

## E-MODUL BERBASIS SISTEM AMONG KI HAJAR DEWANTARA UNTUK MEMBANGUN KARAKTER DAN PRINSIP NASIONALISME DALAM PENDIDIKAN SEJARAH

*Samsidar Tanjung<sup>1</sup>, Syarifah<sup>2</sup>, Ricu Sidiq<sup>3</sup>*

*<sup>1,2,3</sup>Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Medan  
[samsidar.tanjung55@gmail.com](mailto:samsidar.tanjung55@gmail.com)<sup>1</sup>*

**Abstrak** - Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kesesuaian dan efektivitas e-modul yang didasarkan pada SA-KHD; mengevaluasi kemudahan penggunaan e-modul tersebut; dan mengevaluasi tingkat nasionalisme dan nilai-nilai karakter siswa. Proyek penelitian dan pengembangan (R&D) ini dibangun menggunakan model 4D, yang terdiri dari empat tahap pengembangan: definisi, desain, pengembangan, dan penyebaran. Mata kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia dari Kemerdekaan hingga Reformasi di Departemen Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Unimed adalah subjek dari penelitian ini. Fokus penelitian adalah para ahli dalam desain instruksional, media pembelajaran, dan materi pembelajaran. Uji coba lapangan, kelompok kecil, dan kelompok validasi dilakukan oleh mahasiswa. Fokus penelitian adalah produk E-Modules berbasis SA-KHD. (1) e-modul berbasis SA-KHD dapat digunakan sebagai media pembelajaran; (2) mereka praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran; dan (3) hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul lebih efektif daripada buku cetak. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan buku cetak.

**Kata kunci:** e-modul; sistem, karakter; nilai-nilai nasionalisme; Pendidikan Sejarah

**Abstract** - The purpose of this study was to evaluate the suitability and effectiveness of e-modules based on SA-KHD; evaluate the ease of use of the e-modules; and evaluate the level of nationalism and character values of students. This research and development (R&D) project was built using the 4D model, which consists of four stages of development: definition, design, development, and dissemination. The subject of Indonesian History Education from Independence to Reformation in the Department of History Education, Faculty of Social Sciences, Unimed was the subject of this study. The focus of the study was experts in instructional design, learning media, and learning materials. Field trials, small groups, and validation groups were conducted by students. The focus of the study was the SA-KHD-based E-Modules product. (1) SA-KHD-based e-modules can be used as learning media; (2) they are practical to use as learning media; and (3) the results of the study showed that e-modules are more effective than printed books. The results of the hypothesis test showed that student learning outcomes were compared to students taught with printed books.

**Keywords:** e-modules; system, character; nationalism values; History Education

### PENDAHULUAN

Pendidikan adalah kunci untuk mengatasi masalah di masa depan di era globalisasi. Institusi pendidikan harus memiliki kemampuan untuk bersaing dengan kemajuan global dan menyediakan sumber daya manusia terbaik. Untuk mengatasi tantangan di masa depan, masyarakat Indonesia harus berpikir positif dan inovatif agar dapat memiliki keunggulan dalam ilmu pengetahuan dan teknologi dan tidak hanya menjadi konsumen pasif dari nilai-nilai budaya, ilmu pengetahuan, dan teknologi luar negeri. Pengembangan karakter harus dipupuk di semua lembaga pendidikan di negara kita yang dinamis untuk menghadapi tantangan zaman global. Proses harus berkelanjutan dan dinamis jika ingin efektif dan efisien meningkatkan kualitas pendidikan (Basyari, 2019). Kurikulum sejarah

harus menangani dua masalah: sejarah sebagai kelanjutan dari pendidikan dasar dan sebagai landasan akademik bagi siswa kuliah (Hasan, 2019).

Sardiman (2015), menyatakan bahwa kecenderungan masyarakat saat ini untuk menjadi pragmatis, konsumer-materialistis, berfokus pada hal-hal fisik-material, dan mengejar kepuasan sesaat telah disebabkan oleh arus globalisasi yang kuat dan tersebar. Budaya juga telah hancur karena format kehidupan ini. Dosen harus menggunakan perspektif yang lebih luas dan menyeluruh agar pengetahuan sejarah mahasiswa ditingkatkan dan proses mempelajari sejarah menjadi lebih relevan. Siswa tidak hanya harus memiliki pengetahuan kognitif, tetapi juga

harus memiliki kemampuan emosional dan psikomotorik. Salah satu metode pendidikan yang dapat mencapai tujuan tersebut adalah pembelajaran berbasis elektronik, juga dikenal sebagai e-learning. Paradigma pembelajaran ini harus meningkatkan kreativitas, pemikiran kritis, keterlibatan, dan partisipasi siswa (Wibowo, 2014).

Sangat penting untuk menggunakan alat pembelajaran. Media pembelajaran adalah faktor penting yang menentukan kualitas pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru memahami materi dengan mudah (Prawesti & Husnita, 2023). Tidak diragukan lagi, sumber pembelajaran tambahan akan membantu meningkatkan pengetahuan siswa. Untuk meningkatkan daya ingat dan aktivitas belajar siswa, penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran (Felia, Husnita, & Meldawati, 2022). Jadi, guru harus membuat modul pengajaran sebelum mulai mengajar di kelas. Salah satu tujuan modul pengajaran adalah untuk mengurangi tanggung jawab guru untuk menyajikan materi. Dengan demikian, guru dapat memiliki lebih banyak waktu untuk menjadi tutor dan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Modul dirancang, dikembangkan, dan dihubungkan melalui media elektronik untuk mengikuti perkembangan zaman dengan ciri-ciri kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Modul elektronik, atau juga disebut sebagai modul elektronik, dapat digunakan pada smartphone, tablet, laptop, dan komputer. E-Modules adalah bentuk modul versi elektronik yang dapat digunakan pada laptop, komputer, tablet, smartphone, dan tablet. Anda dapat membuat dan menampilkan modul elektronik menggunakan Microsoft Word karena luasnya materi dan teksnya. Namun, jika Anda ingin menampilkan dan membuat modul elektronik yang lebih inovatif dan kreatif, Anda dapat menggunakan program perangkat lunak seperti Sigil.

E-modul yang dirancang untuk penelitian ini berasal dari perangkat lunak yang dikenal sebagai Flipbook Maker, yang dapat mengubah buku atau materi instruksional lainnya menjadi buku digital yang dapat diputar (Suryani, dkk., 2018). Dengan mengubah pengemasan file dari formulir Word, Excel, PowerPoint, dan PDF menjadi gaya buku, aplikasi ini dapat membuat presentasi yang lebih menarik secara visual yang dapat dipublikasikan secara digital. Pencarian kata, bookmark, thumbnail, dan zoom adalah beberapa kemampuan yang dimiliki aplikasi

(Mulyaningsih, 2017). Dengan berbasis pada pembuat flipbook, e-modul ini dapat memberi kesan kepada pelanggan bahwa mereka sedang membuka buku nyata. Ketika Anda membalik halaman buku, halaman akan terlipat seperti kertas. Anda juga dapat berpindah antar halaman dengan menyentuh dan membuka, atau menyeret, halaman. Anda juga dapat memindahkan halaman dengan menekan tombol navigasi (Situmorang, 2008).

Modul berbasis elektronik akan dikembangkan. Untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran abad ke-21, modul elektronik harus dibuat menggunakan teknologi informasi (Purwaningtyas & Hariyadi, 2017). Semua gadget, termasuk komputer, laptop, dan ponsel, dapat digunakan untuk mengakses dan menggunakan modul elektronik, juga dikenal sebagai e-modul, sebagai sumber daya pengajaran (Imansari, Umamah, & Na'im, 2019). Untuk membuat pembelajaran jarak jauh dan pembelajaran mandiri lebih mudah dilakukan, pengembangan e-modul juga penting (Hendri, 2020). Generasi Z—generasi yang cerdas tentang teknologi dan sangat mandiri—dipengaruhi oleh modul elektronik ini (Umamah, 2020). Ini adalah hasil dari fitur interaktif e-modul, yang membuatnya lebih mudah digunakan dan memungkinkan pemuatan atau tampilan grafik, musik, video, dan animasi. Selain itu, mereka dilengkapi dengan kuis atau penilaian formatif yang memberikan tanggapan cepat (Arsal, Danial, & Hala, 2019).

Hal-hal di atas sangat penting untuk mengembangkan modul pembelajaran sejarah berbasis elektronik. Sangat penting bagi siswa untuk mendapatkan lingkungan belajar yang mendukung dan merangsang minat mereka dalam sejarah. Ini dapat dilihat dari hasil observasi dan penilaian mata kuliah pendidikan sejarah yang dilakukan oleh siswa. Hal ini juga disebabkan oleh variasi dalam riwayat belajar siswa dan berbagai faktor lain yang dapat mempengaruhi pengalaman belajar mereka. Salah satu cara untuk mencapai hal ini adalah dengan menggunakan pendekatan pengajaran yang inovatif, menekankan bahwa materi itu relevan, dan melakukan pembelajaran yang aktif dan interaktif. Berikut adalah beberapa masalah umum yang dihadapi siswa: (1) materi tidak relevan dengan dunia saat ini; (2) kurangnya penggunaan sumber daya multimedia; (3) pengajaran yang tidak interaktif; (4) kurangnya penekanan pada analisis kritis; (5) kurangnya dukungan untuk penulisan sejarah; (6)

kurangnya perspektif yang berbeda tentang sejarah; (7) kurangnya teknologi pendidikan; (8) kurangnya sumber daya dan bahan ajar; dan (9) tantangan yang dihadapi siswa saat menulis sejarah.

Nilai-nilai karakter harus ada dalam materi perkuliahan dan dosen harus memiliki kemampuan untuk menanamkannya melalui pembelajaran yang mereka berikan. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang mencerminkan pembentukan karakter harus direncanakan dengan cermat. Salah satu mata kuliah yang dapat digunakan untuk membentuk karakter siswa adalah mata kuliah pendidikan sejarah karena memberi siswa pemahaman tentang nilai-nilai kearifan lokal yang dapat membantu pembentukan karakter mereka sendiri. Selain memberikan pemahaman tentang nilai-nilai kearifan lokal, mata kuliah ini juga memungkinkan siswa untuk menanamkan pembentukan karakter mereka melalui model pembelajaran yang digunakan oleh dosen selama kuliah. Untuk menangani masalah ini, model pembelajaran Sistem Among Ki Hajar Dewantara (SA-KHD) harus dibuat. Model ini harus memenuhi dua tujuan: pertama, materi harus disampaikan sesuai dengan mata kuliah yang diajarkan; dan kedua, harus dapat berfungsi sebagai wadah untuk mengembangkan nilai-nilai karakter siswa.

Pendidikan nilai sangat penting untuk pertumbuhan masyarakat demokratis, menurut Thomas Lickona (1991). Selain itu, Lickona menyatakan bahwa pendidikan moral bukanlah ide baru. Pada kenyataannya, itu lebih penting daripada sekolah itu sendiri. Sepanjang sejarah, dua tujuan utama pendidikan adalah untuk membantu anak-anak muda di negara-negara di seluruh dunia menjadi layak dan pintar. Akibatnya, pendidikan moral sudah ada sejak awal sekolah. Tujuan pendidikan selalu adalah untuk menumbuhkan kecerdasan moral dan karakter kaum muda. Pemahaman dan budaya individu biasanya merupakan dasar dari berbagai pendekatan untuk menerapkan pendidikan moral. Pendekatan yang komprehensif adalah pilihan yang tepat untuk Indonesia karena dapat memberikan dampak dari berbagai arah.

Nasionalisme adalah konsep identitas kolektif bagi kelompok orang yang membangun dan mempertahankan kedaulatan negara mereka (Abubakar, 2010; Azima, dkk., 2021). Negara seperti Indonesia sangat memerlukan ideologi ini karena dapat membantu menjaga kesatuan bangsa mereka (Nuraini, & Jannah, 2021).

Ki Hajar Dewantara mengatakan bahwa pendidikan biasanya mengacu pada usaha untuk mendorong pertumbuhan tubuh, pikiran, dan kekuatan batin anak-anak. Dalam konteks taman siswa, elemen-elemen ini tidak dapat dipisahkan untuk mendukung kesempurnaan hidup, yaitu kehidupan dan kesejahteraan anak-anak yang kita ajarkan sesuai dengan lingkungannya (Dewantara, 2000).

Konsep pendidikan humanistik sesuai dengan konsep pendidikan Ki Hajar Dewantara. Tutwuri Handayani adalah contoh metode Among. Di antaranya adalah pengasuh dan pemeliharaan dengan sukacita, yang memungkinkan anak asuh untuk berkembang dan bergerak sesuai mereka (Tauchid, 2011). Dalam pendekatan ini, siswa diposisikan sebagai subjek dan subjek dalam proses pendidikan. Perumusan penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Metode pembuatan e-modul pendidikan sejarah berbasis SA-KHD; (2) Bagaimana e-modul tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan pembelajaran sejarah dalam mata kuliah pendidikan sejarah berbasis Sistem SA-KHD; dan (3) Bagaimana e-modul tersebut dapat digunakan dengan baik dalam mata kuliah pendidikan sejarah berbasis Sistem SA-KHD.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, model 4D digunakan untuk penelitian dan pengembangan (R&D). Tahap penentuan adalah tahap analisis kebutuhan; tahap desain adalah tahap yang membuat kerangka konseptual model dan alat pembelajaran; tahap pengembangan adalah tahap yang melibatkan uji validasi atau penilaian kelayakan media; dan terakhir, tahap diseminasi adalah tahap yang melakukan implementasi pada target aktual, yaitu subjek penelitian. Departemen Pendidikan Sejarah di Fakultas Ilmu Sosial Unimed melakukan penelitian ini pada semester 4 mata kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia dari Kemerdekaan hingga Reformasi.

Studi pengembangan berfokus pada ahli seperti pakar media pembelajaran, desainer instruksional, desainer grafis, dan pakar materi pembelajaran. Uji coba lapangan, kelompok kecil, kelompok validasi, dan individu dilakukan pada subjek penelitian pengembangan. Fokus penelitian adalah produk e-module berbasis SA-KHD untuk mata kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia dari Kemerdekaan hingga Reformasi.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian disebut "teknik pengumpulan data". Peneliti menggunakan tes

dan kuesioner sebagai alat pengumpulan data karena penelitian ini berpusat pada pengembangan. Responden diminta untuk menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan dalam instrumen atau kuesioner yang digunakan untuk pengumpulan data (Sukmadinata, 2017). Lembar jawaban siswa, lembar validasi ahli desain pembelajaran, ahli media, dan Siswa, spesialis desain pembelajaran, pakar konten, dan profesional media dapat

memberikan komentar tentang e-modul berbasis flipbook melalui validasi dan penilaian kelayakan ini.

Tujuan dari tes hasil belajar ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas E-Modul Pendidikan Sejarah berbasis SA-KHD pada Mata Kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia dari Kemerdekaan hingga Reformasi. Hasil belajar akan diukur setelah perawatan diberikan pada produk yang sedang diuji (posttest).

**Tabel 1.** Indikator Dan Grid Untuk Pertanyaan Pasca Tes

No	Indikator	Item
1	Menjelaskan peristiwa-peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dan faktor-faktor yang mempengaruhinya	- Proklamasi Kemerdekaan - faktor-faktor yang mempengaruhi Proklamasi Kemerdekaan - peristiwa Proklamasi Kemerdekaan
2	Identifikasi peran Soekarno dalam perjuangan kemerdekaan	- Peran Soekarno dalam perjuangan kemerdekaan - Soekarno dalam perjuangan kemerdekaan
3	Membandingkan kondisi ekonomi Indonesia pada masa Orde Lama dan Orde Baru	- Perbandingan Ekonomi Orde Lama dan Orde Baru - Perekonomian Indonesia pada masa Orde Lama - Perekonomian Indonesia di Masa Orde Baru
4	Menilai keberhasilan kebijakan ekonomi di masa Orde Baru	- Kebijakan Ekonomi Orde Baru - Ekonomi Orde Baru
5	Menganalisis dampak peristiwa reformasi terhadap kehidupan politik saat ini	- Reformasi - Peristiwa reformasi tentang kehidupan politik - Menganalisis dampak peristiwa reformasi
6	Menganalisis faktor-faktor penyebab peristiwa G30S/PKI dan dampaknya terhadap stabilitas politik Indonesia	- G30S/PKI - Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan peristiwa G30S/PKI - dampaknya terhadap stabilitas politik Indonesia - G30S/PKI dan dampaknya
7	Membandingkan pemikiran Soekarno dan Soeharto tentang demokrasi	- Pikiran Soekarno - Pikiran Soeharto - Membandingkan Pemikiran Soekarno dan Soeharto - Membandingkan Pemikiran Soekarno dan Soeharto tentang demokrasi
8	Mengevaluasi keberhasilan dan kegagalan kebijakan ekonomi Orde Baru	- Kebijakan Ekonomi Orde Baru - Mengevaluasi keberhasilan Ekonomi Orde Baru - Mengevaluasi kegagalan Ekonomi Orde Baru
9	Merancang kegiatan pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep nasionalisme selama perjuangan kemerdekaan	- Pembelajaran Sejarah - pembelajaran yang dapat membantu siswa memahami konsep nasionalisme - Konsep nasionalisme selama perjuangan kemerdekaan - Merancang kegiatan pembelajaran
10	Peran mahasiswa dalam gerakan reformasi 1998	- Gerakan Reformasi - Gerakan reformasi 1998 - Peran mahasiswa dalam gerakan reformasi 1998

Analisis dapat dilakukan dengan menggunakan langkah-langkah berikut: (1) Skor penilaian kuesioner yang diperoleh dari spesialis (media dan materi) dan tanggapan siswa, disajikan sebagai data kuantitatif, diklasifikasikan menurut kriteria pada tabel selanjutnya.

**Tabel 2.** Pedoman Skala Penilaian Kuesioner

Golongan	Skor
Bagus sekali	4
Bagus	3
Miskin	2
Sangat miskin	1

2) Hitung skor rata-rata instrumen menggunakan rumus berikut:

$$M = \frac{\sum X}{N}$$

Deskripsi:

$M$  = Skor rata-rata

$\sum X$  = Skor Total

$N$  = Jumlah Penilai

3) Ubah skor rata-rata menjadi nilai kualitatif menggunakan kriteria evaluasi yang ditentukan untuk mendapatkan nilai kuantitatif.

**Tabel 3.** Kriteria Penilaian

Skor	Rentang Skor	Kriteria
4	$X \geq M + SB_i$	Sangat layak
3	$M + SB_i > X \geq M$	Layak
2	$M > X \geq M - 1 SB_i$	Kurang layak
1	$X < M - 1 SB_i$	Tidak layak

Berdasarkan data tersebut, tabel kriteria penilaian modul dapat disusun yang dapat disimpulkan pada tabel 4 berikut:

**Tabel 4.** Kriteria Penilaian Untuk Penilaian

Skor	Rentang Skor	Kriteria
4	$X \geq 3,0$	Sangat layak
3	$3,0 > X \geq 2,5$	Layak
2	$2,5 > X \geq 2,0$	Kurang layak
1	$X < 2,0$	Tidak layak

Hasil validasi ahli kemudian disesuaikan dengan kriteria pada tabel 5 di bawah ini:

**Tabel 5.** Konversi Tingkat Validitas

Tingkat Pencapaian (%)	Golongan	Deskripsi
81 – 100	Sangat valid	Tidak perlu merevisi

Tingkat Pencapaian (%)	Golongan	Deskripsi
61 – 80	Sah	Tidak perlu merevisi
41 – 60	Cukup valid	Direvisi
21 – 40	Kurang Valid	Direvisi
0 – 20	Tidak valid	Direvisi

Analisis kepraktisan yang dilakukan di sini bersifat praktis dalam hal penyajian materi dan kemudahan penggunaan Prosedur Pengembangan E-Module berbasis SA-KHD dalam Pendidikan Sejarah Indonesia dari Masa Kemerdekaan hingga Reformasi. Pada tahap ini, siswa diminta untuk mengisi survei, yang akan diberikan kepada mereka setelah kelas selesai. Hasil validasi ahli kemudian disesuaikan dengan kriteria yang tercantum dalam tabel 6 berikut:

**Tabel 6.** Konversi Tingkat Kepraktisan

Tingkat Pencapaian (%)	Golongan
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup praktis
21 – 40	Kurang Praktis
0 – 20	Tidak Praktis

Mengonversi data uji hasil belajar dengan tabel 7 pedoman efektivitas hasil belajar..

**Tabel 7.** Tabel Efektivitas

Persentase Jumlah Penyelesaian (%)	Efektivitas
$X > 80$	Bagus sekali
$60 < X \leq 80$	Bagus
$40 < X \leq 60$	Cukup
$20 < X \leq 40$	Kurang
$X \leq 20$	Sangat Kurang

E-modul dianggap efektif jika hasil penilaian hasil belajar siswa memenuhi standar standar minimal. Uji-t sampel independen atau dua sampel independen digunakan dalam analisis T-Test untuk mengetahui apakah rata-rata kelompok sampel berbeda dari rata-rata kelompok sampel lainnya. Dua persyaratan, uji normalitas dan homogenitas, harus dipenuhi sebelum melakukan analisis uji-t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

E-Module Pendidikan Sejarah Indonesia berbasis SA-KHD dari Masa Kemerdekaan hingga Reformasi diuji dan diverifikasi oleh beberapa ahli. Ini termasuk verifikasi oleh ahli materi, ahli desain pembelajaran, dan ahli desain grafis. Setiap validasi ahli akan diubah jika diperlukan. Uji coba mahasiswa individu, kelompok kecil, dan lapangan juga akan dilakukan. Semua uji coba ini akan disesuaikan dan diperbaiki sesuai dengan umpan balik.

Kumpulan Tes Kelayakan untuk Validasi Ahli dan Uji Coba Mahasiswa

**Tabel 8.** Ringkasan Hasil Kelayakan Produk

Validasi/ Percobaan	Berarti	Persentase Hasil	Kriteria
Ahli Material	3,55	88,69	Sangat layak
Pakar Desain Pembelajaran	3,59	89,84	Sangat layak
Pakar Desain Grafis/Media	3,60	89,88	Sangat layak
Uji Coba Kelompok Kecil	3,61	90,18	Sangat layak
<b>Rata-rata</b>	<b>3,59</b>	<b>89,65</b>	<b>Sangat layak</b>

**Tabel 9.** Ringkasan Hasil Kepraktisan Produk

Validasi/ Percobaan	Berarti	Persentase Hasil	Kriteria
Kepraktisan oleh Siswa	3,60	90,00	Sangat Praktis
Kepraktisan oleh Dosen	3,56	88,89	Sangat Praktis
<b>Rata-rata</b>	<b>3,58</b>	<b>89,44</b>	<b>Sangat Praktis</b>

Hipotesis penelitian ini dievaluasi dengan persamaan uji-t. Uji-t menentukan apakah ada perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen, yang menggunakan materi berbasis multimedia interaktif, dan kelompok kontrol, yang menggunakan buku cetak. Perhitungan dilakukan dengan ambang batas signifikansi  $\alpha = 0,05$  dan menghasilkan  $t_{count} = 4,36$  dan  $t_{table} = 1,67$ , yang menunjukkan bahwa  $t_{count}$  lebih besar daripada  $t_{table}$ . Temuan ini menunjukkan bahwa, pada tingkat signifikansi 5%, ada perbedaan yang signifikan dalam hasil pembelajaran antara mata kuliah eksperimental dan mata kuliah kontrol; ini menyebabkan penolakan  $H_0$  dan penerimaan  $H_a$ . Akibatnya, siswa yang diajarkan dengan sumber belajar berbasis multimedia interaktif memiliki hasil

belajar yang berbeda daripada siswa yang diajarkan dengan buku cetak.

**Tabel 13.** Ringkasan Perhitungan Uji Hipotesis

Nilai Uji Pasca Rata-rata	t hit	t tab	Kesimpulan	
Menggunakan E-modul yang Dibedakan Berdasarkan BP	Menggunakan Buku Teks	4,36	1,67	Ada perbedaan yang signifikan
81,5	66,8			

Hasil uji efektivitas menunjukkan bahwa siswa yang diajarkan dengan E-Module berbasis SA-KHD mendapatkan hasil belajar yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajarkan dengan buku cetak (81,25% lebih besar dari 73,33%). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa E-Module berbasis SA-KHD mengungguli buku cetak dalam hal kualitas pembelajaran.

### Pembahasan

E-modul berbasis SA-KHD dinilai sangat cocok untuk digunakan sebagai alat pengajaran sejarah Indonesia dari Masa Kemerdekaan hingga Reformasi setelah divalidasi dan diuji oleh semua ahli, termasuk desainer pembelajaran, ahli materi, dan ahli media.

E-modul yang tepat harus sesuai dengan tujuan pembelajaran, menurut Sudjana (2005). Selanjutnya, menurut Alimah (2012), konten e-modul harus akurat, terkini, dan relevan. Bahasa yang digunakan harus sesuai dengan aturan bahasa Indonesia yang baik dan benar, dan harus mudah dipahami. E-modul yang efektif harus menarik dan interaktif, menurut Mayer (2009). Ini akan memotivasi siswa untuk belajar. Ada banyak format media yang dapat digunakan untuk mencapai hal ini, seperti gambar, video, audio, animasi, dan simulasi. E-Module yang tersedia di platform Flipbook memenuhi berbagai persyaratan yang ditetapkan, sehingga dapat dianggap sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Kurikulum Merdeka adalah kurikulum yang saat ini digunakan di negara ini, dan itulah dasar dari e-modul ini. Selain itu, menurut Alimah (2012), isi e-modul ditulis dengan cara yang mudah dipahami, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan akurat, aktual, dan sesuai dengan fakta. Seperti yang disarankan oleh Mayer (2009), e-modul ini memanfaatkan berbagai format media, termasuk teks, gambar,

video, dan audio, sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar. Dengan desain e-modul yang menarik dan interaktif, materi menjadi lebih mudah dipahami, dan siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan penelitian Sa'diyah (2021), yang menunjukkan bahwa e-modul berbasis flipbook digital sangat disukai untuk tujuan pendidikan, dengan skor rata-rata 82% dan menunjukkan lebih banyak hasil daripada media konvensional. Selain itu, penelitian oleh Hayati, Setyo, dan Handoko (2015), menemukan bahwa e-modul berbasis Flipbook "sangat cocok", dengan persentase rata-rata 95,87% dan interpretasi yang sangat baik. Studi oleh Santi dan Prasetya (2022), juga menemukan bahwa e-modul yang menggunakan platform Flipbook "sangat cocok", dengan skor rata-rata 92 persen.

Teori tentang kegunaan media pembelajaran mendukung temuan ini. Menurut Arikunto, kemudahan menggunakan instrumen penilaian dalam hal persiapan, penggunaan, interpretasi, dan penyimpanan hasil dikaitkan dengan kepraktisan (Arikunto, 2010). Menurut Milala (2022), kepraktisan juga mengacu pada seberapa mudah guru dan siswa menggunakan bahan pelajaran, yang meningkatkan kreativitas dan membuat proses pembelajaran lebih praktis, relevan, menarik, dan menyenangkan.

Dalam proses pembelajaran, e-modul dengan flipbook berguna karena ukuran filenya yang kecil dan praktis. Ini dapat diakses melalui smartphone dan perangkat Android. Hal ini memungkinkan siswa mengakses sumber daya kapan saja dan di mana saja untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran otonom mereka (Muzijah, 2020). Dengan menggunakan E-Module dan platform Flipbook, proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. E-modul dengan video dan gambar membantu siswa memahami materi pelajaran, membuat belajar lebih menyenangkan.

Hal ini sesuai dengan penelitian yang dibuat oleh Gonca Cumaoglu, Esra Sacici, dan Kerem Torun (2013), yang menyatakan bahwa kebiasaan membaca, ketersediaan sumber daya, dan materi yang disukai semuanya berubah dengan cepat di era digital. Perubahan ini telah menyebabkan perubahan dalam penggunaan teknologi terkait, pengarsipan, dan aksesibilitas sumber daya. Jadi, e-book adalah alat yang berguna untuk mengajar di kelas.

E-modul yang telah diverifikasi oleh spesialis teknologi produk menghasilkan hasil

yang sangat andal ketika digunakan oleh siswa. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar kelas eksperimen dan kontrol secara signifikan berbeda saat menggunakan e-modul ini dalam pendidikan anak usia dini. Selain itu, Indraswari dan Shynta Putri percaya bahwa e-modul ini dapat digunakan sebagai sumber belajar alternatif (Indraswari, 2017).

Menurut Birgili, Seggie, dan Oğuz (2021), metodologi pembelajaran e-modul flipbook mengharuskan siswa mempelajari materi di rumah sebelum pergi ke kelas. Di kelas, siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih berpusat pada siswa. Akibatnya, e-modul berbasis flipbook yang dikembangkan dalam penelitian ini berguna untuk meningkatkan literasi dan kemampuan berbicara siswa usia dini. Pembelajaran flipbook berfungsi dengan baik untuk seluruh sekolah, bukan hanya untuk satu atau dua topik. Ini sangat bermanfaat bagi paradigma pendidikan baru saat ini.

Arsyad (2011) berpendapat bahwa beberapa keuntungan dari penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan adalah sebagai berikut: (1) Media pembelajaran membuat pesan dan informasi lebih jelas, yang membuat proses dan hasil pembelajaran lebih mudah dan lebih baik. Media pembelajaran juga dapat meningkatkan fokus perhatian siswa, meningkatkan keinginan mereka untuk belajar, memberikan hubungan langsung antara siswa dan lingkungan mereka, dan memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri sesuai dengan kemampuan dan minat mereka.

Mursid et al. (2022), menyatakan bahwa peningkatan hasil belajar berkontribusi pada peningkatan kualitas sains dan pengetahuan, pemecahan masalah, pengembangan minat dan bakat, dan pemanfaatan teknologi di abad ke-21. Mereka juga menyatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran yang komprehensif dan berhasil menumbuhkan pemikiran kreatif. Tujuannya adalah untuk membuat pendidikan menarik, aktif, inventif, dan bermakna bagi siswa dengan menggunakan berbagai aplikasi digital dan mengintegrasikannya dengan berbagai model pedagogis.

## **PENUTUP**

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan, hasil, dan diskusi penelitian tentang pengembangan e-modul yang didasarkan pada Sistem Among Ki Hajar Dewantara, kesimpulan

berikut dapat dibuat: (1) Produk e-modul yang didasarkan pada Sistem Among Ki Hajar Dewantara memenuhi kriteria dan layak untuk digunakan sebagai sumber pendidikan dalam mata kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia, yang mencakup Masa Kemerdekaan hingga Reformasi; (2) Produk e-modul yang didasarkan pada Sistem Among Ki Hajar Dewantara dianggap lebih baik daripada buku cetak; dan (3) Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa siswa memperoleh hasil belajar yang signifikan ketika mereka diajarkan e-modul dalam mata kuliah Pendidikan Sejarah Indonesia yang mencakup Masa Kemerdekaan hingga Reformasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, M. (2010). Membangun Semangat Nasionalisme dengan Bingkai Kearifan Lokal Rakyat Aceh Tinjauan Ketahanan Pangan. Tersedia: Www. Setneg. Pergi. Id,(28 Oktober 2020). <https://journal.ummat.ac.id/index.php/pe-ndekar/article/view/8032>
- Alimah, S. 2012. Pengembangan Pembelajaran Experiential Jelajah Alam Sekitar pada Mata Kuliah Biologi. Proceeding Seminar Nasional MIPA Unnes: Peran MIPA dalam Meningkatkan Kualitas Hidup dan Pengembangan Pendidikan Karakter, 2012, ISBN: 978 -602 -18553 - 2 -4 hal 594 -600
- Apri Utami Parta Santi, Gina Maharani Prasetya (2022). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Gaya Dan Gerak Di Kelas IV SDN Bahagia 04, Jurnal Tunas Bangsa Volume 9, Nomor 2, 2022 hlm. 88-101 P-ISSN: 2355-0066
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsal, M., Danial, M., & Hala, Y. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Materi Sistem Peredaran Darah Pada Kelas XI MIPA SMAN 6 BARRU. Seminar Prosiding Nasional Biologi VI, 434–442. Diambil dari <https://ojs.unm.ac.id/semnasbio/article/view/10594/6211>
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Azima, NS, Furnamasari, YF, & Dewi, DA (2021). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Nasionalisme Bangsa Indonesia di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 7491–7496. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2186/1913/4324>
- Basyari, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Visualisasi Museum Sasana Wiratama untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa MAN Yogyakarta III. *Istoria*, 15(1), 32–44 <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/download/23904/11911>
- Birgili, B., Seggie, FN, & Oğuz, E. (2021). Tren dan hasil penelitian pembelajaran terbalik antara 2012 dan 2018: Analisis konten deskriptif. *Jurnal Komputer dalam Pendidikan*, 8(3), 365–394. <https://doi.org/10.1007/s40692-021-00183-y>
- Cumaoglu, G., Sacici, E., & Torun, K. (2013). E-Book versus Bahan Cetak: Preferensi Mahasiswa. *Teknologi Pendidikan Kontemporer*, 4(2), 121-135. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6096>
- Dewantara, Ki Hajar, Karya Ki Hajar Dewantara. (2000). Bagian Pertama: Pendidikan (Yogyakarta: Majelis Luhur Persatu Taman Siswa, 2000), 14-15. <https://onsearch.id/Record/IOS3107.7106>
- Felia, Husnita, dan Meldawati. (2022). Media Ludo Game Sejarah (Lugas) Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (Tgt) Kelas X Mipa 1 Sman 13 Padang. *Puteri Hijau : Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 244. <https://doi.org/10.24114/ph.v7i2.37369>
- Hasan, SH, & Sejarah, P. (2019). Said Hamid Hasan Pendidikan Sejarah untuk Kehidupan Abad Ke 21 M. II(2), 61–72 <https://ejournal.upi.edu/index.php/historia/article/view/16630/0>
- Hayati, S., Setyo, BA, dan Handoko, E. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Fisika Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Seminar Prosiding Nasional Fisika (E-Jurnal)*, 4, 49–54.
- Hendri, N. (2020). Merdeka Belajar; Antara Retorika Dan Aplikasi. *Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan* 8. <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/e-tech/article/view/107288>
- Imansari, A., Umamah, N. & Na'im, M. (2019). Penggunaan E-Book Sebagai Media

- Pembelajaran Melalui Aplikasi Sigil Dalam Sejarah. Seri Konferensi IOP: Ilmu Bumi dan Lingkungan. 243(1). <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1755-1315/243/1/012155>
- Indraswari, Shynta Putri. (2017). Pengembangan E-Module berbasis website pada Mata Pelajaran Pengetahuan Produk Kompetensi Dasar Mengidentifikasi Karakteristik Jasa (Studi Pada Siswa Kelas XI Pemasaran SMK Negeri 1 Turen). *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*, 8(1), 37–41
- Lickona, Thomas. (1991). *Mendidik untuk Karakter: Bagaimana Sekolah Kita Dapat Mengajarkan Rasa Hormat dan Tanggung Jawab*. New York, Toronto, London, Sydney, Aucland: Buku Bantam.
- Mayer, Richard E. (2009). *Pembelajaran Multimedia*. New York: Pustaka Pelajar.
- Pers Universitas Cambridge
- Milala, H. F., Endryansyah, J., & Agung, A. I. (2022). Keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran menggunakan adobe flash player. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*, 11(2), 195–202.
- Mulyaningsih, Neng Nenden dan Saraswati, Dandan Luhur. (2017). "Penerapan Media Pembelajaran Digital Book dengan Kvisoft Flipbook Maker," *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25-32. <https://ojs.fkip.ummetro.ac.id/index.php/fisika/article/view/741>
- Mursid, R., Saragih, AH, & Hartono, R. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Blended Project Based dan Kemampuan Berpikir Kreatif terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Teknik. *Jurnal Internasional Pendidikan dalam Matematika, Sains dan Teknologi*, 10(1), 218–235. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2244>
- Nana Sudjana. (2005). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo. Kota Bandung
- Nuraini, K., & Jannah, M. (2021). Penerapan Bimbingan Belajar Sekaligus Penanaman Pendidikan Karakter Pada Anak-Anak Di Desa Sukosari. *JIWAKERTA: Jurnal Ilmiah Wawasan Kuliah Kerja Nyata*, 2(1), 1–10. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/jiwakerta/article/view/6723>
- Prawesti, DN, & Husnita, L. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Spinning Wheel Game Berbantuan Power Point Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XII IPS SMAN 19 Tebo. 06(01), 7928–7935. <https://jonedu.org/index.php/joe/article/view/4170>
- Purwaningtyas, WDD, & Hariyadi, I. (2017). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis Online dengan Program Edmodo. *Jurnal Pendidikan*, 2(1), 123, 121-129. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/article/view/8471>
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>
- Salim Setiawan, A. (nd). Nasionalisme dalam Novel 5cm Karya Donny Dhiringantoro: Pendekatan Sosiologi Sastra (Nasionalisme dalam Novel 5cm oleh Donny Dhiringantoro: Pendekatan Sosiologi terhadap Sastra) <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/8017>
- Sardiman, S. (2015). Menakar Posisi Sejarah Indonesia pada Kurikulum 2013. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 11(2), 1–13 <https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/7555>
- Situmorang, Minar, Yustina, dan Wan Syafii. (2008). "Pengembangan E-Module menggunakan Kvisoft Flipbook Maker melalui Model Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Motivasi Belajar," *Jurnal Ilmu Pendidikan* 4(4), 834-848. <https://jes.ejournal.unri.ac.id/index.php/JES/article/view/8017>
- Sukmadinata, Nana S. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Suryani, Nunuk, Setiawan, Achmad, dan Putria, Aditin. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, hlm. 91.
- Tauchid, Muchammad. (2011). *Perjuangan dan Ajaran Hidup Ki Hajar Dewantara*. Yogyakarta: Persatuan Taman Siswa
- Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Ma'Rifatullah, R. (2020). Penilaian kebutuhan dan analisis kinerja pada

pengembangan kurikulum yang inovatif, adaptif, dan responsif yang diarahkan pada keterampilan hidup. Seri Konferensi IOP: Ilmu Bumi dan Lingkungan, 485(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012084>

Wibowo, H., S. (2014). Efektivitas Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Model Pembelajaran E-Learning. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 6-1. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijshe/article/view/3883/3544>