

MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH TOKOH PERJUANGAN LAMPUNG BERBASIS E-LEARNING SEBAGAI UPAYA PENANAMAN PENDIDIKAN KARAKTER

Sumargono¹⁾, Vany Aswandi²⁾ Winda Pitriani Parhamah³⁾
^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung
¹sumargono.1988@fkip.unila.ac.id
²vany.aswandi3016@students.unila.ac.id
³winda.pitriani300519@students.unila.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat Artikel :

Submit, 2 September 2022
Revisi, 9 Nopember 2022
Diterima, 21 Desember 2022
Publish, 10 Januari 2023

Kata Kunci :

Modul Pembelajaran
Pembelajaran Sejarah
Pendidikan Karakter
Tokoh Lampung

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah dalam penanaman karakter dapat dilihat dari tokoh-tokoh perjuangan daerah yang memberikan keteladanan dalam nilai-nilai positif yang tepat. Penanaman karakter tersebut dengan peserta didik dapat memberikan arti pentingnya nilai persatuan dan kesatuan. Tujuan penelitian ini adalah memberikan solusi inovatif berupa e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung yang memuat sejarah lokal berbasis pendidikan karakter. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) yang diadaptasi dari model penelitian pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Hasil penelitian dari validasi ahli materi mendapatkan persentase nilai 95.38% dalam kategori sangat valid. Validasi ahli media mendapat persentase nilai 93.33% termasuk dalam kategori sangat valid. Praktisi pendidikan guru sejarah mendapatkan persentase nilai 93.75% termasuk dalam kategori sangat valid. Respon siswa terhadap media ini pada saat dilakukan uji coba mendapatkan nilai rata-rata persentase >70% setiap indikatornya yang berarti menunjukkan respon positif. Berdasarkan eksperimen yang dilakukan kepada dua kelas yang berbeda menghasilkan rata-rata pada kelas eksperimen 85,71 dan kelas kontrol 78,75 yang berarti media yang dikembangkan efektif pada pembelajaran sejarah. Secara keseluruhan menyatakan bahwa solusi inovatif berupa e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung yang memuat sejarah lokal berbasis pendidikan karakter pada peserta didik layak untuk digunakan dan mendapat respon positif dari siswa.

This is an open access article under the CC BY-SA license



Corresponding Author:

Sumargono
Universitas Lampung
Email : sumargono.1988@fkip.unila.ac.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan dasar dari kemajuan pembangunan bangsa. Peserta didik sebagai generasi emas dipersiapkan untuk masa depan dan guru berperan sebagai kunci utama keberhasilan untuk menghasilkan generasi emas Indonesia yang bermutu dan berkualitas (Pujiasih, 2020). Tantangan pendidikan berkualitas mengharuskan guru untuk lebih kreatif, inovatif, dan inspiratif dalam mendesain kegiatan pembelajaran yang bermutu untuk

menyongsong generasi emas Indonesia. Menyiapkan generasi Indonesia sebagai generasi emas, pemerintah dan perangkat pelaksana pendidikan tetap menjadikan proses pendidikan untuk sebagai jalan utama dan menjadikan pekerjaan yang perlu dituntaskan (Darman, 2017; Minarti, 2011: 247).

Pendidikan memiliki peranan yang sangat besar sebagai pusat keunggulan untuk mempersiapkan karakter manusia dalam menghadapi tantangan global. Dalam hal ini, jika Indonesia telah

berhasil membentuk karakter masyarakat Indonesia yang kuat, maka Indonesia akan menjadi bangsa yang kuat di semua sektor (Jamrah, 2016). Dimana istilah pendidikan karakter mulai diperkenalkan sekitar tahun 2000-an. Hal ini secara implisit ditegaskan dalam Rancangan Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RJPN) Tahun 2005-2025, yang menempatkan pendidikan karakter sebagai landasan mewujudkan visi pembangunan nasional (Syarbini, 2014).

Pendidikan karakter merupakan proses dalam membimbing peserta didik guna terjadi perubahan perilaku, sikap dan budaya yang kelak mewujudkan komunitas yang beradab. Selain itu, pendidikan karakter juga sebuah sistem dalam penanaman nilai-nilai karakter dalam komponen pengetahuan, kesadaran, tindakan serta kemampuan dalam melaksanakan nilai tersebut. Pendidikan karakter dapat di implementasikan dalam pembelajaran (Ramdhani, 2017).

Pentingnya pendidikan karakter guna mendidik serta menanamkan nilai-nilai karakter dalam menghasilkan kepribadian yang baik, membentuk optimisme dan percaya diri, memiliki moral yang baik serta etika baik yang diterapkan dalam lingkungan (Lestari, Rinaldo, Yusuf, Sumargono, 2022: 89). Pendidikan karakter dengan Pendidikan dapat mengoptimalkan perkembangan peserta didik yang akan berorientasi pada pembentukan peserta didik sebagai individu yang unggul dalam aspek kognitif dan juga karakter yang mampu menghadapi segala persoalan dan pertentangan dalam hidupnya (Sahroni, 2017).

Penanaman Pendidikan karakter tidak mudah dalam penerapannya kepada peserta didik. Terdapat kendala-kendala yang timbul, seperti halnya perkembangan globalisasi dalam bidang teknologi informasi yang menghambat dalam proses pendidikan karakter dikarenakan orang tua atau pendidik tidak dapat membatasi arus informasi yang sangat deras, bahkan peserta didik dalam mengakses berbagai informasi dengan cakupan yang sangat luas. Selain itu, dalam penanaman pendidikan karakter memakan proses yang panjang, sehingga tidak dapat dirasakan langsung hasil dari penanaman karakter kepada peserta didik (Ahmad, 2020).

Upaya yang dapat dilakukan dalam penanaman karakter oleh pemerintah melalui kementerian dalam lembaga pendidikan melalui program sekolah yang diberikan serta masyarakat yang berperan aktif dalam upaya tersebut guna nilai-nilai karakter dapat tertanam dalam diri dengan membentuk jiwa yang bertanggungjawab, memiliki etika dan moral, serta sikap yang baik (Suhardi, 2012).

Pendidikan karakter berkaitan erat dengan pembelajaran sejarah. Sumargono (2018) mengatakan pembelajaran sejarah nasional memiliki kedudukan penting sebagai mata pelajaran pembangun karakter dan sikap nasionalisme, karena nilai-nilai yang diajarkan dalam peristiwa-peristiwa

sejarah dalam materi pembelajaran sejarah. Kochhar (Kusnoto dan Minandar, 2017) mengatakan bahwa pembelajaran sejarah dapat membantu melatih siswa menjadi warga negara yang terampil, cerdas dan berguna. Pembelajaran sejarah melatih kemampuan mental siswa seperti berpikir kritis, dan menyimpan ingatan dan imajinasi. Informasi-informasi sejarah disampaikan di kelas menjadi kekuatan kolektif membangun sikap nasionalisme dan patriotisme dalam diri peserta didik (Basri, Sumargono, Saputra, 2021). Sehubungan dengan pendidikan karakter, maka pembelajaran sejarah harus diarahkan untuk memahami dan menghayati nilai-nilai karakter yang tercermin dalam cerita sejarah. Pada dasarnya perjalanan sejarah itu sendiri adalah perjalanan membentuk karakter peserta didik, sehingga pendidikan yang dilakukan haruslah memperhatikan nilai-nilai karakter dalam sejarah (Susanto, 2018).

Pelajaran menjadi strategi dalam penanaman pendidikan karakter untuk pembentukan watak, peradaban bangsa yang bermatahat serta memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air melalui materi sejarah yang diajarkan. Dalam peraturan Mendiknas, pendidikan sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang dengan potensi besar dalam upaya mengembangkan pendidikan karakter (Hasan, 2012).

Pembelajaran sejarah dalam penanaman karakter dapat dilihat dari tokoh-tokoh perjuangan daerah yang memberikan keteladanan dalam nilai-nilai positif yang tepat dalam penanaman karakter tersebut dengan peserta didik dapat memberikan arti pentingnya nilai persatuan dan kesatuan serta kerja keras dan pantang menyerah (Ahmad, 2014). Belajar tentang tokoh perjuangan diberbagai daerah, akan menambah kesadaran bahwa setiap suku dan kelompok lainnya memberikan sumbangannya untuk melahirkan bangsa Indonesia. Hal ini akan menjadi landasan pertumbuhan rasa nasionalisme (Septianingrum, Henri, Sumargono, 2019). Pelajaran sejarah memegang peran penting dalam pembinaan sikap peserta didik untuk menjadi warga negara yang baik (Widiarto, 2020).

Sebagai upaya untuk merealisasikan peningkatan kualitas peserta didik untuk menuju generasi emas Indonesia juga harus ditunjang oleh sumber daya manusia yang memadai agar terjadinya keseimbangan, maka hadir solusi inovatif dari penulis yaitu e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung. E-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung merupakan pembelajaran sejarah lokal berbasis pendidikan karakter dalam membentuk generasi emas Indonesia. Penanaman nilai-nilai karakter melalui e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung ini sangat penting dilakukan karena tidak hanya membentuk generasi emas Indonesia, namun juga dapat menciptakan iklim pembelajaran sejarah yang berkelanjutan serta bagian dari inovasi media pembelajaran

2. METODE PENELITIAN

Untuk mempermudah proses penelitian yang dilakukan, penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian pengembangan (R&D) merupakan metode penelitian dengan tujuan untuk menghasilkan media tertentu, dan menguji keefektifan media tersebut (Sugiyono, 2011). Model penelitian dan pengembangan (R&D) yang digunakan pada e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung adalah model penelitian dan pengembangan (R&D) ADDIE. Model ADDIE merupakan kerangka kerja yang runtut dan sistematis dalam mengorganisasi rangkaian kegiatan penelitian pengembangan (Rusdi, 2018). Model penelitian ADDIE terdiri dari lima tahapan, yaitu:

1) Analysis

Tahapan ini dilakukan beberapa analisis, yaitu: analisis kebutuhan, analisis peserta didik, analisis tujuan dan analisis kebutuhan sistem.

1. Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran berdasarkan hasil analisis. Dalam tahap ini dilakukan penyusunan tes, pemilihan media, perancangan naskah media, pemilihan media dan mediasi media.

2. Development

Tahapan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang telah direvisi berdasarkan masukan dari ahli media, ahli materi dan guru.

3. Implementation

Pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap media yang dikembangkan, uji coba media dilakukan dengan membagikan angket respon ke peserta didik di SMA Perintis 2 Kota Bandar Lampung. Uji coba juga dilakukan dengan melakukan uji keefektifan media melalui eksperimen kepada di kelas XI IPA 1 (kelas eksperimen) dan XI IPA 1 (kelas kontrol) di SMA Perintis 2 Kota Bandar Lampung.

4. Evaluation

Tahap ini menghasilkan media akhir berupa e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung yang sudah direvisi berdasarkan validasi dan uji coba. Media akhir siap dimediasi secara masal dan disebarkan sebagai e-modul pembelajaran sejarah. Dalam penelitian ini pengembangan hanya sampai pada tahap evaluasi summatif.

Untuk mendapatkan data yang akurat, maka dibutuhkan teknik pengumpulan data yang relevan dengan penelitian yang dilakukan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, studi pustaka, angket dan test hasil belajar.

Data yang dikumpulkan dari penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik analisis data mixed method.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Analisis

a. Analisis Masalah

Pada hakikatnya pembelajaran sejarah lokal dalam pembelajaran Sejarah di sekolah belum diterapkan secara maksimal, pada mata pelajaran sejarah materi yang di paparkan kepada peserta didik masih mengacu pada materi yang terdapat dalam buku ajar Sejarah (Sumargono, Henry, Valency, 87: 2019). Materi pembelajaran bersifatkeseluruhan namun tidak menekankan materi sejarah lokal yang ada, media pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran tidak lain berupa PPT dan video pembelajaran.

Permasalahan ditemukan pada materi pelajaran sejarah khususnya pada pembahasan materi pahlawan nasional dan daerah, dimana materi yang diajarkan belum menggunakan materi tentang tokoh perjuangan daerah Lampung. Proses pembelajaran yang terjadi juga masih menempatkan guru sebagai satu-satunya sumber belajar dan guru dalam menyampaikan materi masih menggunakan metode konvensional. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis e-learning masih kurang dioptimalkan.

Sejarah lokal dapat dimanfaatkan menjadi sebuah pengembangan materi pembelajaran sejarah dalam membentuk karakter peserta didik, dengan kata lain materi sejarah lokal dapat di kombinasikan dengan materi sejarah wajib. Harapan dengan adanya e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung, peserta didik dapat lebih tertarik belajar sejarah agar merangsang daya pikir peserta didik sehingga penyampaian materi lebih efektif.

b. Analisis Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis android ini diharapkan dapat membantu peserta didik agar lebih mudah memahami materi yang diberikan dan lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar sehingga konsep sejarah bisa bermakna, karena belajar sejarah hanya dianggap sebagai mata pelajaran hafalan peristiwa dan angka tahun saja. Tidak sedikit peserta didik masih belum mengetahui tokoh perjuangan daerah Lampung.

Edgar Dale mengelompokan media pembelajaran berdasarkan jenjang pengalaman yang diperoleh peserta didik yaitu sebagai berikut.



Gambar 1. Kerucut pengalaman mengajar Edgar Dale (Sari, 2019).

Setelah mengetahui peserta didik yang menjadi sasaran penerapan media yang akan disusun, selanjutnya adalah menganalisis karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran dikembangkannya media pembelajaran sejarah. Adapun karakteristik peserta didik sasaran yaitu:

1. Satu kelas terdiri dari laki-laki dan perempuan.
2. Peserta didik memiliki perangkat *Smartphone*.
3. Memiliki kemampuan intelektual yang beragam.
4. Belum pernah belajar menggunakan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung.

c. Analisis Tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran dalam pengembangan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung didasarkan pada kompetensi dasar (KD) pada kurikulum 2013. Kompetensi dasar (KD) yang dijadikan dasar pada pengembangan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung adalah "Menganalisis peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia serta menulis sejarah tentang tokoh nasional dan tokoh dari daerahnya yang berjuang melawan penjajah".

Berdasarkan Kompetensi Dasar (KD) tersebut, maka indikator kompetensi yang kemudian dijadikan dasar penyusunan tujuan pembelajaran adalah:

1. Mengidentifikasi tokoh nasional dan daerah melalui gambar
2. Mendeskripsikan biografi tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan
3. Menganalisis tokoh berdasarkan perjuangannya
4. Menyimpulkan peran tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan Indonesia

d. Analisis Kebutuhan Sistem

Perangkat keras dan perangkat lunak diperlukan agar sistem berjalan dengan baik, oleh karena itu dibutuhkan sistem perangkat keras dan perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menggunakan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung. Untuk menggunakan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung, peserta didik dan guru membutuhkan *smartphone* dengan kapasitas Ram minimal 1 GB dan diterapkan pada android versi 4.4 (*Kit Kat*) hingga android versi 9.0 (*Pie*). E-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung dapat digunakan apabila terhubung dengan internet.

2) Design

a. Penyusunan Standar Test

Evaluasi media pembelajaran adalah suatu proses kegiatan untuk menilai relevansi, efektivitas, dan tidaknya media pembelajaran yang dibuat, dipilih dan digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan-tujuan pembelajaran tertentu (Sihkabuden, 1992). Pengembangan alat evaluasi sangat dibutuhkan dalam mengembangkan media pembelajaran sejarah yang akan dibuat. Jenis evaluasi yang digunakan pada penelitian ini adalah angket dengan skala likert

5 poin, angket respon dengan skala dikotomis yang terdapat dua alternatif jawaban dan tes hasil belajar yang terdiri dari 25 soal pilihan ganda. *Google Form* dimanfaatkan untuk sebagai media pengisian angket oleh peserta didik. Hasil dari angket digunakan sebagai dasar untuk perbaikan media yang dikembangkan.

Data angket digunakan untuk mengukur kevalidan media pembelajaran, evaluasi ini dimaksudkan untuk mengevaluasi media yang telah dikembangkan. Hasil dari evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki dan menyempurnakan media, baik dari media maupun isi materi yang dikembangkan. Media ini akan melibatkan 3 responden untuk memvalidasi media ini yaitu ahli materi, ahli media dan guru sejarah. Untuk peserta didik akan diberikan angket respon dan uji test hasil belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

b. Penyusunan Naskah Media

Pada penyusunan naskah ini dilakukan dengan mengacu pada landasan-landasan teori yang dihasilkan dari kajian pustaka. Dengan cara memadukan kesesuaian media yang akan dikembangkan dengan materi yang sasaran penggunaan media yaitu tingkat perkembangan peserta didik.

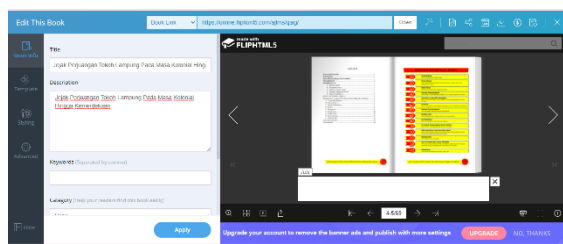
Menulis naskah merupakan bagian yang sangat penting dari e-modul, agar naskah lebih mudah dipahami maksud dan tujuannya. Penulisan naskah e-modul ini sebagai bagian penjelasan dari materi. Naskah tersebut disesuaikan dengan standar yang akan diajarkan kepada peserta didik dengan mengacu tujuan pembelajaran.

c. Pemilihan Media

Kegiatan awal dalam pembelajaran adalah menarik perhatian peserta didik agar kegiatan belajar selanjutnya dapat berjalan dengan baik. Perhatian peserta didik dapat ditingkatkan dengan memberikan perubahan-perubahan rangsangan yang mendadak (Latuheru, 1988). Dalam upaya menarik perhatian peserta didik pada awal pembelajaran, banyak hal yang dapat dilakukan diantaranya menunjukkan foto-foto dari tokoh perjuangan daerah Lampung. Perangkat *Smartphone* dipilih karena lebih mudah digunakan dan dimiliki oleh peserta didik.

d. Produksi Media

Mediasi media memerlukan *Software* untuk mempermudah proses mediasi pada media yang akan dikembangkan, adapun *software* yang digunakan antara lain *Canva*, *Microsoft Word* dan skrip yang terintegrasi dengan FLIPHTML 5.



Gambar 2. Media Production



Gambar 3. Barcode Media

3) Development

Tahap pengembangan terdiri dari validasi ahli materi, validasi ahli media, angket guru dan juga uji keefektifan media yang dikembangkan (Maskun, Henry, Sumargono, 2021). Validasi dan uji coba digunakan sebagai pertimbangan kelayakan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung.

a. Penilaian Ahli Materi

Evaluasi dari ahli materi dijadikan patokan untuk memperbaiki materi selanjutnya. Validasi ini dilakukan sebelum diimplementasikan, sehingga meminimalisir kesalahan pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Ahli materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah bapak Marzius Insani, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen pendidikan sejarah FKIP Universitas Lampung. Masukan dan saran dari ahli materi akan dijadikan dasar untuk revisi media agar media yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan penilaian oleh ahli materi secara keseluruhan, media yang dikembangkan mendapatkan nilai total 62,00 dengan rata-rata 4,76 pada 13 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 95,38% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

b. Penilaian Ahli Media

Evaluasi dari ahli media dijadikan patokan untuk memperbaiki media selanjutnya. Validasi ini dilakukan sebelum diimplementasikan, sehingga meminimalisir kesalahan pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Ahli media dalam media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah bapak Dr. Riswandi, M.Pd. yang merupakan dosen magister teknologi pendidikan Universitas Lampung.. Masukan dan saran dari ahli media akan dijadikan dasar untuk revisi media agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan penilaian oleh ahli media secara keseluruhan, media mendapatkan nilai total 56,00 dengan rata-rata 4,66 pada 12 indikator sehingga

termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 93,33% sehingga termasuk dalam kategori Sangat Valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

c. Penilaian guru

Evaluasi dari guru sejarah dijadikan patokan untuk memperbaiki media selanjutnya. Validasi ini dilakukan sebelum diimplementasikan, sehingga meminimalisir kesalahan pada saat diterapkan dalam proses pembelajaran. Guru sejarah yang memberikan penilaian pada media pembelajaran yang dikembangkan ini adalah Ibu Rina Mardiana, S.Pd. yang merupakan guru sejarah Indonesia di SMA Perintis 2 Kota Bandar Lampung. Masukan dan saran dari guru sejarah akan dijadikan dasar untuk revisi agar media pembelajaran yang dikembangkan menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan penilaian oleh guru sejarah secara keseluruhan, media pengembangan mendapatkan nilai total 75,00 pada 16 indikator sehingga termasuk kategori sangat baik. Apabila dihitung dengan persentase, media mendapatkan nilai 93,38% sehingga termasuk dalam kategori sangat valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

4) Implementasi

a. Uji respon peserta didik

Tahap implementasi ini dilakukan dengan menyebarkan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung kepada 30 peserta didik kelas XI IPS 2, 30 peserta didik kelas XI IPS 3, 30 peserta didik kelas XI IPA 2 dan 30 peserta didik kelas XI IPA 3 di SMA Perintis 2 Kota Bandar Lampung. Sebelum angket respon e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung di isi, peserta didik diminta untuk membuka e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung tersebut pada perangkat *smartphone*. Setelah peserta didik membuka e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung tersebut pada perangkat *Smartphone*, peserta didik diminta mengisi angket yang diberikan melalui *Google Form*. Angket untuk peserta didik menggunakan skala dikotomis dengan dua alternatif jawaban, pertanyaan dalam angket ini terdiri dari 6 pertanyaan.

Tabel 1. Hasil rekapitulasi respon siswa

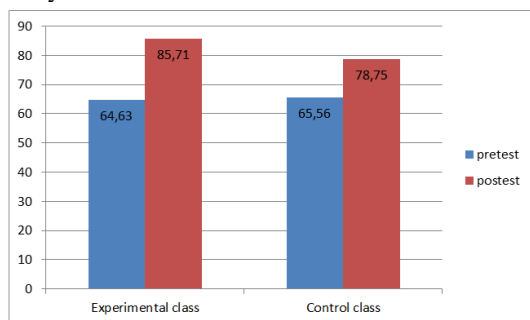
No	Question	Answer		Number of Answers	Percentage of yes answers
		Yes	No		
1	Easy to understand material	110	10	120	91,6%
2	Motivate in learning	113	7	120	94,1%
3	Material presented in depth	108	12	120	90%
4	Have an attractive appearance	116	4	120	96,6%
5	Easy to use media	115	5	120	95,8%
6	Provide new information	113	7	120	94,1%

Respon siswa dianggap positif bila mendapat persentase $\geq 70\%$ [18]. Dari tabel di atas dapat

disimpulkan bahwa e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung mendapatkan “Respon Positif” oleh siswa dengan dengan rata-rata persentase $\geq 70\%$.

b. Uji Keefektifan Media

Uji keefektifan media e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung, dilakukan pada kelas XI mata pelajaran Sejarah Indonesia di SMA Perintis 2 Kota Bandar Lampung. Untuk menguji keefektifan e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung menggunakan tes hasil belajar peserta didik dengan menggunakan e-modul tersebut. Untuk melakukan uji eksperimen ini dilakukan di dua kelas yang berbeda yaitu kelas pertama kelas eksperimen dengan pembelajaran menggunakan media e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung. Kemudian kelas kedua kelas dilakukan pemberian materi menggunakan media *PowerPoint*. Tes soal yang diberikan kepada siswa sebanyak 25 butir soal.



Grafik 1. Hasil test belajar siswa

Berdasarkan data tes hasil belajar (*pretest*) tersebut diperoleh rata-rata hasil belajar siswa kelas eksperimen sebesar 64,63 sedangkan setelah dilakukan eksperimen (*post-test*) maka diperoleh hasil rata-rata sebesar 85,71. Sedangkan pada kelas kontrol hasil belajar (*pretest*) sebesar 65,56, kemudian diperoleh hasil belajar (*post-test*) sebesar 78,75. Hal ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan media e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung efektif dalam pembelajaran sejarah.

5) Evaluasi

Tahap Evaluasi merupakan tahap akhir dari metode penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menggunakan model dari ADDIE. Tahap ini merupakan tahapan tindak lanjut dari tahapan validitas dan uji coba yang telah dilakukan yang dapat diidentifikasi kelebihan dan kekurangan media pembelajaran e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung.

a. Kelebihan

Kelebihan menggunakan e-modul dalam proses belajar mengajar antara lain:

1. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera, baik siswa maupun guru.
2. Memberikan materi baru pada sejarah, yang dapat meningkatkan cinta akan tanah air.

3. Dapat digunakan secara tepat dan bervariasi, seperti untuk meningkatkan motivasi atau gairah belajar, mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi langsung dengan lingkungan belajar.
4. Memungkinkan siswa dapat mengukur atau mengevaluasi sendiri hasil belajarnya.
5. Siswa lebih aktif belajar.
6. Guru dapat berperan sebagai pembimbing, bukan semata-mata sebagai pengajar.
7. Membiasakan siswa untuk percaya pada diri sendiri.
8. Adanya kompetisi yang sehat antar siswa.
9. Dapat meringankan beban guru.
10. Belajar lebih efektif, dan evaluasi perbaikan yang cukup berarti.
11. Sistem ini dapat menyerap perhatian anak sehingga pelajaran menunjukkan lebih berhasil apabila dibandingkan dengan ceramah.

b. Kekurangan

Kelemahan penggunaan modul dalam proses pembelajaran sebagaimana yang dikemukakan oleh Vembriarto (Vembriarto, 1981) antara lain :

1. Kesukaran pada siswa tidak segera dibatasi.
2. Tidak semua siswa dapat belajar sendiri, melainkan membutuhkan bantuan guru.
3. Tidak semua bahan dapat dimodulkan dan tidak semua guru mengetahui cara menggunakan modul pada proses pembelajaran.
4. Kesukaran penyiapan bahan dan memerlukan banyak biaya dalam pembuatan modul.
5. Adanya kecenderungan siswa untuk tidak mempelajari modul secara baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dapat berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal, oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang sesuai dengan diri siswa, serta perlunya suatu media pembelajaran berbasis sejarah lokal.
2. Pengembangan modul pembelajaran ini dilakukan menggunakan prosedur pengembangan yang dimulai dari analisis, desain, pengembangan, implementasi hingga evaluasi. Adapun media pembelajarannya berupa modul pembelajaran sejarah berbasis inovasi yang memuat terkait-tokoh tokoh pejuang lokal.
3. Hasil Validasi Secara keseluruhan menyatakan bahwa solusi inovatif berupa e-modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung yang memuat sejarah lokal berbasis pendidikan karakter dalam membentuk generasi emas Indonesia pada peserta didik layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.
4. Uji implementasi penggunaan modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung yang memuat sejarah lokal berbasis pendidikan karakter, mampu meningkatkan hasil belajar siswa

dan mendapat Respon positif dari siswa. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran modul pembelajaran sejarah tokoh perjuangan Lampung yang memuat sejarah lokal berbasis pendidikan karakter efektif dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

5. REFERENSI

- Ahmad, T. A. (2014). Kendala Guru dalam Internalisasi Nilai Karakter pada Pembelajaran Sejarah. *Khazanah Pendidikan*, 7(1).
- Basri, M. dan Sumargono. (2018). *Media Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan Generasi Emas Indonesia Tahun 2045 Melalui Pendidikan Berkualitas. *Jurnal Edik Informatika*, 3(2).
- Hasan, S. H. (2012). Pendidikan sejarah untuk memperkuat pendidikan karakter. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(1).
- Jamrah, A. (2016). Shaping Golden Generation Through Character Education Toward 100 Years Indonesia. *Jurnal Proceeding IAIN Batusangka*, 1(2).
- Kiswanto, H. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Komputer pada Materi Dimensi Tiga. *Jurnal MATHedunesa*, 1(1).
- Kusnoto, Y., & Minandar, F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1).
- Latuheru, J. D. (1988). *Media Pembelajaran*. Jakarta: P2LPTK Depdikbud.
- Lestari, N. I., Pratama, R. A., Perdana, Y., & Sumargono, S. (2022). Pendidikan Karakter melalui Tradisi Ngebuyu sebagai Kearifan Lokal Masyarakat Lampung Pesisir. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial-Humaniora*, 5(1), 88-99.
- Maskun, M., Henry, S., & Sumargono, S. (2021). Visualize The Colonial History of The Dutch East Indies Government in Lampung as A Local History Learning Media. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, 28(1), 378-388.
- Muhammad, B., & Sumargono, S. (2021). The Influence of Digital Learning Media Towards Students' Historical Learning Interests. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, 8(4), 557-561.
- Pujiasih, E. (2020). Membangun Generasi Emas dengan Variasi Pembelajaran Online di Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1).
- Ramdhani, M. A. (2017). Lingkungan pendidikan dalam implementasi pendidikan karakter. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 8(1).
- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan (Konsep, Prosedur dan Sintesis Pengetahuan Baru)*. Depok: Rajawali Pers.
- Sahroni, D. (2017). Pentingnya pendidikan karakter dalam pembelajaran. *In Prosiding Seminar Bimbingan Dan Konseling*, 1 (1).
- Sari, P. (2019). Analisis Terhadap Kerucut Pengalaman Edgar Dale dan Keragaman Gaya Belajar Untuk Memilih Media yang Tepat Dalam Pembelajaran. *Mudir: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 1(1).
- Septianingrum, Henri, S., Sumargono. (2019). Analisis Kepemimpinan Siswa Dalam Penerapan Media Permainan Monopoli dan Simulasi Pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 13(1), 74-83.
- Sihkabuden, dkk. (1992). *Evaluasi Media Instruksional*. Malang: IKIP Malang.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suhardi, D. (2012). Peran SMP berbasis pesantren sebagai upaya penanaman pendidikan karakter kepada generasi bangsa. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2(3).
- Sumargono, S., Susanto, H., & Rachmedita, V. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbantuan ISpring Suite 6.2 untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82-99.
- Susanto, H. (2018). *Seputar Pembelajaran Sejarah : (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran)*. Yogyakarta : Aswaja Pressindo.
- Syarbini, A. (2014). *Model Pendidikan Karakter Dalam Keluarga*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Vembriarto. (1981). *Pengantar Pengajaran Modul*. Yogyakarta: Paramita.
- Widiarto, T. (2000). *Pengajaran Sejarah dengan Cara Belajar peserta didik Aktif*. Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana.