

PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH KEMERDEKAAN INDONESIA UNTUK MENANAMKAN RASA CINTA TANAH AIR PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI SMA NEGERI 4 METRO

Dega Ilham Pambudi¹ dan Kuswono²

^{1,2} Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Muhammadiyah Metro

Email: ilhamdega843@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this study is to describe the history learning media used, obtain the media design of Indonesia's independence history e-module to instill a sense of patriotism, describe the opinions of experts / practitioners whether the design of Indonesia's independence history e-module is appropriate for use or not in class XI in high school Negeri 4 Metro. This study uses a research and development (R&D) method adapted from the Sugiyono Level 1 development model (researching without testing). Stages of research begins with analyzing potentials and problems, then conducts literature studies and information gathering, followed by designing products to obtain product drafts. After producing the draft, the product will be continued to the validation stage by the validator team consisting of material experts and media experts, and a questionnaire will be distributed to students to see their response to the e-module on Indonesia's independence history that was developed. The results of the study are (1) the learning media used by teachers are still limited to printed books and student worksheets (2) the Indonesian independence history e-module media are designed by adjusting KI and KD in the 2013 curriculum (3) the results of the validation of stage 1 material experts are 80% "Eligible", validation of expert material in stage 2 was 91% "Very Eligible", between stage 1 and stage 2 an increase of 11%. The results of validation of stage 1 media experts amounted to 73.33% "Eligible", validation of stage 2 media experts amounted to 84.67% "Very Eligible", between stages 1 and 2 experienced an increase of 11.34%. While the results of student responses of 91.41% "Very Eligible". From the results of the research above, it can be concluded that the e-module of the history of Indonesian independence is feasible / valid to be tested.

Keywords: E-Module, Media, Learning History, Stand For The Motherland.

PENDAHULUAN

Teknologi saat ini berkembang dengan pesat. hampir semua sendi-sendi kehidupan manusia sangat dipengaruhi oleh teknologi yang amat canggih diberbagai bidang seperti dalam bidang pemerintahan, politik, perdagangan bahkan dunia pendidikan tidak luput dari sentuhan perkembangan teknologi. Kemajuan dibidang teknologi, tentunya akan berdampak besar terhadap cara pandang anak bangsa baik yang bersifat positif maupun negatif tergantung bagaimana cara mereka menyikapi dan menyaring kemajuan teknologi tersebut. Pratama (2019:201) mengatakan era revolusi industri 4.0 manusia semakin dimanjakan oleh teknologi yang semakin canggih, secara terus-menerus terjadi perubahan peranan dan cara pandang dari manusia didalam menjalani kehidupan sebagai mahluk sosial.

Dewasa ini pembelajaran sejarah dihadapkan dengan tantangan revolusi industri 4.0 yang ditandai dengan perkembangan teknologi dan informasi modern seperti pemanfaatan jaringan internet. Nurasih (2019:563) mengemukakan, revolusi industri 4.0 adalah nama trend dari sistem otomatisasi industri, dimana terdapat pertukaran data terkini dalam teknologi pabrik. Istilah ini mencakup sistem siber fisik, internet untuk segala aktifitas, komputasi kognitif dan aktifitas lain berbasis jaringan. Revolusi industri 4.0 sering pula disebut revolusi industri generasi keempat yang ditandai dengan kemunculan super komputer, robot pintar, kendaraan tanpa awak, editing genetik dan perkembangan neuroteknologi yang memungkinkan manusia dapat mengoptimalkan fungsi otak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa revolusi industri 4.0 merupakan kemajuan di bidang teknologi terutama dibidang jaringan internet dan jejaring sosial. Untuk menyikapi kemajuan

teknologi tersebut, tentunya di dalam dunia pendidikan haruslah diadakan inovasi baru dalam setiap proses kegiatan pembelajaran agar terciptanya sebuah proses pembelajaran yang sangat berkualitas. Kegiatan pembelajaran terjadi karena adanya komunikasi diantara pengirim pesan (guru) dan penerima pesan (peserta didik). Terkait itu semua, maka pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses penanaman nilai-nilai yang akan membentuk tatanan masyarakat di masa yang akan datang.

Untuk membentuk nilai cinta tanah air pada generasi muda memang tidak mudah, diperlukan mata pelajaran yang sangat tepat untuk itu semua. Mata pelajaran yang dapat membentuk nilai pada generasi muda adalah sejarah. Pelajaran sejarah memiliki arti dan peranan yang sangat strategis dalam pembentukan watak, kepribadian serta membentuk peradaban bangsa yang bermartabat serta untuk membentuk manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan yang amat tinggi dan cinta tanah air yang tinggi terhadap bangsanya.

Susanto (2014:29) menyatakan pendidikan pada dasarnya adalah proses pembentukan karakter, dalam lingkup yang kecil, pembelajaran sejarah adalah upaya pembentukan karakter melalui upaya karakter melalui upaya pemahaman dan peneguhan kembali nilai-nilai unggul perjalanan sebuah bangsa.

Aman (2011:7) mengemukakan, pembelajaran sejarah yang ada di sekolah kurang begitu diminati oleh peserta didik dengan alasan pembelajaran sejarah sangat membosankan dan cenderung kepada kegiatan hafalan serta banyak peserta didik yang menganggap bahwa pelajaran sejarah tidak membawa manfaat karena kajiannya yang membahas mengenai masa lalu.

Padahal dalam pembelajaran sejarah banyak mengandung sifat positif seperti tugas untuk menanamkan semangat kebangsaan dan bertanah air yang tinggi yang berkaitan dengan sejarah perjuangan bangsa ini. Dalam pembelajaran sejarah juga dapat membangkitkan kesadaran empati, toleransi yang disertai dengan kemampuan mental dan sosial untuk mengembangkan sikap kreatif, inovatif dan juga partisipatif serta berimajinasi.

Aman (2011:3) mengatakan “dalam konsepsi pembelajaran sejarah, tujuan-tujuan itu lebih terwujud secara spesifik seperti kesadaran sejarah, nasionalisme, patriotisme, wawasan humaniora, disamping kecakapan akademik”. Dalam hal ini pembelajaran sejarah mempunyai peranan penting dalam membangun karakter anak bangsa, identitas dan integritas bangsa Indonesia. Hal ini dapat terlaksana jika dalam pembelajaran sejarah menerapkan metode yang kreatif, serta efisien dan juga harus memanfaatkan kemajuan dibidang teknologi untuk menjawab tantangan di era sekarang.

Pembelajaran sejarah akan berjalan dengan baik apabila didukung dengan ketersediaan sumber belajar seperti media pembelajaran. Menurut Adam (2015:79) yang mengemukakan media pembelajaran adalah segala sesuatu baik berupa fisik maupun teknis dalam proses pembelajaran yang dapat membantu guru untuk mempermudah dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.

Dari penjelasan di atas media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan pesan dari pengirim menuju ke penerima dengan tujuan untuk memperjelas pesan apa yang sedang disampaikan. Penggunaan media yang tepat serta meningkatkan kualitas media pembelajaran akan menghasilkan kualitas hasil belajar yang baik. Untuk itu diperlukan pemanfaatan media dibidang teknologi yang berkaitan erat dengan revolusi industri 4.0 salah satunya dengan memanfaatkan media elektronik. E-modul dirancang agar memudahkan peserta didik dalam belajar Untuk menunjang kegiatan pembelajaran sejarah, salah satu media yang memanfaatkan teknologi di era revolusi industri 4.0 adalah e-modul. E-modul sebagai media pembelajaran dirancang tidak hanya menampilkan materi, tetapi menampilkan video pembelajaran, animasi, audio untuk memperkaya pengalaman belajar peserta didik dan menambah minat peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah.

Simarmata (2017:96) mengemukakan modul elektronik sebagai sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik. Sedangkan Putrianata (2019:153) mengatakan E-modul merupakan sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (bagian dari *e-learning*). Dari penjelasan di atas mengenai e-modul dapat disimpulkan bahwa e-modul merupakan media elektronik yang dirancang agar peserta didik dapat belajar secara mandiri.

Melihat pesatnya perkembangan teknologi tentunya membuat kebutuhan akan media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sangat diperlukan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Dengan hal tersebut peneliti akan mengembangkan sebuah produk elektronik yakni e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar.

Kompetensi inti mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia di jenjang SMA dituangkan dalam kompetensi inti 3 (pengetahuan) memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah dan kompetensi inti 4 (keterampilan) mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, serta mampu menggunakan metode sesuai kaidah keilmuan.

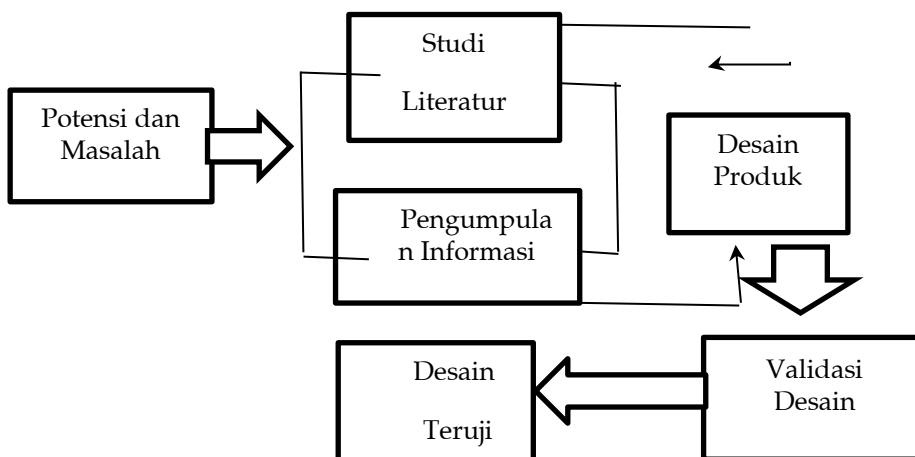
Adapun kompetensi dasar mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia terdapat pada kompetensi dasar 3.7 menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan 4.7 menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan

menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah, adapun ki dengan indikator menganalisis peristiwa proklamasi 17 Agustus 1945 serta nilai-nilai yang terkandung di dalam peristiwa proklamasi kemerdekaan Indonesia dan menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya ekonomi, politik dan pendidikan bangsa Indonesia.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di SMA Negeri 4 Metro pada 9 Desember 2019 diperoleh data sebagai berikut : 1) proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Metro menggunakan buku paket dan LKPD, 2) penggunaan media seperti LCD masing jarang digunakan, 3) selama kegiatan pembelajaran sejarah belum pernah menggunakan media seperti e-modul, 4) di sekolah penggunaan *smartphone* diperbolehkan hal ini tentunya dapat menunjang penelitian ini karena nantinya e-modul dapat dijalankan di *smartphone* peserta didik. Berdasarkan permasalahan di atas, maka peneliti mengembangkan media e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Metro. Adapun tujuan penelitian pengembangan ini dilakukan adalah untuk, 1) untuk mendeskripsikan media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan di kelas XI di SMA Negeri 4 Metro, 2) untuk mendapatkan desain media e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada peserta didik kelas XI di SMA Negeri 4 Metro, 3) untuk mendeskripsikan pendapat para pakar/praktisi desain e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia layak digunakan atau tidak. Produk e-modul ini diharapkan mampu menjadi solusi permasalahan serta layak digunakan sebagai bahan ajar yang valid sehingga dapat mendukung pembelajaran di sekolah.

METODE PENGEMBANGAN

Model penelitian pengembangan yang akan dipakai peneliti dalam mengembangkan e-modul adalah model pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari riset Sugiyono Level 1 (meneliti tanpa menguji). Berikut langkah-langkah pengembangan e-modul ini yang mengacu kepada model pengembangan Sugiyono Level 1 dapat dilihat pada gambar 1 :



Gambar 1. Prosedur Model Pengembangan Level 1 Sumber Sugiyono (2017:41)

Prosedur penelitian dimulai dengan analisis potensi dan masalah dengan mengumpulkan informasi dan studi literatur dengan cara wawancara, observasi serta studi dokumen. Dilanjutkan dengan mendesain

produk e-modul untuk menghasilkan draft produk e-modul. Setelah draft e-modul selesai maka akan dilakukan tahap validasi/penilaian produk e-modul oleh validator ahli materi, ahli media dan tanggapan dari peserta didik kelas XI. Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket, untuk memperoleh data hasil validasi. Peneliti menggunakan jenis angket terbuka menurut Arikunto (2010:195) "Kuesioner terbuka, yang memberi kesempatan kepada responden untuk menjawab dengan kalimatnya sendiri". Nantinya produk e-modul akan di validasi oleh 2 ahli materi, 2 ahli media serta 10 tanggapan dari peserta didik.

Setelah produk divalidasi oleh tim validator maka selanjutnya akan direvisi oleh peneliti sesuai dengan saran dan komentar yang telah diberikan oleh validator untuk memperbaiki produk e-modul. Data yang telah diperoleh selanjutnya akan dianalisis. Pada tahapan analisis data ini yaitu mengolah data yang telah diperoleh dari validasi yang bertujuan untuk menghitung persentase kelayakan dan respon dari peserta didik berdasarkan pernyataan yang telah tertera pada angket. Perhitungan ini dilakukan dengan cara menggunakan rumus berikut ini :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Benar}}{\text{Jumlah Jawaban}} \times 100$$

Untuk mengetahui bobot skor dari angket penilaian e-modul peneliti menggunakan Skala Likert sebagai pedoman penilaian yang meliputi beberapa kategori sebagai berikut: (Sangat Setuju 5), (Setuju 4), (Ragu-Ragu 3), Tidak Setuju 2), Sangat Tidak Setuju 1). Sumber Sugiyono (2017:166). Sedangkan untuk mengetahui kelayakan dari produk e-modul secara keseluruhan peneliti menggunakan kategori kelayakan yang diadopsi dari kategori kelayakan yang dikemukakan oleh Arikunto yang meliputi : (<21% Sangat Tidak Layak), (21%-40% Tidak Layak), (41%-60% Cukup Layak), (60%-80% Layak), (80%-100% Sangat Layak). Sumber Arikunto 2009:44 (dalam Utari 2017:63).

Penelitian pengembangan e-modul dikatakan layak/valid jika mencapai persentase 60%-80% atau pada kriteria "Layak", dan "Sangat Layak" jika pada persentase 81%-100%. Jika produk e-modul mendapatkan persentase dibawah 60% maka dapat dinyatakan bahwa produk belum layak digunakan dan memerlukan perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Mengenai Media Pembelajaran Sejarah Yang Di Gunakan di SMA Negeri 4 Metro

Berdasarkan hasil observasi didapatkan data bahwa peserta didik diperbolehkan menggunakan *smartphone* dilingkungan sekolah dan hasil wawancara yang telah dilakukan di SMA Negeri 4 Metro dengan guru mata pelajaran sejarah Dra. Maryana Rustati, mengenai media pembelajaran sejarah yang digunakan pada 9 Desember 2019, hasil dari wawancara tersebut di dapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah dalam proses pembelajaran sejarah umumnya menggunakan media cetak buku paket dan lembar kegiatan peserta didik (LKPD). Buku paket hampir selalu digunakan pada saat proses pembelajaran oleh peserta didik, namun dalam penggunaannya peserta didik harus mengambil

buku paket tersebut di ruang perpustakaan sekolah, sedangkan untuk pemanfaatan media lembar kerja siswa hampir setiap peserta didik memilikinya.

Sedangkan pemanfaatan penggunaan media pembelajaran seperti LCD masih jarang digunakan karena faktor belum terpasangnya LCD secara permanen di dalam kelas, jika harus menggunakan LCD maka harus mengambilnya terdahulu di ruang tata usaha sekolah yang tentunya akan memakan waktu yang cukup lama. Menyinggung mengenai hal penggunaan media pembelajaran seperti e-modul berdasarkan hasil wawancara di dapatkan hasil bahwa pada saat proses pembelajaran sejarah belum pernah menggunakan media seperti e-modul. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran menyebabkan pembelajaran sejarah dirasa kurang berjalan secara optimal untuk itu perlu adanya daya kreatifitas dan inofamasi dalam memanfaatkan media pembelajaran.

Analisis Kebutuhan Guru dan Peserta Didik Terhadap Produk Media Pembelajaran yang Sedang Skembangkang

Berdasarkan kepada hasil analisis kebutuhan dari proses penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa di butuhkan sebuah media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Metro di kelas XI dengan pengembangan e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia yang diperuntukan untuk kegiatan pembelajaran sejarah kelas XI dan dapat membantu peserta didik untuk mencari informasi tambahan mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia. Hal ini berdasarkan kepada hasil wawancara yang dilakukan bersama guru sejarah dan peserta didik yang menerangkan bahwa dalam proses pembelajaran belum pernah menggunakan media seperti e-modul. Akan menjadi hal baru jika menggunakan media seperti e-modul dalam proses pembelajaran sejarah ditambah diperbolehkannya peserta didik dalam penggunaan *smartphone* dilingkungan sekolah yang tentunya akan sangat membantu dalam penerapan penggunaan media e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia. .

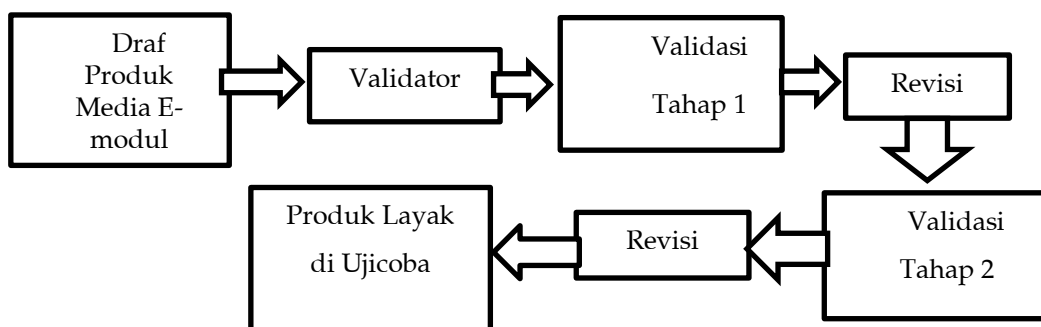
Dalam menganalisis media e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia yang dikembangkan oleh peneliti tentunya akan disesuaikan dengan KI dan KD agar produk e-modul nantinya akan tepat sasaran dan sesuai dengan materi yang diajarkan agar peserta didik dapat memahami materi tersebut dengan mudah. Materi yang akan dikembangkan dalam e-modul sejarah ini yaitu sejarah kemerdekaan Indonesia.

Penyusunan Draf Awal Produk E-Modul

Berdasarkan kepada analisis kebutuhan guru dan peserta didik, yang menggambarkan kondisi nyata dilapangan pada saat ini, memang sangat diperlukan pengembangan sebuah pengembangan sebuah media pembelajaran sejarah yang diperuntukan untuk membantu peserta didik dalam kegiatan belajar. Maka peneliti akan mengembangkan media e-modul sejarah yang khusus akan membahas mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia. Hal ini dilakukan dengan meilhat KI dan KD serta indikator dan materi yang tentunya akan disesuaikan dengan kurikulum 2013. Dalam penyusunan pengembangan produk e-modul ini terdapat beberapa komponen di dalamnya yang meliputi : 1) aspek desain cover, 2) Aspek kelayakan isi/kelayakan materi e-modul, 3) aspek penyajian produk e-modul, 4) aspek kelayakan bahasa yang

digunakan dalam produk e-modul, 5) aspek kelayakan penilaian media e-modul, 6) aspek keseluruhan tampilan e-modul.

Setelah menentukan KI, KD, Indikator serta materi yang telah disesuaikan dengan kurikulum 2013, tahap selanjutnya akan dilaksanakan pengumpulan data terkait dengan materi sejarah kemerdekaan Indonesia dan akan dilakukan tahap pendisaian produk e-omodul. Terdapat unsur-unsur pokok yang terdapat didalam produk e-modul yang meliputi, 1) cover depan, 2) bagian isi, 3) cover belakang. Setelah alur penyusunan produk selesai, maka akan dilanjutkan ke tahap validasi yang akan dilakukan oleh tim validator untuk menilai kelayakan produk e-modul apakah produk e-modul layak di gunakan atau tidak layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah. Berikut gambaran dari alur proses validasi produk dapat dilihat pada gambar 2:

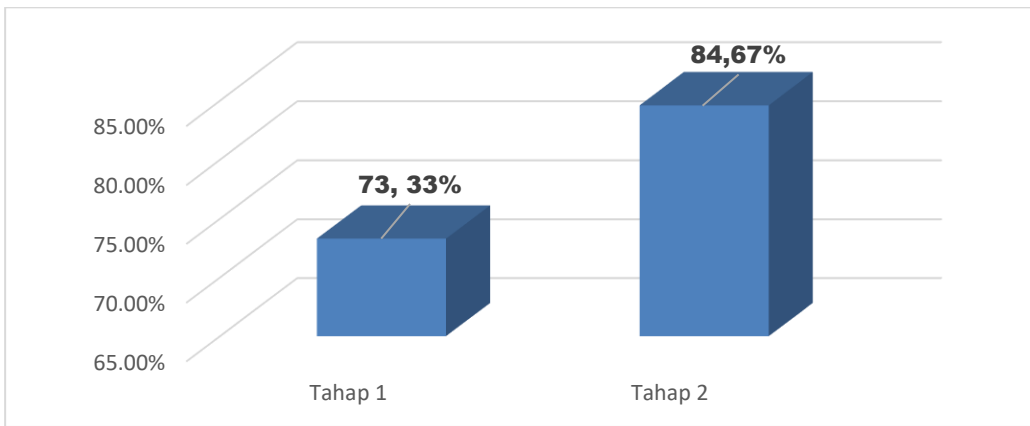


Gambar 2. Alur Validasi Produk E-modul

Penyajian Data Hasil Validasi Produk

Media e-modul sejarah yang dikembangkan dan telah siap kemudian akan divalidasi oleh tim validator yang terdiri dari 2 tim validator ahli materi dan ahli media. Validator ahli materi terdiri dari 2 ahli validator 1 dari dosen Universitas Muhammadiyah dan 1 guru sejarah SMA Negeri 4 Metro. Selanjutnya 2 validator ahli media terdiri dari 2 dosen Universitas Muhammadiyah Metro, dan 10 peserta didik kelas XI SMA Negeri 4 Metro sebagai praktisi.

Dari data yang diperoleh dari hasil validasi ahli materi yang dilakukan oleh 2 validator ahli materi, dengan aspek yang dinilai meliputi aspek kelayakan materi, aspek penyajian, aspek kebahasaan dan aspek dari penilaian e-modul itu sendiri. Pada validasi ahli materi tahap 1 didapatkan nilai rata-rata sebesar 4.00 dengan persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori "Layak". Kemudian pada validasi ahli materi tahap 2 didapatkan nilai rata-rata sebesar 4,55 dengan kriteria persentase kelayakan sebesar 91% dengan kriteria "Sangat Layak". Dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh ahli materi antara tahap 1 dan tahap 2 mengalami peningkatan sebesar 11%. Untuk memberikan kejelasan gambaran mengenai hasil validasi internal ahli materi tahap 1 dan tahap 2 dapat dilihat pada gambar 3 :

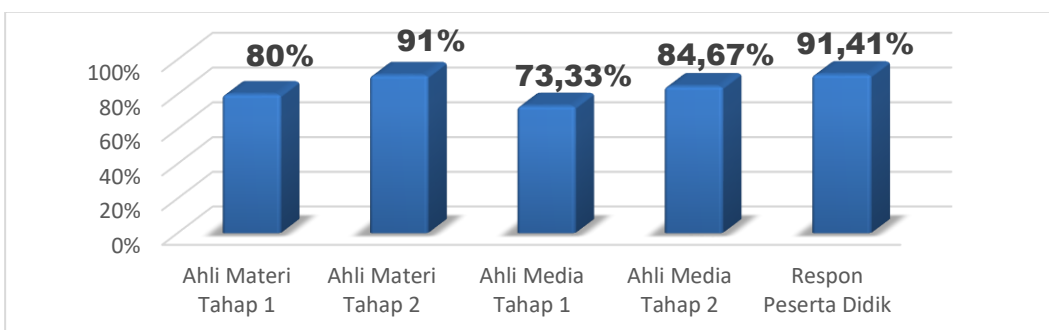


Gambar 4. Hasil Data Tingkat Validasi Ahli Media

Sumber: Data Hasil Validasi Internal Ahli Media

Dilihat dari data hasil validasi di atas, dapat disimpulkan bahwa produk e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia dikatakan telah layak/valid untuk di uji cobakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada peserta didik kelas XI.

Setelah produk e-modul telah melalui tahap validasi oleh ahli materi, ahli media dan tanggapan peserta didik, validasi ahli materi dilakukan melalui 2 tahap, tahap 1 mendapatkan persentase sebesar 80% dengan kriteria “Layak” tahap 2 sebesar 91% dengan kriteria “Sangat Layak”, kemudian validasi ahli media tahap 1 mendapatkan persentase sebesar 73,33% dengan kriteria “Layak” dan tahap 2 sebesar 84,67% dengan kriteria “Sangat Layak” dan hasil tanggapan 10 peserta didik memperoleh persentase sebesar 91,41% dengan kriteria “Sangat Layak”. Untuk melihat gambaran kejelasan hasil validasi produk e-modul yang divalidasi oleh ahli materi, ahli media dan penilaian yang dilakukan oleh 10 peserta didik SMA N 4 Metro yang mendapatkan dapat dilihat pada gambar 5 :



Gambar 5. Data Tingkat Validasi Ahli Materi, Ahli Media dan Respon Peserta Didik.

Dari hasil data validasi ahli materi, ahli media dan respon tanggapan peserta didik di atas dapat disimpulkan bahwa produk e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia dikatakan telah layak/valid untuk di uji cobakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada peserta didik kelas XI.

Untuk mendapatkan hasil penelitian dan produk yang baik serta berkualitas, peneliti telah membandingkan teori yang ada dengan hasil penelitian. Aprilina (2017:73) mengemukakan “Cinta tanah air merupakan sikap mental yang dilandasi oleh rasa cinta, siap membela dan rela berkorban untuk tanah air, bangsa dan Negara”. Teori tersebut sangat selaras dengan produk e-modul yang sedang dikembangkan. Dimana pada produk e-modul menekankan kepada penanaman nilai karakter cinta tanah air, hal ini dibuktikan dengan hasil validasi ahli materi pada indikator penyajian dan pembahasan menekankan kepada penguatan penanaman rasa cinta tanah air yang mendapatkan persentase 80% pada tahap validasi 1 dan 2 dengan kriteria “Layak”.

Rudi Susilana dkk (2009:14) mengelompokkan media menjadi (a) kelompok kesatu: grafis bahan cetak, dan gambar diam, (b) kelompok kedua; media proyeksi diam, (c) kelompok ketiga; media audio, (d) kelompok keempat; media audio, (e) kelompok kelima; media gambar hidup/film, (f) kelompok keenam; media televisi, (g) kelompok ketujuh; multimedia. Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menggunakan jenis media pembelajaran multimedia, berbentuk e-modul. Dimana pada produk e-modul selain disajikan materi pembahasan, disajikan juga gambar serta video pembelajaran yang terkait dengan materi pembahasan untuk mempermudah peserta didik dalam belajar.

Priatna (2017:73) mengatakan e-modul merupakan seperangkat media pengajaran digital dan non cetak yang disusun secara sistematis dan digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga dapat menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri. Teori tersebut sangat selaras dengan produk yang dihasilkan oleh peneliti. Dimana bentuk akhir dari produk e-modul dikemas kedalam format *apk (application package file)* yang dapat dijalankan di *smartphone* peserta didik dan dapat digunakan oleh peserta didik secara mandiri.

Anwar mengemukakan karakteristik e-modul *Self instruction, Self contained, Stand alone, Adaptif, User friendly*, Konsistensi (Fausih 2015:4). Dari teori yang menjelaskan mengenai karakteristik e-modul peneliti telah menerapkan karakteristik tersebut pada produk e-modul. Karakteristik tersebut telah termuat pada indikator penilaian dalam angket yang di validasi oleh validator ahli materi dan media. Berdasarkan hasil validasi ahli materitahap 1 mendapatkan persentase sebesar 80% dengan kriteria “Layak”, tahap 2 sebesar 91% dengan kriteria “Sangat Layak”, sedangkan validasi ahli media tahap 1 mendapatkan persentase sebesar 73,33% dengan kriteria “Layak”, dan tahap 2 sebesar 84,67% dengan kriteria “Sangat Layak”. Berdasarkan hasil validasi tersebut produk e-modul telah memenuhi syarat dari karakteristik e-modul itu sendiri.

Dengan adanya hasil perbandingan tersebut, tentunya digunakan untuk menghasilkan produk yang baik dan mendapatkan produk yang benar-benar layak serta berkualitas. Dari hasil diatas dapat disimpulkan bahwa produk e-modul telah layak/valid untuk di uji coba sebagai media pembelajaran sejarah untuk menanamkan rasa cinta tanah air pada peserta didik dan telah memenuhi kriteria dari teori-teori yang digunakan oleh peneliti.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian media pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 4 Metro umumnya menggunakan media buku cetak dan lkpd. Bentuk akhir dari produk e-modul berbentuk aplikasi dengan format APK (*Application Package File*) dan dapat dijalankan minimal pada *android 4.4 (kitkat)*. Produk e-modul bersifat *offline* dengan berkas file berukuran 60 MB. Pengoperasian produk e-modul menggunakan sistem *button on screen* artinya semua tombol pengoperasiannya menggunakan icon-icon tombol yang berada pada layar *smartphone*.

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, hasil validasi oleh tim validator ahli materi, ahli media dan peserta didik terhadap produk e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia telah dinyatakan layak/valid untuk di uji cobakan. Hal ini didasari kepada hasil validasi ahli materi tahap 1 mendapatkan persentase 80% dengan kriteria "Layak", tahap 2 yaitu 91% dengan kriteria "Sangat Layak". Kemudian hasil validasi ahli media tahap 1 mendapatkan persentase 73,33% dengan kriteria "Layak, tahap 2 medapatkan persentase 84,67% dengan kriteria "Sangat Layak". serta hasil responden peserta didik memperoleh persentase 91,41% dengan kriteria "Sangat Layak".

SARAN

- 1) Produk e-modul dapat digunakan sebagai media pembelajaran sejarah untuk membantu peserta didik dalam belajar dan dapat digunakan oleh guru sebagai media untuk menyampaikan materi pembelajaran sejarah.
- 2) Produk yang sedang dikembangkan oleh peneliti yaitu e-modul sejarah kemerdekaan Indonesia bagi peneliti selanjutnya dapat dilanjutkan ke tahap ke 2 yaitu tahap untuk diuji cobakan kepada peserta didik.
- 3) Media e-modul tidak hanya membahas mengenai materi sejarah kemerdekaan Indonesia saja, melainkan masih banyak materi sejarah yang dapat dikembangkan.
- 4) Tidak hanya media berbentuk e-modul saja yang membahas mengenai sejarah kemerdekaan Indonesia melainkan masih banyak media lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adam, S. S., & Muhammad, T. 2015. Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Siswa Kelas X SMA ANANDA BATAM. *CBIS Journal* 3(2), h. 78-90.
- Aman. 2011. *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Aprilina, N., Fauziah T., & Affan, M. H. 20017. Implementasi Pendidikan Karakter Cinta Tanah Air Melalui Pembelajaran IPS Di Gugus 25 SDN 2 Mata IE Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Unsyiah* 2(3), h. 32-40.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Reineka Cipta.

- Fausih,M., & Danang T. 2015. Pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Produktif Pokok Bahasan "Instalasi Jaringan LAN (Local Area Network) Untuk Siswa Kelas XI Jurusan Teknik Komputer Jaringan di SMK Negeri 1 Labang Bangkalan Madura. *Nama Jurnal 0(01)*, h. 1-9.
- Gumelar, H. P. A., Hidayat, B., & Kuswono, K. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Materi Sejarah Pergerakan SMA di Lampung. *SWARNADWIPA*, 3(1).
- Nugraha, A. S., & Kuswono, K. (2022). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Kahoot Dengan Pola Berpikir Kronologis Siswa Pada Materi Sejarah Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Kotagajah. *SWARNADWIPA*, 3(2).
- Nurasiah, A., Z., 2019. Rekontruksi Pembelajaran Sejarah Dalam Menghadapi Era Ravolusi Industri 4.0 Di Universitas Syiah Kuala. *Seminar Nasional Sejarah ke 4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*. 557-568.
- Praseyo, A. B., & Hartati, U. (2022). Inventarisasi Potensi Cagar Budaya Peninggalan Masa Penjajahan Belanda Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal di Kecamatan Bekri Kabupaten Lampung Tengah Tahun 2019. *SWARNADWIPA*, 3(3).
- Pratama, D, A, I., 2019. Tantangan Karakter Di Era Revolusi Industri 4.0 Dalam Membentuk Kepribadian Muslim. *Al-Tanzim: Jurnal Mangemen Pendidikan Islam 03(01)*, h. 198-226.
- Priatna, I. K., Putrama, I. M., & Divayana, D. G. H. 2017. Pengembangan E-Modul Berbasis Pembelajaran Project Based Learning pada mata Pelajaran Videografi Untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (Janapati) 6(1)*, h. 70-78.
- Putrianata, D., 2019. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru 5(2)*, h. 152-157.
- Simarmata, E. A., Santyadiputra, G. S., & Divayana, D. G. H. 2017. Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelejaran Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemograman Desktop Kelas XI Rekayasa Perangkat Lunak di SMK NEGERI 2 TABANAN. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Infprmatika (KARMAPATI) 6(1)*, h. 93-102.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah*. Banjarmasin: Aswaja Presindo.
- Susilana, R., dkk. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Utari, L., & Triyanto, N. 2017. Prediksi Jumlah Produksi Mobil Pada Perusahaan Karoseri Dengan Menggunakan Metode Exponentian Smoothing. *Jurnal Ilmiah Teknologi-Informasi dan Sains (TeknoIS) 7(1)*, h. 59-67.