

E-MODULE MATERI BERFIKIR SEJARAH DIAKRONIK DAN SINKRONIK KELAS X IPS SMA NEGERI 19 SURABAYA

Nurul Khanifah, Khusnul Khotimah

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
nurul.17010024044@mhs.unesa.ac.id, khusnulhotimah@unesa.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan E-module dan dinilai kelayakannya pada mata pelajaran Sejarah kelas X SMA Negeri 19 Surabaya. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE dengan prosedur pengembangan terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan wawancara, observasi, dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan analisis data secara kuantitatif. Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis data data yang bersifat kuantitatif adalah data yang berasal dari hasil angket yang diberikan kepada ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Setelah mendapatkan uji kelayakan dengan hasil sangat baik peneliti dapat mengembangkan media E-Module Materi Berfikir Sejarah Diakronik Dan Sinkronik Kelas X IS SMA Negeri 19 Surabaya sebagai upaya dalam memfasilitasi siswa belajar.

Kata Kunci: *media, pengembangan, E-modul.*

ABSTRACT

The purpose of this study was to produce an E-module and evaluate of feasibility in the history subject for class X, 19 Senior High School Surabaya. The development model used is ADDIE with a development procedure consisting of 5 stages, namely *Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*. The method of data collection is done by using interviews, observations, and questionnaires. The data analysis technique used in this study was quantitative data analysis. Quantitative data analysis is used to analyze quantitative data. Data is data that comes from the results of a questionnaire given to learning design experts, material experts, and media experts. After had accepted and good quality licence from the media expert, the researcher can make E-Module media for Diachronic and Synchronic Thinking Material for Class X in Senior High school 19 Surabaya as an effort to facilitate student learning.

Keywords : *Media, develop, E-Module*

PENDAHULUAN

Membaca adalah kegiatan yang membutuhkan usaha. Motivasi adalah salah satu faktor apakah siswa memilih untuk mencurahkan energinya untuk hal ini. Bahkan pembaca dengan keterampilan kognitif terkuat pun mungkin tidak menghabiskan banyak waktu untuk membaca jika dia tidak cukup termotivasi untuk membaca (Khotimah, K., 2019). Untuk mengatasi hal ini maka seorang pendidik harus pandai memfasilitasi belajar dengan menawarkan pola belajar yang bervariasi dan juga memanfaatkan teknologi saat ini (Khotimah, K., 2020).

Penelitian dalam dunia Teknologi pendidikan terus berkembang dengan berjalannya waktu sehingga terdapat berbagai penelitian guna terus mencari media pembelajaran yang dianggap paling tepat untuk memberhasilkan proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan pembelajaran. (Januszewski 2013). Dalam penelitian tumbuh berasal dari potensi teknologi saat ini untuk diintegrasikan teknologi pendidikan di ruang kelas mereka oleh guru. Serta memeriksa bagaimana teknologi sedang digunakan sebagai alat untuk perancah pembelajaran siswa dikelas studi sosial (Friedman & Hicks, 2006).

Sesuai dengan garis teoritis Mason, Berson, Diem, Hicks, Lee, dan Dralle, (2000) Mengembangkan perangkat pedoman untuk penggunaan teknologi dalam studi sosial dan ruang kelas sejarah. Pedoman ini menyarankan lima prinsip sederhana untuk menanamkan teknologi didalam kelas, prinsip tiga gagasan pbingkai : penggunaan teknologi harus dapat memperluas pembelajaran diluar apa yang dilakukan tanpa teknologi; penggunaan teknologi harus terjadi dalam konteks yang bermakna secara social dan pendidikan; penggunaan teknologi harus mendorong pengembangan pengalaman demokratis, partisipatif, dan kritis.

Memilih media adalah bagian integral dari suatu proses perencanaan pembelajaran. Pemilihan media berpengaruh pada sejauh mana pengalaman mereka dapatkan dalam penggunaan media sebagai transfer pengetahuan dan penguasaan materi (Januszewski 2013). Pemilihan media menurut Anderson disesuaikan dengan bahasan permasalahan pada mata pelajaran. Berikut Berikut analisis pemilihan media pada penelitian ini dengan Pelajaran tidak asing dengan siswa seperti benda-

benda yang siswa anggap asing, Memerlukan kemampuan kognitif peserta didik, Melibatkan ketrampilan personal peserta didik. Peragaan suara tidak diperlukan.

Teori yang dicantumkan tersebut menentukan media yang tepat untuk memperkuat pemilihan media pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan pemahaman terhadap mata pelajaran sejarah peminatan materi pokok berfikir sejarah diakronik dan sinkronik, selain belajar di kelas peserta didik perlu diarahkan secara mandiri, dengan bentuk penyajian menggunakan *smartphone* yang saat ini sudah banyak tersedia diberbagai kalangan.

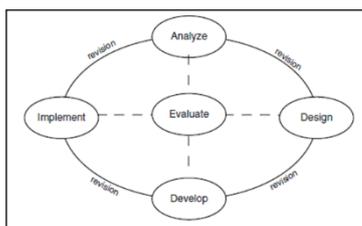
Bedasarkan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMAN 19 Surabaya pada tanggal 23 february 2020 dengan Bapak Dhuriyanto, peneliti mendapatkan kondisi riil bahwa guru menerapkan metode pembelajaran ceramah saja. Ini terjadi pada mata pelajaran Sejarah Peminatan, materi pokok berfikir sejarah diakronik dan sinkronik. Dari observasi juga diperoleh fakta bahwa dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media cetak. Hal ini membuat siswa bosan dan tidak termotivasi. Guru memberikan soal sebagai evaluasi hasil belajar yang telah dilaksanakan dengan data menunjukkan bahwa masih banyak siswa mendapatkan nilai dibawah KKM Sebanyak 50% dari jumlah 38 siswa dalam satu kelas X IPS.

Bedasarkan kondisi ideal dan kondisi real yang diuraikan pada latar belakang pada paparan sebelumnya, dan juga berdasarkan tujuan yang terdapat pada Rancangan Perancangan Pembelajaran (RPP), karakteristik peserta didik, karakteristik materi dan karakteristik media, maka diperlukan pengembangan Media E-Modul Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Materi Pokok Berfikir Sejarah Diakronik dan Sinkronik Untuk Peserta Didik Kelas X IPS SMA Negeri 19 Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan. Dengan model yang digunakan dalam penelitian ini yaitu ADDIE dengan tahap-tahapnya seperti *analyze, design, development, implement, and evaluate* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih dikarenakan model ini mempunyai karakteristik untuk pengembangan media jenis ini, mempunyai langkah langkah yang sederhana dan kompleks, mempunyai langkah yang sistematis serta sesuai dalam pengembangan dari sebuah kebutuhan untuk produk pendidikan.

Sebagai upaya untuk memperjelas, berikut adalah gambar dari model pengembangan ADDIE.



Gambar 1. Tahap Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009)

1. Analisis (*Analyze*)

Tahap analisis dilakukan bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui penyebab kesenjangan dan supaya bisa menentukan solusi atau jalan keluar dalam mengatasi kesenjangan. Tahap ini peneliti mengidentifikasi kesenjangan dalam pembelajaran yang terjadi dengan melakukan sebuah wawancara dengan guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas X SMA Negeri 19 Surabaya.

2. Perancangan (*Design*)

Tahapan kedua yaitu perancangan atau *design*, dalam tahap ini ialah bertujuan menentukan dan merancang media agar sesuai dengan tujuan yang telah dianalisis pada langkah pertama. Sehingga peneliti dapat menentukan struktur pedoman dalam melakukan pengembangan media E-Module, Pada tahap ini peneliti menyiapkan materi yang akan ditampilkan pada media. Termasuk berupa identifikasi E-module, penentuan materi, pemilahan sub materi beserta pengumpulan soal yang dianggap relevan, perancangan flowchart, dan evaluasi.

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan ini mempunyai tujuan untuk menghasilkan serta memvalidasi produk media yang telah dikembangkan. Proses yang selesai pada tahap desain akan direalisasikan sesuai dengan pada tahap desain Pada tahap ini yang dilakukan proses kegiatan pengembangan dengan menterjemahkan disain kedalam wujud media E-module. Pengembangan juga memperhatikan karakteristik peserta didik yang dituju. Setelah media telah berhasil dikembangkan, selanjutnya proses validasi terhadap ahli media dan ahli materi.

4. Implementation (*implementasi*)

Tahapan ini adalah proses penilaian yang dilakukan kepada ahli media dan ahli materi yang telah ditunjuk sebagai validator dari produk yang dihasilkan pengembang. Para ahli akan menilai apakah media yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Setelah dikatakan layak oleh para ahli, maka media yang dikembangkan dapat disebarluaskan untuk kegiatan pembelajaran.

5. Evaluation (*evaluasi*)

Tahap evaluasi sebagai tahap dimana menilai untuk kualitas produk, baik sebelum dan setelah implementasi. Kegiatan evaluasi dilakukan untuk memastikan apakah media yang sudah dikembangkan layak dan memiliki tingkat efisiensi yang baik. Kegiatan evaluasi tidak hanya dilakukan di akhir, namun di setiap fase sehingga sangat mungkin dilakukan evaluasi terhadap media yang dikembangkan. Namun untuk tahapan evaluasi terakhir ini diharapkan produk yang dikembangkan telah memasuki proses final dan tidak ada kendala yang mengharuskan pengembang merevisi produknya.

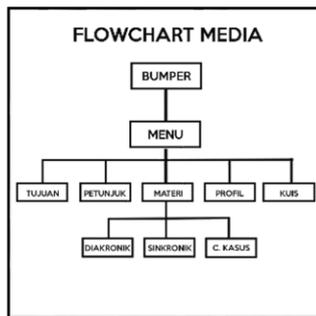
HASIL DAN PEMBAHASAN SARAN

Produk yang di hasilkan dalam penelitian ini adalah E-Module, E-Module bertujuan untuk membantu siswa dalam proses belajar di kelas dan secara mandiri. Dengan media E-modul ini diharapkan guru dapat mengefektifkan dan mengefisiensi kegiatan pembelajaran pada mata pelajaran sejar diakronik dan sinkronik. Produk yang dihasilkan dari penelitian ini oleh pengembang ialah :

E-module “Berfikir Sejarah Diakronik dan Sinkronik untuk kelas X IS SMA Negeri 19 Surabaya” yang dikemas dalam bentuk *software* yang dapat di instal menggunakan ponsel dengan mengakses *Link* yang disediakan oleh peneliti, dalam E-modul tersebut berisi dengan desain pembukaan menu utama yang mengantarkan siswa pada pokok dan sub pokok bahasan materi Diakronik dan Sinkronik, kemudian dalam E-modul tersebut sudah dibekali dengan konten dan isi materi yang sudah di validasi oleh ahli materi yaitu guru sejarah SMA Negeri 19 Surabaya.

E-Modul Berfikir Sejarah Sinkronik Dan Diakronik Untuk Kelas X SMA Negeri 19 Surabaya. di kemas dalam bentuk aplikasi *offline* yang dapat diinstal pada ponsel android dan laptop. Aplikasi ini dapat diakses mudah dan berisi beberapa komponen penting didalamnya sebagai upaya pada kontruksi berfikir pada anak kelas X sejarah di SMA Negeri 19 Surabaya. Sehingga peneliti dapat menentukan *flowchart*.

Hasil dari rancangan *flowchart* e-modul.



Gambar 2. Flowchart E-modul

Setelah dibuat flowchart maka selanjutnya dilakukan perancangan untuk tampilan emodul. Tampilan pertama adalah identifikasi produk emodul. Berikut adalah gambarnya.



Gambar 2. Disain Identifikasi produk

E-modul ini dirancang untuk dapat digunakan peserta didik dan mempermudah dalam proses pembelajaran Berfikir Sejarah Diakronik dan Sinkronik pada mata pelajaran sejarah kelas X IPS SMA Negeri 19 Surabaya.

Berikut adalah spesifikasi produk pengembangan:

Tabel 1.1 Spesifikasi produk

Produk	Spesifikasi
E-Modul	a. Modul pembelajaran dikemas dalam bentuk

elektronik yang dioperasikan lewat *smartphone* android dengan bentuk Aplikasi siap download dan berbasis *offline*.

- b. Materi Berfikir sejarah diakronik dan sinkronik.
- c. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan RPP.
- d. Gambar yang menjelaskan Materi.

Perangkat pembelajaran

- a. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran ateri berfikir sejarah diakronik dan sinkronik.



Gambar 4. Ciri-ciri sinkronik

Modul yang baik apabila disusun dengan memperhatikan karakteristik modul depdiknas (2008:3) memaparkan modul sebagai berikut ini :



Gambar 5. Ciri – ciri diakronik

1) *Self Instructional*, modul mampu membuat peserta didik dapat belajar dengan mandiri tanpa bergantung pada pihak. Untuk memenuhi *self instruction* maka e-modul harus a) Materi yang disajikan harus dikemas secara unit-unit spesifik, b) memuat tujuan yang jelas, c) menyediakan contoh ilustrasi pendukung penjelasan materi, d) menampilkan soal, tugas-tugas, quis, dan semcamnya yang memungkinkan pengguna mengukur tingkat penguasaan materi, e) materi yang disajikan terkait dengan suasana tugas

penggunaanya (kontekstual), f) penggunaan bahasa yang sederhana dan komunikatif, g) menyediakan rangkuman materi, h) menyediakan instrumen yang dapat digunakan pengguna mengukur tingkat penguasaan materi, i) menyediakan umpan balik atas penilaian, sehingga pengguna dapat mengetahui tingkat penguasaan materi.

2) *Self contained*, standar kompetensi dan kompetensi dasar yang dipelajari tersaji dalam satu modul yang utuh sehingga peserta didik dapat mempelajari materi pelajaran secara mandiri.

3) *Stand alone*. Modul yang dikembangkan tidak tergantung pada media lainya atau tidak harus digunakan dengan media lain.

4) *Adaptive*. Modul mampu mengadaptasi perkembangan teknologi yang ada sehingga tidak terkesan ketinggalan jaman.

5) *user friendly* setiap instruksi dan informasi yang terdapat dalam modul harus mudah digunakan oleh peserta didik.

Sesuai dengan karakteristik modul depdiknas (2008:3) sudah di implementasikan pada E-modul berfikir sejarah Sinkronik Dan Diakronik kelas X SMA Negeri 19 Surabaya, sehingga E-modul ini dapat dikatakan sesuai memenuhi standar karakteristik modul menurut depdiknas (2008:3).

Dalam kemajuan teknologi telah berevolusi pengalaman membaca. Ketika komunikasi broadband menjadi lebih kecil, pembacaan digital mulai berkembang sebagai bentuk utama dari konsumsi media (Brown, 2001). *E-book* dapat didefinisikan sebagai teks dalam bentuk digital, buku yang dikonverensikan menjadi bentuk digital, bahan bacaan digital, buku dalam format file komputer, atau file elektronik kata-kata gambar (Rao, 2003: 86-87).

Karakteristik Materi dalam E-module ini yaitu Sejarah yang merupakan ilmu membahas masyarakat dengan selalu memperhatikan signifikansi ruang dan waktu juga mengatakan bahwa sejarah merupakan rekontruksi dari masa lampau yang memiliki hubungan erat dengan kehidupan manusia dan pada era yang terus berjalan seiring waktu. Waktu sebagai hal penting dalam pembelajaran sejarah.

Sesuai dengan hasil wawancara dengan bapak Duriyanto selaku guru sejarah kelas X IPS memberikan informasi bahwasanya karakter siswa pada era milenial ini siswa banyak menggunakan

handphone sebagai sumber belajar , dengan jumlah siswa 90% memiliki ponsel android dan dapat mengoperasikannya dianggap dapat menjadi peluang untuk menerapkan media E-modul ini dalam mata pelajaran Berfikir sejarah Diakronik dan Sinkronik.

Mempertimbangkan dan menganalisis karakteristik siswa dalam pengembangan suatu media pembelajaran. Hal ini penting dalam penerapan media tersebut dan mengetahui tingkat keberhasilan saat digunakan dan sesuai dengan keadaan dan gaya belajar siswa dikelas tersebut.

Aspek atapun kualitas peserta didik yang terdiri dari minat, sikap, motivasi belajar, gaya belajar dalam kemampuan berfikir, serta kemampuan awal yang dimiliki peserta didik menurut Hamzah.B.Uno (2007).

Kondisi dan faktor pengaruh internal dalam diri peserta didik juga dapat memberikan pengaruh dalam proses belajarnya sehingga perlu diadakannya observasi dan analisis guna pemecahan masalah belajar. Dengan langkah mengetahui dan merelevansi kan antara kondisi motivasi internal peserta didik melalui Psikologi kognitif yang mempelajari tentang cara manusia menerima, mempresepsi, mempelajari, menalar, mengingat dan berfikir tentang suatu informasi, dengan pendekatan kognitif untuk memahami perilaku manusia sesuai yang dikatakan Piaget.

Sasaran pengembangan media E-modul pada siswa kelas X IPS ini berusia 15-17 tahun. Menurut piaget, tahap perkembangan kognitif mulai awal lahir hingga dewasa memiliki 4 tahap perkembangan intelektual. Berdasarkan perkembangan diri menurut teori piaget tentang perkembangan intelektual pada tahap ke 4 yaitu Operasional formal pada umur 11- dewasa dimana peserta didik bisa berfikir abstrak dan menganalisis masalah secara ilmiah dan kemudian menyelesaikan masalah. Disini yang dimaksudkan masalah bisa berupa dengan soal dan quiz yang di sajikan pada E-modul guna evaluasi pembelajaran atau memperoleh *feedback* setelah adanya proses belajar.

Sesuai yang teori lev vygotsky dapat dipahami bahwa manusia memiliki kemampuan untuk menggunakan fungsi mental mereka untuk meningkatkan pembelajaran, ingatan dan penalaran logis sebagaimana menjadi motivasi mereka dalam

membangun kognitif mereka dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media yang dikembangkan. Sehingga dengan teori tersebut dapat mendasari bahwa motivasi dapat dibentuk atas dasar personal dalam diri peserta didik untuk belajar mandiri.

Pada proses belajar juga perlu adanya Strategi kognitif (*cognitive strategy*), menguraikan cara-cara mengolah pengetahuan baru atau yang baru dipelajari, dapat dimulai dari penyandian, penyimpanan, sampai pada pengungkapan kembali pengetahuan yang telah dipahami dan diingat. Diantara beberapa kemampuan awal, strategi kognitif cara kerja kognitif dianggap berbeda karena Strategi kognitif berfungsi membantu mekanisme pembuatan hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang sudah dimiliki siswa.

Elemen grafis pada E-modul terdiri dari empat elemen yaitu warna, tipografi, bentuk grafis dan gambar Warna. Menurut Klimchuk dan Krasovec (2007:107), warna merupakan salah satu elemen grafis yang berpengaruh dari sebuah desain grafis karena saat melihat E-modul peserta didik cenderung memperhatikan warna latar dan background terlebih dahulu sebelum mengamati unsur-unsur visual lainnya. Dalam objek desain grafis pada E-modul tersebut, pemilihan warna sangat penting karena dapat menimbulkan respon tertentu terhadap user. Berikut adalah arti dan makna dari masing-masing warna (Klimchuk dan Krasovec, 2007:108:112). Kekuatan warna Secara visual, warna memiliki kekuatan yang mempengaruhi citra orang yang melihatnya. Masing-masing warna mampu memberikan respon secara psikologis. Seorang pakar tentang warna Molly E. Pada pemilihan warna coklat dan konten termasuk desain dipilih peneliti atas dasar teori.

Holzschlag membuat daftar mengenai kemampuan masing-masing warna ketika memberikan respon secara psikologis kepacla aucliennya, yang dimana ia menulis arti warna coklat arti bumi, dapat di percaya dan bertahan / kuno. sesuai dengan teori tersebut maka peneliti memutuskan menggunakan warna latar belakang dominan coklat dan hitam dengan huruf/ berwarna hitam supaya lebih kontras.



gambar 6. Foto proklamasi

Suatu desain grafis tidak lepas dari tipografi ialah sebuah ilmu dalam desain grafis yang mempelajari tentang seluk beluk huruf (Sihombing, 2001:3) Tipografi sering digunakan sebagai pedoman untuk mendesain tulisan yang diperuntukkan pada desain grafis. Kusrianto (2007:202) menuliskan tipe-tipe huruf yang ada di dalam ilmu tipografi.

a. Huruf Serif

Huruf Serif mempunyai ciri yang khas yaitu memiliki garis-garis kecil (*counter strokes*) di setiap ujung hurufnya. Contoh dari tipe huruf Serif yaitu Times New Roman, Garamond, Book Antiqua dan Georgia.

b. Huruf Sans Serif

Huruf Sans Serif tidak memiliki garis-garis kecil di setiap ujung hurufnya, memiliki karakteristik streamline, fungsional, modern dan kontemporer. Contoh jenis huruf ini adalah Arial, Franklin Gothic dan Century Gothic.

c. Huruf Script

Tipe humenyerupai tulisan tangan sehingga mempunyai kesan yang alami. Contoh tulisan yang termasuk di dalam tipe huruf Script adalah Freeport, Monotype Corsiva dan Lucida Handwriting.

Penggunaan Tipografi mampu mengkomunikasikan informasi materi dengan jelas (Klimchuk dan Krasovec, 2007:92). Peneliti memutuskan mengkobinasikan tipografi yang dianggap dinamis sesuai dengan fungsinya yang sudah tertera diatas menurut para ahli.

Bentuk Grafis

Klimchuk dan Krasovec (2007:131-135) menjelaskan bahwa bentuk-bentuk grafis pada desain dapat digunakan untuk membantu mengatur

informasi visual dalam desain grafis. pada E-modul tersebut, membangun perasaan tertentu, mengarahkan mata peserta didik saat membaca teks pada slide yang ada di E-modul tersebut dan memisahkan tulisan-tulisan yang terdapat pada dalam setiap slide E-modul. Bentuk grafis juga memiliki makna konotasi yang berbeda-beda.

Pemilihan gambar dan juga fotografi untuk upaya mempermudah konstruksi berfikir peserta didik dalam memahami materi sehingga peneliti menyajikan gambar peristiwa penting yang sesuai dengan materi yang dicantumkan pada setiap slide tampilannya. Media ini dikembangkan menggunakan *Adobe Photoshop* sebagai *software* untuk mendesain kemudian menyatukan desain-desain di *PowerPoint* dan diexport menjadi format aplikasi melalui *Ispring Suite 8*.



Gambar 3. Hasil Pengembangan Media

Media ini dilengkapi dengan bahan penyerta yang fungsinya sebagai petunjuk penggunaan media. Setelah menghasilkan *prototype* maka yang dilakukan adalah proses validasi produk.

Tahapan dari validasi produk yakni dari desain pembelajaran, materi, dan kemudian media beserta bahan penyertanya. Tujuan dari tahap ini adalah agar produk mempunyai kelayakan yang sesuai dengan penilaian dari para ahli dan layak untuk digunakan.

Pada tahap Validasi dilakukan peneliti pada tanggal 30 november 2020, oleh bapak Duriyanto S,Pd. dari prodi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Masukan dengan mencari sumber lebih banyak karna sumber materi masih terbatas untuk materi berfikir sejarah diakronik dan sinkronik. Hasil validasi dari ahli materi diperoleh persentase sebesar 100%, dan dikonversikan ke skala pengukuran gutman termasuk kedalam kategori sangat layak. Berikut adalah instrumen kelayakan materi.

Dengan validasi materi tanpa revisi maka peneliti melanjutkan pada tahap Validasi Media yang dilakukan oleh validator yaitu dosen prodi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya

yaitu Khusnul Khotimah, S.Pd., M.Pd. yang bertujuan untuk memvalidasi media *E-module* ini dalam memperoleh feedback dan rekonstruksi pemikiran yang di maksudkan.

Kemudia validasi media dilakukan pada tanggal 25 desember 2020, oleh ibu Khusnul Khotimah, S.Pd, M.Pd. seorang ahli media berpendidikan S2 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Dari hasil pengisian angket, media sekaligus termasuk bahan penyertanya tidak perlu dilakukan revisi karena penilaian dari ahli media berada pada kriteria layak tanpa revisi.

Sesuai dengan tujuan penelitian yang bertujuan untuk membuat studi literatur sebagaimana untuk memastikan kelayakan dan ketepatan dalam pemilihan media guna menjawab rumusan masalah dan mempermudah siswa untuk mendapatkan informasi dan sumber belajar sebagai upaya untuk perbaikan nilainya maka peneliti menggunakan pengembangan *E-module*.

Pada pemilihan media *E-modul* dan kesesuaian dalam materi Diakronik Berfikir sejarah diakronik adalah studi tentang evolusi bahasa yang terjadi dalam setiap waktu. Dan Sinkronik Berfikir sejarah sinkronik adalah studi mengenai evolusi bahasa yang terjadi setiap waktu. (sinkronik dan diakronik dalam linguistik – culler : 1990) sehingga diperlukannya sumber belajar yang dapat menjelaskan dan konstruksi pemikiran peserta didik atas pengaruh konten yang ada pada *E-modul*.

Sesuai dengan kelebihan media *E-Module* dengan karakteristik siswa yang dituju , maka media *E-Module* di kembangkan oleh peneliti telah memenuhi kriteria dan kelayakan media yang baik. Hal itu dapat dilihat melalui konten yang ada dalam aplikasi *E-module* yang telah didesain sesuai dengan teori sehingga lebih bervariasi dalam proses pembelajaran dan akses yang mudah dengan menggunakan ponsel . dan dapat mengakses soal yang telah disajikan sebagai usaha evaluasi belajar siswa untuk media *E-Module* tersebut.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan produk *E-module* pelajaran Sejarah untuk kelas X IPS di SMA Negeri 19 Surabaya. Terdapat beberapa saran terhadap mdia yang dikembangkan sebagai berikut : Dalam pengembangan media *E-module* diharapkan dapat mempermudah guru untuk memberikan materi atau sebagai sumber materi yang untuk mendukung proses belajar

siswa pada materi berfikir sejarah diakronik dan sinkronik dan dapat digunakan untuk waktu yang *unlimited, offline* dan praktis.

E-module ini layak dan dapat dikembangkan dalam penelitian selanjutnya dengan era pembelajaran yang serba digital dan sesuai dengan kondisi dan realitas masa pandemi tentunya media E-module sangat berguna dan praktis dapat diorganisir dengan mudah. Karena media ini dibuat dengan proses penelitian terlebih dahulu maka jika ini ingin digunakan di sekolah lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyar, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Sebuah Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dick, W., Carey, L. and Carey, J.O., 2009. *The systematic design of instruction*. Upper Saddle River, NJ: Merrill
- Definition, A. E. C. T. (2004). *The meanings of educational technology*. Retrieved February, 7, 2012.
- Domagk, S., Schwartz, R. N., & Plass, J. L. (2010). *Interactivity in multimedia learning: An integrated model*. *Computers in Human Behavior*, 26(5), 1024–1033.
- Falahudin, I. (2014). *Pemanfaatan media dalam pembelajaran*. *Jurnal Lingkar Widayaiswara*, 1(4), 104–117.
- Gagne, R. M. (2013). *Instructional technology: foundations*. Routledge.
- Indonesia, P. R. (2003). *Undang-undang Republik Indonesia nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Pemerintah Republik Indonesia.
- John K. Lee.(2006). *Social Studies and History Teachers' Uses of Non-Digital and Digital Historical Resources*. Georgia State University
- Januszewski, A. and Molenda, M. eds., 2013. *Educational technology: A definition with commentary*. Routledge.
- 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). Atlantis Press.
- Khotimah, K. (2020, December). *Exploring Online Learning Experiences During the Covid-19 Pandemic*. In International Joint Conference on Arts and Humanities (IJCAH 2020) (pp. 68-72). Atlantis Press.
- Mustaji. (2013). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Pers.
- McLeod, S., 2018. *Jean Piaget's theory of cognitive development*. Simply Psychology.
- Musfiqon, H. M. (2012). *Pengembangan media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Molenda, M. (2015). *In search of the elusive ADDIE Model*. *Performance Improvement*, 54(2), 40–42.
- Molenda, M. (2008). *Educational Technology a Definition With Commentarry*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Novaliendry, D. (2013). *Aplikasi game geografi berbasis multimedia interaktif (studi kasus siswa kelas IX SMPN 1 RAO)*. *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*, 6(2), 106–118.
- Phillips, R. (2014). *The Developer's Handbook of Interactive Multimedia*. Routledge.
- Rusijono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknoloji Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Pers.
- Richey, R. C. (2008). *Reflections on the 2008 AECT Definitions of the Field*.
- Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., & Molenda, M. (2005). *The ASSURE model: Creating the learning experience*. *Instructional technology and media for learning*, 4-5.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Saud, U. S. (2009). *Pengembangan profesi guru*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, R., Si, M., & Riyana, C. (2008). *Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian*. CV. Wacana Prima.
- Seels, B.B. and Richey, R.C., 2012. *Instructional technology: The definition and domains of the field*. IAP.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri SurabayaAsyar, Azhar.
(2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT
Raja Grafindo Persada.

Udin Syaefudin Saud. (2009). *Pengembangan
Profesi Guru*. Bandung:Alfabeta.