

PENGEMBANGAN E-MODULE “PERANG DINGIN” KELAS XII IPS DI SMA NEGERI 19 SURABAYA

Rahayani Suci Amaliya

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
rahayani.17010024053@mhs.unesa.ac.id

Dr. H. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
lamijansusarno@unesa.ac.id

Abstrak

Permasalahan pembelajaran yang terjadi pada mata pelajaran Sejarah Peminatan materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin untuk kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya adalah materi tersebut memiliki karakteristik bersifat faktual, yang man menceritakan sejarah terjadinya perang dingin hingga berakhirnya perang dingin, yang begitu padat bacaan. Sedangkan materi yang padat ini tetap harus disampaikan secara menyeluruh. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar oleh guru belum berdasarkan pada prinsip *by design* dan hanya berdasar pada prinsip *by utilization*, di mana guru tidak membuat media pembelajaran sendiri, melainkan memanfaatkan segala sesuatu yang sudah ada di sekitar untuk keperluan belajar. Sehingga pemanfaatan media hanya sekedar digunakan dan kurang sesuai dengan kebutuhan maupun tujuan pembelajaran, serta membuat siswa cenderung bosan dan monoton dalam menerima materi yang menyebabkan hasil belajarnya rendah dan belum mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimum). Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media dan mengetahui kelayakan media *E-Module* yang dikembangkan untuk mata pelajaran Sejarah Peminatan, materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin untuk kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap, yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Namun dalam penelitian ini, tahap implementasi dan evaluasi tidak dilakukan karena sedang dalam masa pandemi Covid-19. Jenis data pada penelitian ini adalah data kuantitatif yang diperoleh dari hasil instrumen angket. Uji validasi dilakukan oleh 2 ahli, yaitu ahli materi dan ahli media, yang mana diperoleh hasil dari uji validasi sebagai berikut : Hasil uji kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 98,66%, dan hasil uji kelayakan media beserta bahan penyerta sebesar 94,1% Berdasarkan hasil tersebut, maka materi dan media dinyatakan masuk dalam kategori “sangat baik” dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *E-Module, Pengembangan, Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin*

Abstract

The learning problem that occurs in the subject of History of World Politics Development during the Cold War Period for class class XII of Social Sciences at State Senior High School 19 Surabaya is that the material has factual characteristics, which tells the history of the cold war until the end of the cold war, which is so readable. While this solid material still has to be conveyed thoroughly. Besides, the use of learning media and learning resources by teachers has not been based on the principle by design and is only based on the principle by utilization, where teachers do not make their learning media, but take advantage of everything that is around for learning purposes. So that the use of media is only used and not by the needs and objectives of learning, and makes students tend to be bored and monotonous in receiving material which causes low learning outcomes and has not reached the minimum learning completeness. Based on these problems, this study aims to develop media and determine the feasibility of the media *E-Module* developed for the subject of History of Specialization, World Political Development during the Cold War Period for class XII of Social Sciences at State Senior High School 19 Surabaya. This study uses the ADDIE model which consists of 5 stages, namely *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, and *Evaluation*. However, in this study, the implementation and evaluation stages were not carried out because they were currently in the Covid-19 pandemic. The type of data in this study is quantitative data obtained from the results of a questionnaire instrument. The validation test was carried out by 2 experts, namely material experts and media experts, where the results of the validation test were as follows: The results of the material feasibility test by material experts were 98,66%, and the results of the feasibility test of the media and accompanying materials were 94.1%. Therefore, the material and media are categorized as "very good" and suitable for use in the learning process.

Keywords: *E-Module, Development, World Political Development during the Cold War Period*

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai proses yang dialami manusia dari tidak tahu, menjadi tahu, serta proses untuk menjadikan sikap, perilaku, dan keterampilan manusia menjadi lebih baik. Hal ini selaras dengan pernyataan menurut Syah, Muhibbin (2010:10) yang menjelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata “didik” yang mendapat awalan “me” sehingga menjadi “mendidik”, yang berarti memelihara dan memberi latihan melalui ajaran, tuntunan, dan pimpinan mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Oleh karena itu, pendidikan menjadi faktor penting untuk menjadikan manusia agar memiliki sikap, perilaku, dan keterampilan yang berkualitas.

Pendidikan tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan kegiatan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik, peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan belajar, guna menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya kegiatan belajar mengajar (Arifin, 2010:10). Dalam proses pembelajaran, pendidik atau guru merupakan penyelenggara kegiatan belajar mengajar serta penyampai materi pembelajaran. Dalam hal ini, para pendidik atau guru tentunya memiliki kemampuan dan strategi tersendiri dalam menyampaikan materi pada saat kegiatan belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu, perlu adanya usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik, guna mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu usaha untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik agar tujuan pembelajaran dapat tercapai adalah dengan adanya sarana atau media yang digunakan oleh pendidik atau guru pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar. Media dapat digunakan oleh guru sebagai perantara antara peserta didik dengan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran.

Seiring berkembangnya zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi pun turut berkembang. Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut melahirkan berbagai inovasi yang memberikan kemudahan dalam proses pembelajaran. Anshori (2017) menjelaskan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

SMA Negeri 19 Surabaya merupakan salah satu sekolah menengah atas yang berada di kota Surabaya. SMA Negeri 19 Surabaya memiliki dua jurusan, yaitu IPA dan IPS. Sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, (2018) tentang Pelaksanaan Kurikulum 2013 Jenjang SMA/MA, terdapat beberapa mata pelajaran dengan kategori Mata Pelajaran Umum, Mata Pelajaran Peminatan Akademik, dan Mata Pelajaran Pilihan. Kurikulum 2013 lebih memperdalam pelajaran sejarah untuk memperkuat kompetensi pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta didik. Pada kurikulum 2013, mata pelajaran Sejarah terbagi menjadi dua, yaitu mata pelajaran Sejarah Wajib dan mata pelajaran Sejarah

Peminatan. Sejarah Peminatan itu sendiri merupakan bagian dari pada Sejarah Wajib. Pembelajaran Sejarah Peminatan adalah pembelajaran yang dapat menumbuhkan kemampuan siswa dalam melakukan konstruksi kondisi masa sekarang dengan mengaitkan atau melihat masa lalu yang menjadi basis topiknya. Pelajaran Sejarah Peminatan bertujuan agar peserta didik mampu memiliki kemampuan berpikir historis, serta menyadari keragaman pengalaman hidup pada masing-masing masyarakat sekitarnya. Pelajaran Sejarah Peminatan juga mengacu pada hal-hal terkait membangun pengetahuan, serta cara pandang berbeda terhadap masa lampau yang dipahami untuk memahami masa kini dan menghadapi masa yang akan datang.

Di SMA Negeri 19 Surabaya, Mata Pelajaran Sejarah Peminatan ini dipelajari total 4 jam pelajaran dalam seminggu. Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan terdapat materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin yang diberikan pada siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya. Pada dasarnya, materi ini bersifat faktual yang menjelaskan awal mula terjadinya perang dingin sampai perang dingin berakhir, serta dampak-dampak yang terjadi akibat perang dingin tersebut.

Peserta didik kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya memiliki rentang usia 17-18 tahun, yaitu berada pada tahapan kognitif formal operasional, yang berarti peserta didik sudah mampu berfikir abstrak dan juga menggunakan hipotesis dalam memecahkan sebuah permasalahan (McLeod, 2018). Karakteristik peserta didik kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya adalah memiliki semangat dan minat belajar tinggi apabila proses pembelajaran tidak monoton dan menarik perhatian peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 09 Maret 2020 kepada guru mata pelajaran Sejarah Peminatan di SMA Negeri 19 Surabaya, yakni Bapak Rudi Rahmat, diperoleh hasil : (1) Media yang digunakan adalah buku pendamping Sejarah Peminatan dan juga LKS, *power point*, dan video dari *youtube* yang dalam hal ini menganut prinsip *by utilization* atau memanfaatkan segala sesuatu yang sudah ada untuk keperluan belajar; (2) Metode pembelajaran yang digunakan dominan ceramah yang diselingi dengan diskusi; (3) Pemberian tugas dominan dilakukan secara berkelompok dan dipresentasikan; (4) Sumber belajar berupa buku dan internet, guru memperbolehkan siswa untuk menggunakan *smartphone* untuk menggali informasi terkait materi; (5) Siswa cenderung mendengarkan saat guru menerangkan, namun pada saat diberi pertanyaan secara acak, banyak siswa tidak mampu menjawab; (6) KBM (Ketuntasan Belajar Minimum) pada mata pelajaran Sejarah Peminatan adalah 76; (7) Kendala yang dialami oleh guru dalam menyampaikan materi adalah siswa susah memahami materi, cepat bosan, dan mudah mengantuk, serta rendahnya minat peserta didik untuk belajar, dikarenakan

beban mata pelajaran yang ditempuh dan juga karakteristik materi yang padat bacaan dan cerita tentang awal mula terjadi hingga berakhirnya Perang Dingin, serta tidak tersedianya media pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa selama kegiatan pembelajaran.

Dari hasil wawancara tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar siswa rendah disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah karena karakteristik materi yang bersifat faktual menceritakan sejarah terjadinya perang dingin hingga berakhirnya perang dingin, yang begitu padat bacaan. Sedangkan materi yang padat ini tetap harus disampaikan secara menyeluruh. Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran dan sumber belajar oleh guru belum berdasarkan pada prinsip *by design* dan hanya berdasar pada prinsip *by utilization*, di mana guru tidak membuat media pembelajaran sendiri, melainkan memanfaatkan segala sesuatu yang sudah ada di sekitar untuk keperluan belajar. Sehingga pemanfaatan media hanya sekedar digunakan dan kurang sesuai dengan kebutuhan maupun tujuan pembelajaran, serta membuat siswa cenderung bosan dan monoton dalam menerima materi yang menyebabkan hasil belajarnya rendah dan masih di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimum).

Dari permasalahan tersebut, salah satu solusi yang diperlukan adalah dengan dikembangkannya media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran melalui prinsip *by design* atau direncanakan dan dirancang secara khusus untuk keperluan pembelajaran. Pembuatan media *by design* yang sesuai dengan kebutuhan, tujuan, karakteristik siswa dan materi ini mampu berpengaruh pada proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan pentingnya peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dan sebagai perantara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang tentunya juga berpengaruh pada proses pembelajaran yang terjadi antara guru dengan peserta didik, serta hasil belajar peserta didik. Musfiqon, (2012:28) mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara antara guru dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima peserta didik dengan utuh serta menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut.

Merujuk pada hal tersebut di atas, peneliti mempertimbangkan untuk menggunakan media *e-module* dengan menerapkan prinsip *by design* yang disesuaikan dengan karakteristik materi maupun karakteristik peserta didik kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya.

E-module adalah bentuk pengembangan atau inovasi dari modul cetak. Modul adalah salah satu media pembelajaran yang identik untuk pembelajaran siswa secara mandiri. (Daryanto, 2013:9) mengemukakan bahwa yang dimaksud dengan modul ialah salah satu bentuk bahan ajar yang dikemas secara utuh dan sistematis, di

dalamnya memuat seperangkat pengalaman belajar yang terencana dan didesain untuk membantu peserta didik menguasai tujuan belajar secara spesifik. Modul memiliki karakteristik sebagai bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu yang disajikan dalam bentuk elektronik yang bersifat *self instruction* (mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain), *self contained* (utuh), *stand alone* (berdiri sendiri / tidak tergantung pada media lain), *adaptive* (memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan IPTEK), dan *user friendly* (bersahabat dengan penggunaannya). Dari pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa *e-module* merupakan bentuk modifikasi modul cetak yang memadukan pemanfaatan teknologi informasi digital, sehingga dapat lebih menarik dan interaktif, yang dalam penyusunannya dilakukan secara sistematis. Perkembangan teknologi digital membuat media pembelajaran semakin variatif dan menyenangkan terutama untuk generasi sekarang. (Khotimah, 2019).

Pada *e-module* dapat ditambahkan fasilitas multimedia seperti : gambar, audio, video, dan lain sebagainya. Selain itu, pada *e-module* juga bisa ditambahkan fasilitas berupa tes atau evaluasi interaktif yang membuat peserta didik lebih tertarik mempelajarinya serta tidak merasa cepat bosan. Hal inilah yang membuat *e-module* lebih menarik dan interaktif karena dilengkapi fasilitas multimedia, serta siswa dapat melakukan evaluasi diri dan mengetahui hasil evaluasinya secara mandiri. Selain itu, *e-module* ini bersifat *paperless* dan digunakan pada *smartphone*. Dengan fasilitas seperti demikian yang diberikan oleh *e-module*, maka dapat memberikan pilihan pada peserta didik dalam menggali informasi yang lebih menarik dan interaktif, yang membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan.

Penggunaan *e-module* ini dapat menambah ketertarikan dan motivasi belajar siswa untuk mempelajari Sejarah Peminatan karena mengintegrasikan berbagai media dalam satu media, seperti teks dan gambar maupun unsur lainnya seperti audio maupun video. Hal ini selaras dengan pernyataan Schade yang menyebut bahwa "*Multimedia improves sensory stimulation, particularly due to the inclusion of interactivity*", atau multimedia menjadi media pembelajaran yang dianggap paling menarik karena menyentuh dari berbagai panca indera (penglihatan, pendengaran, sentuhan). (Munir, 2012)

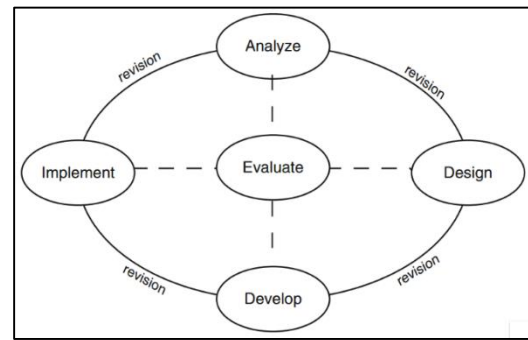
Berdasarkan permasalahan dan studi pendahuluan yang telah dijabarkan, maka diperlukan "Pengembangan E-Module untuk Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin Kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya".

METODE

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan dilakukan untuk menghasilkan suatu

produk tertentu, yang dalam hal ini adalah media *e-module*. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari tahap *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009). Model pengembangan ADDIE dipilih karena : (1) Pada model pengembangan ADDIE, dilakukan evaluasi pada tiap tahapannya guna meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada hasil akhir; (2) Pada model pengembangan ADDIE terdapat tahap *implementation*, yang mana tahap ini tidak dimiliki oleh model pengembangan yang lainnya. Pada tahap ini media yang sedang dikembangkan nantinya dapat diimplementasikan terlebih dahulu guna untuk mengetahui evaluasi dari pengimplementasian media itu sendiri, yang nantinya akan disempurnakan kembali setelah melalui tahap *evaluation*.

Langkah awal yang dilakukan pada model pengembangan ADDIE adalah tahap *analyze*/analisis. Pada tahap *analyze* (analisis) dilakukan beberapa langkah untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi. Di antaranya adalah menentukan tujuan pembelajaran, mengetahui target *audience*/peserta didik, dan identifikasi sumber daya yang dapat dijadikan sebagai sebuah solusi atas permasalahan pembelajaran yang terjadi. Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi tahap selanjutnya yang dilakukan adalah *design*/perencanaan. Pada tahap *design*/perencanaan dilakukan beberapa langkah untuk mengembangkan *e-module*, di antaranya adalah membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia, membuat garis besar isi materi (GBIM) berdasarkan kurikulum yang berlaku, serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh siswa. Penyusunan GBIM ini dilakukan bersama ahli materi agar dapat mengetahui kesesuaian cakupan materi yang akan dimuat pada media *e-module*. Kemudian, peneliti membuat garis besar isi program (GBIP) dalam mengembangkan media *e-module* agar sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditentukan sebelumnya. Setelah melakukan tahap *design*, selanjutnya dilakukan tahap *development*/pengembangan. Pada tahap *development*/pengembangan, peneliti mengembangkan suatu produk berupa media yang telah dirancang sebelumnya, yaitu *e-module*. Tahap *implementation*/penerapan dan tahap *evaluation*/evaluasi tidak dilakukan dikarenakan kondisi yang tidak memungkinkan untuk melakukan tahap-tahap tersebut akibat adanya pandemi Covid-19, serta rumusan masalah yang hanya sampai pada tingkat kelayakan media *e-module*.



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:2)

Pada tahap *development*/pengembangan dilakukan uji kelayakan guna mengetahui tingkat kelayakan media. Dalam rangka mengetahui tingkat kelayakan media tersebut, maka dilakukan uji coba kepada ahli materi dan ahli media untuk mendapatkan hasil evaluasi terhadap media yang akan digunakan pada proses pembelajaran. Subjek uji coba pada uji kelayakan tersebut di antaranya adalah :

a. Ahli Materi untuk Validasi Materi

Ahli materi ialah seseorang yang berkompeten atau menguasai materi dengan baik yang disajikan dalam media *e-module* yang dikembangkan. Uji coba kepada ahli materi dilakukan untuk mendapatkan penilaian kesesuaian materi yang diuraikan dalam kurikulum yang berlaku. Pada penelitian ini, yang bertindak sebagai ahli materi ialah guru mata pelajaran Sejarah Peminatan di SMA Negeri 19 Surabaya.

b. Ahli Media untuk Validasi Media

Ahli media merupakan orang yang menguasai teknis dan hal-hal berkaitan dengan desain dalam bidang media pembelajaran. Uji coba kepada ahli media dilakukan untuk mendapatkan penilaian terhadap media yang dikembangkan, baik dari segi desain, pengemasan materi, maupun tampilan media, serta teknis penggunaan *e-module* untuk mempermudah evaluasi kelayakan media, sebelum digunakan pada proses pembelajaran. Pada penelitian ini, yang bertindak sebagai ahli media adalah dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis data kuantitatif untuk hasil angket uji coba pada para ahli. Perhitungan analisis data angket validasi materi pada penelitian ini menggunakan skala Likert, di mana variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Hasil dari validasi produk berupa materi, media, dan bahan penyerta yang telah dianalisis tersebut selanjutnya diolah menggunakan perhitungan persentase. Rumus perhitungan persentase yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$PSA = \frac{\sum \text{alternatif jawaban yang dipilih setiap aspek}}{\sum \text{alternatif jawaban yang ideal setiap aspek}} \times 100$$

(Sugiyono, 2017:137)

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
80% - 100%	Sangat Baik
66% - 79%	Baik
40% - 65%	Kurang
0% - 39%	Sangat Kurang

(Arikunto, 2014)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mengembangkan produk berupa media *E-Module* Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya beserta bahan penyertanya. Model pengembangan yang digunakan adalah model pengembangan ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang mana pada penelitian ini hanya dilakukan tahap *analyze*/analisis, *design*/perencanaan, dan *development*/pengembangan. Sedangkan tahap *implementation* dan *evaluation* tidak dilakukan karena kondisi yang tidak memungkinkan akibat pandemi Covid-19.

Pembahasan mengenai tahapan-tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut :

1. *Analyze* (analisis)

Pada tahap *analyze* (analisis) dilakukan beberapa langkah untuk mengetahui permasalahan pembelajaran yang terjadi. Di antaranya adalah menentukan tujuan pembelajaran, mengetahui target *audience*/peserta didik, dan identifikasi sumber daya yang dapat dijadikan sebagai sebuah solusi atas permasalahan pembelajaran yang terjadi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, ditemukan adanya permasalahan pembelajaran Sejarah Peminatan di kelas XII IPS tepatnya pada materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin berupa hasil belajar yang tidak mencapai KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu 76. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang dapat mengakomodir keseluruhan atau beberapa aspek mengenai materi tersebut. Hal tersebut membuktikan bahwa terjadi kesenjangan antara kondisi sebenarnya dengan kondisi yang diharapkan. Di mana peserta didik harusnya menguasai materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin dengan nilai yang mencapai KBM, namun pada kenyataannya peserta didik tidak mencapainya.

Berdasarkan permasalahan pembelajaran tersebut, maka diperlukan sebuah pengembangan media pembelajaran yang dapat mengakomodir dan memuat materi secara keseluruhan untuk mempermudah peserta didik menguasai materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin. Berdasarkan kriteria pemilihan

media menurut Sudjana, Nana, (2017:4-5), maka permasalahan pembelajaran Sejarah Peminatan pada materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin untuk kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya dapat diatasi dengan adanya media pembelajaran *e-module* yang dibuat secara *by design*, yang disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik.

E-module merupakan media pembelajaran yang memiliki sifat *self-instructional*/pembelajaran yang bersifat mandiri dan hanya memuat satu materi pembelajaran, di mana materi tersebut secara lengkap. (Fausih, 2015).

2. *Design* (perencanaan)

Pada tahap *design* (perencanaan) dilakukan beberapa langkah untuk merancang perencanaan pembelajaran berdasarkan analisis yang telah dilakukan. Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi untuk menyusun materi dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia, berdasarkan hasil diskusi bersama guru mata pelajaran dan sumber-sumber yang relevan.

Selanjutnya, peneliti membuat Garis Besar Isi Materi (GBIM) berdasarkan kurikulum yang berlaku, serta tujuan pembelajaran yang harus dicapai oleh peserta didik. Penyusunan GBIM ini dilakukan bersama guru mata pelajaran (ahli materi) agar dapat mengetahui kesesuaian cakupan materi yang akan dimuat pada media *e-module*. Kemudian, peneliti membuat Garis Besar Isi Program (GBIP) dalam mengembangkan media *e-module* agar sesuai dengan spesifikasi produk yang telah ditentukan sebelumnya.

Media *e-module* yang akan dikembangkan dikemas dalam bentuk aplikasi *offline* yang di dalamnya tidak hanya berisi teks, namun juga ditunjang oleh gambar, audio, dan video. *E-Module* ini nantinya akan dioperasikan pada *smartphone* berbasis *android*.

Dalam pembuatannya, beberapa *software* yang akan digunakan di antaranya adalah *Microsoft Powerpoint 2016*, *CorelDRAW 2020*, *iSpring Suite 9*, *jre-8u271-windows*, dan *Website 2 APK Builder*.

3. *Development* (pengembangan)

Pada tahap *development* (pengembangan), peneliti mulai merealisasikan konsep yang telah dibuat pada tahap *design*, dalam bentuk media *e-module*. Beberapa langkah yang dilakukan pada tahap ini di antaranya adalah membuat desain produk. Desain produk ini terdiri dari pembuatan *cover*, *layout*, ikon, maupun hal lainnya yang berkaitan dengan tampilan media *e-module*. Setelah desain produk jadi, langkah selanjutnya adalah memasukkan komponen-komponen yang digunakan untuk menunjang *e-module*, yaitu materi, gambar, audio, maupun video. Desain dan penataan tiap-tiap komponen diatur semenarik mungkin dengan tetap memperhatikan karakteristik materi dan peserta didik. Setelah seluruh komponen media *e-module* dimasukkan, *file* media *e-module* tersebut di-*export* untuk dijadikan *file* berbentuk aplikasi. Selanjutnya,

file aplikasi *e-module* didistribusikan melalui *flashdisk*.

Adapun gambaran media *e-module* ini adalah sebagai berikut : (1) Halaman awal berisi logo UNESA dan Teknologi Pendidikan; (2) Halaman selanjutnya berisi Judul Media; (3) Halaman selanjutnya berisi Peta Konsep Materi; (4) Halaman selanjutnya berisi menu utama yang terdiri dari Kompetensi Dasar, Tujuan, Petunjuk Penggunaan Media, Materi, Rangkuman, Kuis, dan Profil Pengembang; (5) Materi pada *e-module* terdiri dari 5 sub materi, yaitu Perang Dingin Pertama, Perang Dingin Kedua, Berakhirnya Perang Dingin, Dampak Perang Dingin, dan Peran Aktif Bangsa Indonesia pada Masa Perang Dingin; dan (6) Pada masing-masing sub materi, terdapat evaluasi mandiri yang dilengkapi dengan *preview* soal yang muncul setelah peserta didik selesai melakukan evaluasi mandiri.

Media *e-module* ini juga dilengkapi dengan bahan penyerta yang digunakan sebagai acuan dalam penggunaan media *e-module* tersebut. Bahan penyerta *e-module* dikemas dalam bentuk cetak yang berukuran A5 yang berisi sebagai berikut : (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP); (2) Petunjuk Penginstallan Media; (3) Tata Cara Penginstallan Aplikasi *E-Module*; (4) Petunjuk Penggunaan Media; (5) Fungsi *Icon* dan Tombol; (6) Petunjuk Perawatan Media; (7) Identifikasi Program; (8) Lampiran; dan (9) Profil Pengembang.

Setelah langkah-langkah pada tahap pengembangan tersebut dilakukan, selanjutnya ialah melakukan tahap validasi. Adapun tahap validasi tersebut di antaranya adalah :

a. Validasi Ahli Materi

Validasi materi dilakukan pada tanggal 04 Desember 2020. Yang bertindak sebagai ahli materi adalah Bapak Drs. Rudi Rahmat, M.M yang merupakan guru mata pelajaran Sejarah Peminatan di SMA Negeri 19 Surabaya. Dari ahli materi, diperoleh hasil validasi materi dengan persentase sebesar 98,66% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

b. Validasi Ahli Media

Validasi media dan bahan penyerta dilakukan pada tanggal 22 Januari 2021. Yang bertindak sebagai ahli media adalah Bapak Dr. H. Lamijan Hadi Susarno, M.Pd yang merupakan dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, UNESA. Dari ahli media, diperoleh hasil validasi media dengan persentase sebesar 94,1% yang termasuk dalam kategori “sangat baik”.

Tabel 2. Rekapitulasi Validasi

Kelayakan	Persentase	Kriteria
Materi	98,66%	Sangat Baik
Media dan Bahan Penyerta	94,1%	Sangat Baik

Berdasarkan rekapitulasi validasi pada Tabel 2, hasil uji validitas menunjukkan kriteria “sangat baik”. Maka

dapat disimpulkan bahwa media *e-module* “layak” digunakan untuk proses pembelajaran.

Secara rinci, penjelasan mengenai tiap produk tersebut adalah sebagai berikut :

1. Materi pembelajaran yang dikembangkan untuk media *e-module* disusun berdasarkan hasil diskusi dan masukan dari ahli materi, serta sumber-sumber yang relevan. Materi disajikan secara lengkap yang terdiri dari 5 sub bab, yaitu Perang Dingin Pertama, Perang Dingin Kedua, Berakhirnya Perang Dingin, Dampak Perang Dingin, dan Peran Aktif Bangsa Indonesia pada Masa Perang Dingin.
2. Pengembangan media *e-module* diawali dengan proses pembuatan desain produk yang terdiri dari pembuatan *cover*, *layout*, ikon, maupun hal lainnya yang berkaitan dengan tampilan media *e-module*. Desain produk dikerjakan menggunakan *CorelDRAW 2020*. Setelah seluruh desain produk selesai dibuat, selanjutnya penataan dan penyusunan *layout* dan seluruh komponen media pada *Microsoft Powerpoint 2016*. Adapun komponen-komponen tersebut di antaranya adalah materi, gambar, audio (*music background*), maupun video. Setelah seluruh komponen dimasukkan, langkah selanjutnya adalah membuat kuis yang digunakan sebagai bahan evaluasi mandiri pada *e-module*. Pembuatan kuis dikerjakan menggunakan *iSpring Suite 9*. Setelah kuis selesai dibuat, selanjutnya kuis tersebut dimasukkan pada *Microsoft Powerpoint 2016* yang telah berisi seluruh komponen *e-module*. Kemudian, file media *e-module* dari *Microsoft Powerpoint 2016* tersebut dikembangkan lebih lanjut dengan bantuan *software jre-8u271-windows* dan *Website 2 APK Builder* untuk selanjutnya di-*export* menjadi aplikasi.

Penelitian ini selaras dengan beberapa penelitian pengembangan tentang penggunaan media *e-module* dalam proses pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Fitriana, (2019) menjelaskan bahwa penggunaan media *e-module* berbasis aplikasi *android* terbukti efektif digunakan pada pembelajaran Akuntansi Dasar materi Persamaan Dasar Akuntansi.

Penelitian yang dilakukan oleh Winatha, (2018) menjelaskan bahwa perancangan *e-module* interaktif yang telah dikembangkan untuk mata pelajaran simulasi digital berhasil diterapkan dan layak diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Raxyta Cahyani, (2018) juga menjelaskan bahwa media *e-module* berbasis *android* memiliki sifat interaktif dan sesuai dengan konsep pembelajaran mandiri dapat menjadi solusi untuk pembelajaran Dinamika Litosfer, serta layak dan efektif digunakan pada pembelajaran.

Penelitian mengenai pengembangan media *e-module* yang dilakukan oleh Ghaliyah et al., (2015) menyatakan bahwa sebanyak lebih dari 35 peserta didik dari 51 responden memiliki minat lebih untuk mengerjakan penugasan/tes yang terdapat pada modul elektronik fisika. Hal ini membuktikan bahwa modul elektronik materi Fluida Dinamik memenuhi syarat dengan kualitas sangat baik untuk digunakan sebagai bahan belajar mandiri oleh peserta didik.

Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Rukoyatun et al., (2018) juga menjelaskan bahwa berdasarkan pengujian yang telah dilakukan, media *e-module* dinyatakan layak dan membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Dasar Desain Grafis.

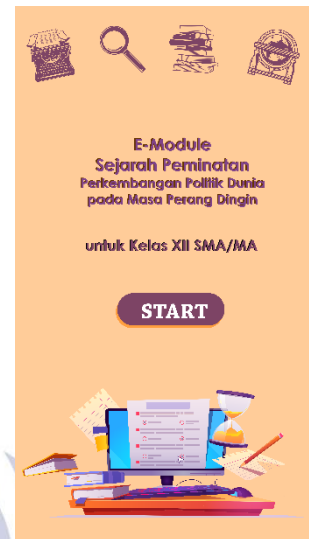
(Daryanto, 2013:9) menyatakan bahwa *e-module* memiliki karakteristik sebagai bahan ajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam pembelajaran terkecil untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam bentuk elektronik yang bersifat *self instruction* (mampu membelajarkan diri sendiri, tidak tergantung pada pihak lain), *self contained* (utuh), *stand alone* (berdiri sendiri/tidak tergantung pada media lain), *adaptive* (memiliki daya adaptif yang tinggi terhadap perkembangan IPTEK), dan *user friendly* (bersahabat dengan penggunaanya).

Media *e-module* memiliki kelebihan sebagai berikut :

(1) Memberikan umpan balik kepada peserta didik, sehingga memungkinkan peserta didik dapat mengetahui taraf hasil belajarnya dan dapat segera memperbaiki pemahamannya; (2) Peserta didik dapat menguasai pembelajaran secara tuntas. Dengan penguasaan sepenuhnya, peserta didik dapat memperoleh dasar yang lebih mantap untuk mempelajari pelajaran baru; (3) Disusun dengan tujuan pembelajaran spesifik, sehingga mampu mengarahkan peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran; (4) Fleksibel, artinya peserta didik dapat mempelajarinya sesuai dengan kecepatan dan gaya belajar masing-masing; dan (5) Guru memiliki kesempatan untuk memberikan bantuan dan perhatian individual kepada peserta didik yang membutuhkannya, tanpa melibatkan seluruh peserta didik/peserta didik lainnya. (Nasution, 2013:206).

Berdasarkan karakteristik dan kelebihan *e-module* di atas, maka media *e-module* yang dikembangkan oleh peneliti pada penelitian ini telah memenuhi kriteria layak digunakan. Media *e-module* yang dikembangkan oleh peneliti berbentuk aplikasi yang dioperasikan melalui *smartphone* dengan sistem android yang dapat dibawa ke mana saja dan kapan saja, sehingga memudahkan peserta didik mempelajari *e-module* kapan pun dan di mana pun mereka mau. Media *e-module* yang dikembangkan peneliti juga ditunjang dengan berbagai jenis media (multimedia) seperti gambar (visual), audio, maupun video, sehingga melibatkan lebih dari satu indera dalam mempelajari

materi yang ada pada *e-module* tersebut. Keterlibatan beragam indera ini diharapkan mampu meningkatkan pengalaman peserta didik dalam mempelajari materi.



Gambar 1 Halaman Judul Media



Gambar 2 Menu Utama Media

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media *e-module* yang telah diuji kelayakannya oleh ahli materi dan ahli media, dan mendapatkan hasil persentase sebesar 98,66% untuk kelayakan materi, dan 94,1% untuk media beserta bahan penyerta. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *e-module* ini layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah Peminatan Materi Perkembangan Politik Dunia pada Masa Perang Dingin untuk Siswa Kelas XII IPS di SMA Negeri 19 Surabaya.

Saran

a. Saran Pemanfaatan

Dalam penggunaan/pemanfaatannya, guru yang bertindak sebagai fasilitator diharapkan membaca dengan seksama bahan penyerta sebelum

menggunakan *e-module* pada proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memudahkan guru dalam proses pendampingan pada peserta didik saat menggunakan *e-module* pada kegiatan belajar mengajar, sehingga meminimalisir kemungkinan terjadinya kesulitan dalam penggunaannya.

b. Saran Diseminasi Produk

Apabila ke depannya, media *e-module* ini akan disebar/digunakan pada skala yang lebih luas, maka perlu adanya kajian ulang pada media *e-module* terkait aspek-aspek tertentu, seperti karakteristik media dan peserta didik, maupun sarana dan prasarana pendukung lainnya.

c. Saran Penelitian Lanjutan

Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut dan mendalam pada media *e-module* ini yang berkaitan dengan penambahan materi, soal-soal, atau pun pengembangan dari segi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2017). Pemanfaatan TIK sebagai sumber dan media pembelajaran di sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 1(1).
- Arifin, Z. (2010). Kurikulum dan Evaluasi Pembelajaran. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Arikunto, S. (2014). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan kombinasi (mixed methods). *Bandung: Alfabeta*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 722). Springer Science & Business Media.
- Cahyani, R. D. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA E-MODUL BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI MATERI DINAMIKA LITOSFER KELAS X IPS SMA TERBUKA 19 SURABAYA. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Daryanto, D. (2013). Menyusun modul bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar. *Yogyakarta: Gava Media*.
- Fitriana, E. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Materi Persamaan Dasar Akuntansi Mata Pelajaran Akuntansi Dasar Kelas X Akuntansi di SMK PGRI 1 Tulungagung. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 9(2).
- Ghaliyah, S., Bakri, F., & Siswoyo, S. (2015). Pengembangan modul elektronik berbasis model learning cycle 7E pada pokok bahasan fluida dinamik untuk siswa SMA kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 4, SNF2015-II.
- Khotimah, K., & Wahyu, A. A. A. (2019, December). *Reading in The Digital Age: Electronic Storybook as a Teaching Tool for Beginning Readers*. In *3rd International Conference on Education Innovation* (ICEI 2019) (pp. 83-86). Atlantis Press.
- McLeod, S. A. (2018). *Jean Piaget's Theory of Cognitive Development*. [online] *Simply Psychology*.
- Moh Fausih, D. 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.
- Muhibbin, S. (2010). Psikologi pendidikan dengan pendekatan baru. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya*.
- Munir, P. D. (2012). *Multimedia konsep & aplikasi dalam pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon, H. M. (2012). Pengembangan media dan sumber pembelajaran. *Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya*.
- Nana, S. (n.d.). Rivai. (2017). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nasution, S. (2000). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar dan mengajar*. PT. Bina Aksara.
- Permendikbud. (2018). Nomor 36 Tahun 2018 Tentang Pelaksanaan Kurikulum 2013 Jenjang SMA/MA.
- Rukoyatun, R., Sujalwo, M., Ahmad Chamsudin, S. T., & Eng, M. (2018). *Pengembangan E-Modul Interaktif Sebagai Sumber Belajar Dasar Desain Grafis Kelas X SMK Negeri 9 Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2).