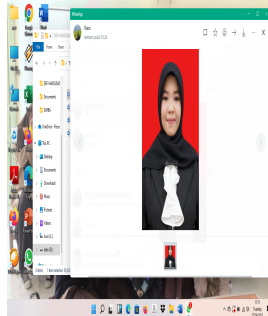


Artikel Pembelajaran

Pengembangan Modul Elektronik *Flip PDF Pro* pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Berlandaskan Nilai Sejarah



Rana Yolanda

Mata pelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang memiliki makna dan posisi strategis. Alasannya adalah bahwa dalam pembelajaran sejarah terkandung nilai-nilai karakter yang bisa dijadikan pedoman untuk bersikap dan berperilaku dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran sejarah bertujuan untuk menanamkan semangat kebangsaan, cinta tanah air, bangsa dan Negara serta dapat meningkatkan kesadaran, wawasan, dan menanamkan nilai karakter (Zahro et al., 2017). Pembelajaran Sejarah berguna untuk meningkatkan pemahaman terhadap proses perubahan dan perkembangan yang dilalui umat manusia hingga mampu mencapai tahap perkembangan sekarang ini (Kochar, 2008: 50-51).

Nilai-nilai karakter yang terdapat dalam pembelajaran sejarah seperti, nasionalisme, toleransi, saling menghargai, kerja sama, sikap moral yang baik sudah mulai pudar dalam diri para pelajar. Indonesia saat ini menganut Ideologi Pancasila, nilai karakter yang terdapat di dalam Pancasila tersebut harus diwariskan kepada generasi muda rakyat Indonesia. Hal ini selaras dengan tujuan pendidikan yang terdapat dalam UUD 1945 dan UU SISDIKNAS tahun 2003 menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi “mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan Bangsa”. Untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut terutama pada mata pelajaran sejarah seharusnya pembelajaran yang dilakukan di kelas bukan hanya sekedar penyampaian fakta-fakta kering tetapi juga menyampaikan dan menanamkan nilai-nilai sejarah tersebut kepada siswa.

Proses penanaman nilai-nilai sejarah menurut Muhaimin (Zahro et al., 2017) dapat diaplikasikan pada pelajaran sejarah yang melalui beberapa tahap, yaitu :

1. Tahap transformasi nilai, pendidik melakukan proses penyampaian nilai-nilai pendidikan karakter yang dilakukan secara komunikasi verbal.

2. Tahap Transaksinilai, pada tahap ini pendidik menyajikan pendidikan karakter melalui komunikasi dua arah atau komunikasi timbal balik antara guru dan siswa
3. Tahap transinternalisasi, merupakan penerapan dari nilai-nilai yang tidak hanya dilakukan dengan komunikasi verbal melainkan juga dengan sikap mental dan kepribadian ke dalam diri peserta didik.

Nilai-nilai yang diterapkan dalam pembelajaran sejarah sudah terdapat dalam KI dan KD yaitu dalam bentuk nilai sosial, tanggung jawab, nilai religius, jujur, peduli, ramah, reponsif dan aktif. Berikut ini merupakan nilai-nilai sejarah secara spesifik diantaranya (Yefterson & Salam, 2017):

a. Cinta Tanah Air

Ciri-ciri cinta tanah air itu dapat ditunjukkan dengan sikap rela berkorban untuk tanah air, ikut mempertahankan persatuan dan kesatuan dan membela diri segala ancaman dan gangguan yang datang dari bangsa manapun.

b. Patriotisme

Patriotisme berasal dari dua gabungan kata yaitu "*patrio*" yaitu sikap kepahlawanan dan "*isme*" yaitu paham, ajaran, atau ajaran patriotis merupakan wujud dari sikap cinta tanah air. Pendidikan yang baik akan menyentuh jiwa para pelajar, hal ini dapat ditunjukkan dengan sikap patriotisme peserta didik.

c. Nasionalisme

Nasionalis merupakan paham kebangsaan yang dibangun dari unsur-unsur yang terdiri atas persamaan keturunan, suku bangsa, tempat tinggal, agama, bahasa dan budaya. Unsur-unsur ini kemudian berubah dengan masuknya unsur persamaan hak dan persamaan kepentingan, melalui sikap nasionalis memiliki manfaat dalam diri peserta didik, yaitu mereka merasakan yang senasib dan sepenanggungan serta harapan untuk menggapai masa depan yang lebih baik.

Penulisan ini menggunakan model pengembangan ADDI yang meliputi tahap analisis (*Analysis*), tahap desain produk (*Design*), tahap pengembangan produk (*Development*), tahap penggunaan produk (*Implementation*), dan tahap evaluasi.

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi ke sekolah MAN 2 AGAM dengan melakukan wawancara terhadap salah satu guru mata pelajaran sejarah beserta beberapa siswa di sekolah MAN 2 AGAM. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan tersebut ternyata guru dan siswa terkendala dalam sumber belajar yang bisa mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran daring.

Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi dengan mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis *flip pdf*. Modul elektronik yang peneliti kembangkan dapat membantu siswa menjadi lebih mandiri baik secara individu atau kelompok serta membantu siswa dalam proses pembelajaran sejarah. Peneliti memilih modul elektronik dikarenakan modul tersebut dapat menampilkan video,

animasi, gambar serta memiliki umpan balik dari setiap kegiatan kuis atau tugas yang di kerjakan siswa dalam modul elektronik.

2. Tahap Perancangan Produk (*Desagin*)

Tahap perancangan ini bertujuan untuk mempersiapkan segala hal yang dibutuhkan dalam mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik, hal yang dilakukan dalam tahap perancangan diantaranya yaitu:

- a. Materi pokok yang akan dibuat di dalam module elektronik disesuaikan dengan KD, setelah itu menentukan referensi dan sumber-sumber yang akan digunakan untuk membuat materi pokok pada modul elektronik yang akan dikembangkan.
- b. Merancang tampilan module elektronik
 - 1) Menentukan judul module elektronik
Judul modul elektronik disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pokok yang dikembangkan.
 - 2) Menentukan jenis tulisan yang akan di buat dalam modul elektroik, ukuran tulisan, ukuran margin, dan warna background pada modul elektronik
- c. Menentukan dan memilih aplikasi yang digunakan untuk membuat module elektronik. Untuk pembuatan cover pada tampilan dalam modul elektronik menggunakan aplikasi adobe illustrator cc2021, untuk tampilan isi modul elektronik didesain dalam *Microsoft word 2007*, kemudian diubah dalam bentuk PDF dan di input dalam aplikasi *flip PDF pro* agar bisa menambahkan video, animasi, gambar, audio dan kuis interaktif.
- d. Selanjutnya untuk pembuatan soal evaluasi menggunakan aplikasi *google class room*.
- e. Membuat instrument penilaian modul elektronik yang meliputi angket untuk ahli materi, ahli bahan ajar, angket respon guru dan siswa.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan bertujuan untuk menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik dalam pembelajaran sejarah yang sudah di validasi oleh dosen ahli materi dan dosen ahli bahan ajar. Dosen ahli akan memberikan penilaian, saran dalam bentuk angket.

Hasil analisa terhadap angket siswa yang berbentuk skala likert di peroleh rata-rata 3,55 dengan kriteria Sangat Praktis, artinya bahan ajar berupa modul elektronik dengan materi Sejarah kerajaan islam di Indonesia sangat praktis untuk digunakan.

1. Analisis Validator Bahan Ajar

Berdasarkan hasil analisis data angket validasi bahan ajar berupa modul elektronik Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia berdasarkan validasi oleh ahli materi dan bahan ajar memperoleh hasil sangat valid. Hasil tersebut di peroleh dengan menggunakan skala likert yang di dapatkan dari proses validasi materi dan bahan ajar yang dilakukan oleh validator.

Hasil analisis di peroleh dari ahli materi sebesar 3,6 yang di interperetasikan menjadi sangat valid atau sangat layak . Analisa data angket dari segi kelayakan isi/materi dinilai sangat valid dengan skor 3,7. Kelayakan dari segi komponen kebahasaan dinilai sangat valid dengan skor 3,3. Selanjutnya kelayakan dari segi komponen ke grafikaan memperoleh skor 3,6 yang di interpretasikan menjadi sangat valid. Berdasarkan analisa data tersebut menunjukkan bahwa modul elektronik sebagai bahan ajar sejarah Indonesia untuk kelas SMA/MA materi tentang Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia dapat membantu siswa dalam memahami materi yang ada pada mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Hasil analisa yang di peroleh oleh ahli bahan ajar yaitu 3,52 dengan kriteria sangat valid/layak. Dalam proses penilaian modul elektronik oleh validator bahan ajar terdapat 4 aspek yang dinilai yaitu kesesuaian dengan komponen modul elektronik, kesesuaian dengan kurikulum 2013, kesesuaian dengan teori, dan manfaat pengembangan modul elektronik.

Analisis data dari validasi bahan ajar dari segi kesesuaian dengan komponen modul elektronik memperoleh skor 3,7 yang di interpretasikan menjadi sangat valid/layak. Kelayakan dengan kurikulum 2013 memperoleh nilai 3,6 dengan kriteria sangat valid. Selanjutnya dari segi kesesuaian dengan teori memperoleh nilai 3,2 yang di interpretasikan menjadi valid/layak dari dari segi manfaaat pengembangan modul elektronik di peroleh nilai 3 dengan kriteria valid.

2. Analisa Praktikalitas Bahan Ajar

Bahan ajar harus memenuhi aspek kepraktisan yaitu pemahaman dan keterlaksanaan bahan ajar tersebut. Kepraktisan menunjukan pada tingkat kemudahan penggunaan, pelaksanaan serta pengelolaan dan penafsiran hasilnya (Mudjijo, 1995: 59). Berkaitan kepraktisan dalam penelitian pengembangan Van den Akker(Akker, 1999:10) menyatakan :*“Practically refers to the extent that user (or other expert) consider theintervention as appealing and usable in „normal“ conditions”* Artinya, kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna (pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Untuk mengukur tingkat kepraktisan yang berkaitandengan pengembangan instrument berupa materi pembelajaran,Nieveen, (1999) berpendapat bahwa untuk mengukur kepraktisannya dengan melihat apakah guru (dan pakar-pakar lainnya) mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa.

Kepraktisan modul elektronik maksudnya adalah modul elektronik mudah digunakan, efektif dan efesien. Kepraktisan modul elektonik dapat dilihat berdasarkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Pada saat proses penggunaan modul elektronik serta waktu pembelajaran yang menjadi lebih efektif. Praktis dalam hal ini yaitu bahan ajar tidak hanya digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran akan tetapi yang lebih penting yaitu modul elektronik bisa membantu siswa dalam proses pembelajaran secara mandiri dan bahan ajar yang dibuat bisa digunakan

berulang-ulang. Menurut Sukardi (2011), komponen tersebut mencakup kemudahan penggunaan, efisiensi waktu pembelajaran, dan manfaat bahan ajar. Hasil tanggapan pendidik dianalisis untuk mengetahui tingkat kepraktisan bahan ajar. Instrumen uji kepraktisan menurut peserta didik juga disusun berdasarkan indikator yang tepat untuk melihat keterpakaian bahan dalam pembelajaran.

Simpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat diperoleh kesimpulan Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Mengembangkan module elektronik dilakukan dengan langkah sebagai berikut: (a) Menentukan materi pokok yang dibuat dalam e-modul yaitu Kerajaan Islam di Indonesia yang sesuai dengan KI dan KD (b) Menentukan referensi dan sumber yang digunakan untuk membuat materi pokok, (c) Menentukan media yang akan digunakan agar relevan dengan karakteristik materi pembelajaran, (d) Merancang tampilan Cover dan tampilan isi module elektronik dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Pro*.
2. Tingkat kelayakan e-modul berbasis *flip PDF pro* berdasarkan validasi ahli materi dengan rata-rata data analisis sebesar 3,6 dengan kategori sangat layak karena materi yang terdapat dalam e-modul sudah sesuai dengan KI dan KD serta tujuan pembelajaran, sedangkan validasi dari ahli bahan ajar diperoleh rata-rata skor 3,52 dengan kategori sangat layak karena penggunaan media sudah relevan dengan materi, dan isi e-modul sudah sesuai dengan tingkat berpikir yang terdapat dalam KD.
3. Tingkat kepraktikalitas e-modul dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada guru mata pelajaran Sejarah Indonesia di MAN 2 AGAM diperoleh nilai sebesar 3,88 dikategorikan sangat praktis karena modul elektronik bisa dilakukan berulang-ulang dan mudah digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kepraktisan juga dilihat dari analisis jawaban angket yang diberikan kepada 20 orang siswa kelas X IPA 2 MAN 2 AGAM. Hasil yang diperoleh sebesar 3,55 yang dikategorikan sangat praktis. Dengan demikian e-modul berbasis *flip pdf pro* yang diuji-cobakan terhadap siswa sangat praktis digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia terutama pada materi Sejarah Kerajaan Islam di Indonesia.

Daftar Rujukan

Akker, J. Van Den. (1999). *Principles and Methods of Development Research*. 1-2.

Budi ningsih, A. (2012). *Belajar & Pembelajaran (Ke-2)*. PT. Asdi Mahasatya.

- Kochar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. PT Gramedia Widia Sarana Indonesia.
- Muslich, M. (2011). *Pendidikan Karakter*. Bumi Aksara.
- Nieveen, N. (1999). *Prototyping to Reach Product Quality*. 125–126.
- Prastowo, A. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Diva Press.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukardi. (2011). *Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Yefterson, R. B., & Salam, A. (2017). Nilai-Nilai Kesejarahan Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia (*Studi Naturalistik Inkuiri Di Sma Kota Padang*). 17(2), 178–184.
- YENEN, E. T., & ULUCAN, P. (2021). Values Education Practices in Preschool: The Case of Turkey and the United States. *Participatory Educational Research*, 8(4), 385–408. <https://doi.org/10.17275/per.21.96.8.4>
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*.