahan ajar masih belum melalui uji efektivitas, dan diharapkan kedepannya pengembangan e-modul bisa dilanjutkan hingga tahap uji efektivitas.

DAFTAR PUSTAKA

- B. Suryosubroto. 2009. *Proses Belajar Mengajar di Sekolah: Wawasan Baru, Beberapa Metode Pendukung, dan Beberapa Komponen Layanan Khusus*. Jakarta: Rineka Cipta
- Dicky Irawan, Ofianto, & Aisiah. 2019. Pengembangan Media Digital Game Based Learning (DGBL) untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Halaqah* Vol. 1, No. 1
- Djamshid Tavangarian, dkk. 2004. Is E-Learning The Solution for Individual Learning?. *Electronic Journal of e-Learning*, Vol 2, Issue 2, pp: 273-280
- Herbert B. Nichols. 1930. The Importance of Local History in The Schools and Method of Teaching It. *The Quarterly Journal of the New York State Historical Association*, Vol. 11, No. 1, pp. 53-62
- Heri Susanto. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Sleman: Aswaja Pressindo.
- I Gde Widja. 1989. *Sejarah Lokal Suatu Perspektif Dalam Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, P2LPTK.
- Joko Sayono. 2013. Pembelajaran Sejarah di Sekolah dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya* Vol. 7, No. 1
- Kemendikbud. 2016. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kochar, S. K. 1979. *Teaching of History*. New Delhi: Sterling Publishers.
- Magdalia Alfian. 2011. Pendidikan Sejarah dan Permasalahan yang Dihadapi. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol. 3, No. 2.
- Maryanti, Zafri, & Ofianto. The Development of Leaflet for Local History Teaching Materials. *Indonesian Journal of History Education*, 7 (1), pp: 1-8
- Ofianto. 2017. Model *Learning Continuum* Keterampilan Berpikir Historis (*Historical Thinking*) Pembelajaran Sejarah SMA. *Jurnal Diakronika* Vol. 17, No. 2, pp. 163-177
- Ofianto. 2018. *Analysis of Instrument Test of Historical Thinking Skills in Senior High School History Learning with Quest Program*. *Indonesian Journal of History Education*, 6 (2) 2018: pp. 184-192
- Sudirman Siahaan. 2008. Mengapa Harus Menggunakan E-Learning Dalam Pembelajaran?. *Jurnal Teknodik* Vol. 12, No. 1. pp. 42-54