

**Penyusunan E-Modul Sejarah Tentang Penyebaran Islam di Nusantara  
untuk Siswa Kelas X SMK Surya Dharma Bandar Lampung Tahun  
Pelajaran 2024/2025**

Aurora Nandia Febrianti<sup>1</sup>, Deri Ciciria<sup>2</sup>, Ulul Azmi Muhammad<sup>3</sup>, Ardhi  
Yudhistira<sup>4</sup>, Amar Ageng Kurniawan<sup>5</sup>

<sup>12</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung

<sup>345</sup>Universitas Lampung

[auroraangel14@gmail.com](mailto:auroraangel14@gmail.com)<sup>1</sup>, [cici201528@gmail.com](mailto:cici201528@gmail.com)<sup>2</sup>, [spartauam.20@gmail.com](mailto:spartauam.20@gmail.com)<sup>3</sup>,  
[uthizthira@gmail.com](mailto:uthizthira@gmail.com)<sup>4</sup>, [amaragengk@gmail.com](mailto:amaragengk@gmail.com)<sup>5</sup>

**Abstrak**

Penggunaan media yang tepat terutama dalam pembelejaraan sejarah sangat penting untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil wawancara dengan guru menunjukkan bahwa keterbatasan media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung pasif dan kurang memahami materi. Oleh karena itu, E-Modul dirancang untuk memberikan kesempatan bagi siswa belajar secara mandiri dengan materi yang menarik dan mudah dipahami. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Research and Development (R&D) dengan pendekatan ADDIE yang berisi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji keefektifan E-Modul untuk pembelajaran sejarah. Setelah dilakukan penelitian, dapat disimpulkan bahwa E-Modul yang dikembangkan memiliki tingkat validitas yang sangat tinggi, dengan hasil validasi dari ahli materi sebesar 95%, ahli bahasa sebesar 92%, dan ahli media sebesar 97%. Modul ini juga terbukti efektif dengan hasil presentase respons siswa sebesar 96% dan respons guru sebesar 97%. E-Modul Pembelajaran Sejarah ini memperoleh capaian hasil belajar sebesar 88%. E-Modul ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dan hasil belajar sejarah siswa, serta memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif dan mandiri.

**kata kunci:** Pengembangan E-Modul, Sejarah, Keefektifan

**Abstract**

*The use of appropriate media, especially in history learning, is very important to improve student learning outcomes. The results of interviews with teachers showed that the limitations of learning media cause students to tend to be passive and have poor understanding of the material. Therefore, the E-Module is designed to provide opportunities for students to learn independently with interesting and easy-to-understand material. The research method used in this study is the Research and Development (R&D) method with the ADDIE approach which contains analysis, design, development, implementation, and evaluation. The purpose of this study was to test the effectiveness of the E-Module for history learning. After conducting the research, it can be concluded that the E-Module developed has a very high level of validity, with validation results from material experts of 95%, language experts of 92%, and media experts of 97%. This module has also proven effective with student response percentage results of 96% and teacher responses of 97%. This History Learning E-Module achieved learning outcomes of 88%. This E-Module is expected to improve students' understanding and learning outcomes of history, as well as facilitate more interactive and independent learning.*

**Keywords:** E-Module Development, History, Effectivity

## A. PENDAHULUAN

Sarana pembelajaran dan materi ajar memainkan peran penting dalam proses belajar, khususnya dalam pembelajaran sejarah. Alat pembelajaran dapat memfasilitasi komunikasi informasi dari pengajar kepada siswa dengan cara yang lebih efisien, sehingga perlu adanya penggunaan media yang tepat sesuai tujuan dan karakteristik peserta didik agar dapat mendukung tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Masalah yang sering terjadi adalah masih terbatasnya media yang dimiliki guru dalam menyampaikan pembelajaran. Hal ini dialami oleh banyak guru di Bandar Lampung, termasuk guru sejarah di SMK Surya Dharma Bandar Lampung. Hasil wawancara dengan guru sejarah di sekolah tersebut menunjukkan bahwa mereka sering memanfaatkan buku pegangan atau paket sebagai sumber dalam proses pembelajaran. Sumber tersebut menerangkan bahwa meskipun beberapa perangkat lain seperti LCD, dan proyektor sudah dimiliki SMK Surya Dharma, guru tetap diharuskan meminjam ke Ruang Tata Usaha terlebih dahulu jika ingin menggunakan fasilitas tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Sebagian pendidik belum menggunakan bahan ajar seperti media pembelajaran power point secara optimal, sehingga dalam proses pembelajaran peserta didik lebih dominan menyimak pemaparan guru mata pelajaran dengan mencatatnya pada buku.

Permasalahan yang diuraikan menunjukkan bahwa hasil pembelajaran sejarah di kelas X SMK Surya Dharma Bandar Lampung masih belum optimal. Hasil dari ulangan yang dilakukan siswa kelas X SMK Surya Dharma mengenai materi tentang Indonesia pada masa Hindu-Buddha membuktikan hal tersebut. Dari 17 siswa yang mengikuti ulangan, hanya 3 yang mendapatkan nilai  $\geq 70$ , sementara 14 siswa memperoleh nilai  $< 70$ . Selain itu, diskusi di kelas juga belum sepenuhnya aktif, dalam kegiatan belajar mengajar tersebut siswa tidak memerankan peran yang aktif dan hanya menjadi pendengar dan penerima materi yang diberikan oleh guru, sehingga

proses pembelajaran menjadi kurang interaktif. Banyak siswa di Kelas X yang kesulitan memahami tujuan pembelajaran sejarah dan hal tersebut merupakan permasalahan yang perlu diselesaikan dengan solusi yang konkrit.

Pengembangan materi pembelajaran merupakan salah satu langkah yang dapat diambil untuk mengatasi masalah kesulitan belajar yang telah disebutkan. Salah satu solusi yang dianggap penting untuk diterapkan adalah pembuatan produk berupa E-Modul Sejarah. E-Modul ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar secara mandiri, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah. Guna menambah motivasi peserta didik agar mencapai hasil yang diharapkan, E-Modul ini akan dikembangkan secara ringkas, mudah dipahami, dengan desain yang semenarik mungkin untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal. Bahan ajar yang akan dikembangkan tidak hanya memuat lembar kerja untuk dikerjakan peserta didik, namun juga berisi arahan, dan rangkuman Materi Proses Penyebaran Islam di Indonesia. Penyampaian materi akan dilanjutkan dengan memberi kuis dari peneliti yang diberikan secara berkelompok mengenai materi yang telah diajarkan, guna meningkatkan keaktifan peserta didik.

Memperhatikan pentingnya peran bahan ajar agar peserta didik mampu mengoptimalkan kegiatan pembelajaran sejarah, membuat peneliti tertarik memberi solusi dengan melaksanakan penelitian ini. Penelitian ini akan membahas mengenai E-Modul Sejarah dan menguji keefektifannya saat digunakan dalam pembelajaran. Penelitian ini akan menggunakan sampel dari sekolah yang diteliti untuk melihat efektifitas E-Modul tersebut.

Pembelajaran menggunakan modul memiliki banyak keuntungan. Salah satu manfaatnya adalah kemampuan untuk memberikan umpan balik yang memungkinkan siswa untuk segera memperbaiki kesalahan setelah menyadari kekurangan mereka. Modul pembelajaran juga dirancang dengan tujuan pembelajaran yang jelas, sehingga siswa dapat fokus dalam mencapai hasil yang diinginkan. Modul-modul ini juga dapat dilengkapi dengan

desain yang menarik dan mudah dipahami, memungkinkan siswa untuk mempelajari materi dengan cara dan kecepatan masing-masing. Modul pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan bagi pengguna untuk menemukan sendiri kelemahannya berdasarkan evaluasi yang diberikan (Lasmiyati & Harta, 2014).

E-modul adalah pengembangan versi elektronik dari modul yang sebelumnya dibukukan, yang dapat dibaca secara digital pada perangkat lunak lainnya dan dirancang dengan software pendukung. Produk ini disusun secara sistematis dan disajikan sebagai bahan pembelajaran mandiri dalam format digital dengan, mencakup navigasi, audio, dan animasi (Sugianto dkk, 2013). Sebagai sumber pembelajaran digital yang dirancang secara terstruktur, E-Modul menyajikan narasi yang mudah dimengerti oleh siswa dan sudah disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman mereka. E-Modul juga dapat digunakan untuk belajar secara mandiri meskipun dengan sedikit bantuan dari pengajar (Prastowo, 2014).

Sesuai dengan pandangan di atas, sebagai bahan ajar dengan format digital, E-modul didesain untuk digunakan oleh peserta didik tanpa perlu didampingi oleh guru. Modul pembelajaran yang mudah diakses kapan pun dan dimana pun akan sangat membantu peserta didik dalam melakukan proses belajar secara mandiri (Zhang et al., 2017). Kemandirian pembelajaran juga perlu disesuaikan dengan pendekatan *Student Centered Learning* (SCL) sebagai pendekatan yang digunakan dalam kurikulum 2013, yaitu proses pembelajaran dengan peserta didik sebagai pusatnya.

Pendekatan *CSL* menjabarkan guru atau pendidik hanya berperan sebagai fasilitator sedangkan peserta didik secara aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Keaktifan tersebut mencakup kemampuan dalam menemukan sumber belajar dan menganalisa permasalahan dalam pembelajaran, dalam bentuk pertanyaan. Pembelajaran secara mandiri perlu diterapkan langsung oleh peserta didik agar pembelajaran berlangsung efektif dan efisien. Wedemeyer (dalam

Rusman 2012, hlm. 354) kemandirian belajar sangat penting untuk diberikan kepada siswa agar mereka dapat bertanggung jawab dalam mengatur dan mendisiplinkan diri sendiri serta mengembangkan kemampuan belajar berdasarkan inisiatif pribadi.

Pengembangan sumber E-modul, nantinya diharapkan lebih memudahkan peserta didik dalam belajar secara mandiri, dengan guru hanya berperan sebagai fasilitator, tanpa perlu mengeluarkan banyak uang. E-modul memuat pokok bahasan dan soal-soal latihan dipenghujung pembelajaran. Selain untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta didik dalam proses belajar, penilaian di akhir penyelesaian soal juga memudahkan baik pendidik maupun peserta didik dalam mengevaluasi pencapaian kompetensi. Hal ini dilakukan melalui materi pembelajaran yang telah dikembangkan. (Hamzah & Nina, 2010). Produk ini menjadi semakin perlu dikembangkan mengingat sasaran E-modul ini adalah generasi abad 21 yang lebih dikenal dengan Gen Z. Kebanyakan peserta didik generasi 21 sudah mengenal dan menggunakan teknologi, sehingga sebagian besar aktivitas Gen Z bergantung dengan dunia maya, dikarenakan teknologi sudah dikenalkan pada mereka sejak kecil. Kreativitas pendidik dalam membuat desain pembelajaran menjadi solusi menghasilkan media pembelajaran yang efektif. Perbedaan e-modul dengan modul cetak berada pada bentuknya. Jika modul harus dicetak dan dibukukan, e-modul dapat disajikan secara digital. Secara keseluruhan sistematika e-modul hampir sama dengan modul cetak pada umumnya.

Berdasarkan berbagai pandangan yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa E-modul merupakan materi pembelajaran yang disajikan dalam format digital. E-modul ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan narasi yang jelas, sehingga pengguna dapat mempelajarinya secara mandiri untuk mencapai kompetensi yang diinginkan.

Belajar adalah suatu usaha untuk mengubah tingkah laku (Sardiman, 2012). Pembelajaran dapat menghasilkan perubahan tidak hanya dalam pengetahuan, tetapi juga dalam keterampilan, sikap, pemahaman, rasa

percaya diri, minat, karakter, dan kemampuan untuk beradaptasi. Perubahan ini mencakup aspek perilaku yang meliputi pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan kebiasaan yang diperoleh oleh individu. Selain itu, pengalaman belajar terjadi melalui interaksi individu dengan lingkungan yang menjadi sumber pembelajaran (Dimiyati & Mudjiono, 2002).

Sejarah adalah ilmu yang mempelajari peristiwa dari masa lalu, sekarang, dan masa depan. Pendidikan sejarah berfungsi sebagai alat yang sangat efektif untuk mengenalkan siswa pada latar belakang dan perjalanan bangsa mereka di masa lalu.

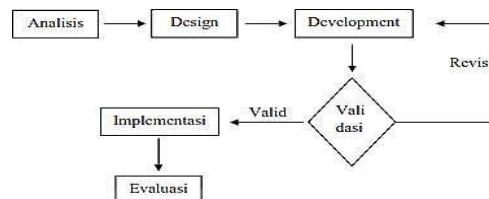
Keberhasilan dalam pembelajaran sejarah dapat dilihat dari kemampuan siswa untuk memahami dan menginterpretasikan berbagai peristiwa yang diajarkan. Dalam pelajaran sejarah, siswa tidak hanya ditanya tentang apa, kapan, dan di mana suatu peristiwa terjadi, tetapi juga harus mampu menjawab pertanyaan lebih mendalam seperti mengapa, bagaimana, serta dampak yang ditimbulkan oleh tindakan masyarakat di masa lalu terhadap tantangan yang mereka hadapi. Pengetahuan ini diharapkan dapat membentuk sikap kritis dan kepedulian siswa. Melalui pembelajaran sejarah, diharapkan siswa dapat mengembangkan sikap kritis terhadap informasi yang mereka terima dan secara tidak langsung diajak untuk berpikir analitis mengenai keputusan-keputusan yang diambil oleh individu atau kelompok di masa lalu serta konsekuensi dari keputusan tersebut (Kuntowijoyo, 1995).

Dari beberapa pendapat yang telah disampaikan, kita bisa menyimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah sebuah proses belajar yang melibatkan interaksi antara siswa dan guru. Pembelajaran sejarah juga membantu siswa berpikir kritis dan analitis sehingga dapat mengaitkan peristiwa masa lalu dan mengaplikasikannya ke dalam kehidupan masa kini.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *Research and*

*Development* (R&D), dengan mengikuti alur ADDIE yaitu singkatan dari *analysis, design, development, implementation and evaluation*, sebagai alur pengembangan produk, sebagaimana yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch (2009) dalam Suryani, dkk (2018).



Gambar Tahap pengembangan Model ADDIE

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menyebarkan kuesioner atau angket sebagai lembar validasi. Alat ini bertujuan untuk menilai tingkat validitas produk yang telah dirancang. Dalam proses ini angket diberikan kepada berbagai pihak, termasuk berbagai macam ahli serta guru dan siswa.

Untuk menganalisis data yang diperoleh, penelitian ini menggunakan teknik analisis data yang sesuai. Data yang dikumpulkan mencakup masukan dari para ahli serta hasil evaluasi efektivitas produk dan tanggapan siswa mengenai daya tarik produk tersebut. Penelitian ini menghasilkan dua kategori data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Jawaban dari lembar validasi menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 jawaban. Berikut skala likert yang digunakan:

Tabel

Kategori Nilai Skala Likert

Skor	Keterangan
4	Sangat Baik
3	Baik
2	Cukup
1	Kurang

1. Tahap Implementasi (Implementation)

a. Uji Kepraktisan

Pengujian kepraktisan bertujuan utama untuk menilai sejauh mana E-Modul pembelajaran dapat digunakan dengan mudah oleh siswa. Pada awal penelitian, guru sejarah di kelas X AK sebelumnya tidak menggunakan E-Modul dalam proses pengajaran mereka. Namun, setelah itu mereka mulai menerapkan E-Modul dalam kegiatan belajar mengajar. Untuk menilai tingkat kepraktisan E-Modul tersebut, penulis melakukan penyebaran kuesioner kepada para siswa setelah mereka belajar melalui modul. Angket yang dibagikan dipresentsikan dengan menggunakan skala Likert dengan keterangan jawaban berupa sangat baik (4), baik (3), cukup (2), dan kurang baik (1).

b. Uji Keefektifan

Tujuan dari pengujian dalam penelitian ini adalah untuk menilai seberapa efektif E-Modul dalam pembelajaran di kelas. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua pertemuan yang berbeda. Pada pertemuan pertama, peneliti mengajarkan materi tentang Proses Penyebaran Islam di Indonesia kepada siswa kelas X AK dengan metode pembelajaran yang dilakukan seperti biasanya. Kemudian, pada pertemuan selanjutnya, peneliti melanjutkan pembahasan materi yang belum selesai. Peneliti akan memberikan kuesioner kepada siswa untuk mengumpulkan data mengenai pengaruh pengembangan E-Modul sejarah terhadap hasil belajar mereka.

Tabel 1.  
Hasil Respon Peserta Didik Kelas X AK

No	Aspek	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1.		Pokok bahasan yang disajikan lengkap	67
2.	Kualitas isi	Pendekatan yang diterapkan mempermudah siswa dalam memahami materi	66

3.		Kejelasan Informasi	65
4.		Pokok bahasan mudah dipahami	65
5.		Menarik sebagai alat bantu belajar	66
6.	Tampilan	Menarik dalam segi tulisan, desain dan gambar	68
7.		Menarik dalam segi warna & sampul modul	66
8.	Bahasa	Penggunaan bahasa yang komunikatif	65
9.		Penggunaan bahasa yang mudah dipahami dalam menjelaskan konsep	63
Jumlah			591
Rata – Rata			96%

Berdasarkan informasi yang disajikan dalam tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata respon dari peserta didik yang mencapai angka **96%**. Angka ini menunjukkan bahwa E-Modul pembelajaran sejarah yang digunakan dalam proses belajar mengajar dapat dinilai **sangat praktis**.

Tabel  
Hasil Respon Guru Mata Pelajaran

No.	Aspek	Aspek Yang Dinilai	Hasil
1	Aspek Pembelajaran	Pokok bahasan diajarkan sesuai kompetensi yang sudah ditentukan	4
2		Peserta didik mudah memahami pokok bahasan	4
3		Soal dan Pokok bahasan pada E-Modul lengkap	4
4		Soal memiliki tingkat kedalaman dari yang mudah ke yang sulit	4
5	Bentuk E-Modul	Bentuk dan warna pada E-Modul menarik	4
6		Memiliki desain yang sederhana dan menarik	4
7		Tipografi huruf	4

		dan susunan kata yang dapat dimengerti dengan mudah	
8	Kualitas E-Modul	Membuat siswa lebih mudah untuk memahami inti dari materi yang disajikan	4
9		Peserta didik dapat mengerti dan tertarik dalam sisi penggunaan bahasa	4
10		Kesesuaian materi dengan kurikulum	4
11	Fungsi E-Modul	Konsep pembelajaran yang sesuai dengan realita	4
12		Mampu memperjelas konsep yang ada di pembelajaran	3
13		Membantu siswa untuk belajar secara mandiri	4
Jumlah			51
Rata – Rata			9,75%

Berdasarkan tabel 1, diketahui validitas produk sebesar **9,75%**, maka desain dan kualitas E-modul yang digunakan dinilai **sangat praktis** sehingga E-Modul bisa digunakan pada aspek pembelajaran,.

Tabel 3.

Hasil Belajar Sejarah

No	Nama	Nilai 1520
1	Asmilawati	100
2	Aulia Haliza	100
3	Dian Fadilla	90
4	Faris	60
5	Gita Putri Anggraeni	90
6	Juwanda	60
7	Liana Desta Oktafiani	100
8	Noval Ahmad	100
9	Novilia Maharani	100
10	Putri Adelia	100
11	Rara Adiska	90
12	Rendi Saputra	70
13	Riska	80
14	Silvia Anggraeni	100
15	Sukma Fitri Yana	90
16	Wandi	90
17	Widya	100
<b>Total</b>		<b>1520</b>
<b>Rata – rata</b>		<b>89</b>

Data hasil belajar siswa setelah menggunakan bahan ajar E-Modul Sejarah dalam kegiatan pembelajaran, dapat dikatakan “sangat praktis” dengan memperoleh nilai keseluruhan 89.

Tabel 2.  
Hasil Analisis Keefektifan

No	Nilai	Frekuensi	Presentase (%)	Ket
1	≥ 70	15	88	Tuntas
2	< 70	2	12	TidakTuntas

Berdasarkan Tabel 2, diperoleh persentase ketuntasan dari hasil belajar sebesar 88%, jika presentase keseluruhan ≥ 70. Sehingga bahan ajar yang diteliti berada di kategori “baik” dan dapat dinilai efektif untuk digunakan di dalam pembelajaran.

Data hasil pengembangan produk yang telah disajikan di atas selanjutnya akan dilanjutkan ke tahap revisi supaya modul pembelajaran tersebut dapat memenuhi kebutuhan peserta didik secara optimal dan membantu pembelajaran secara lebih efektif.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk akhir yang dihasilkan adalah E-Modul Sejarah tentang Proses Penyebaran Islam di Indonesia, ditujukan untuk siswa kelas X SMA dan sederajat. E-Modul ini telah melalui proses validasi yang mencakup aspek pokok bahasan, penggunaan bahasa, dan media, serta telah mendapatkan evaluasi dari uji coba produk. Selanjutnya akan dilakukan revisi untuk meninjau dan meningkatkan kualitas produk awal agar hasil akhirnya lebih optimal.

Pengembangan produk ini diawali dengan penelitian berbentuk observasi yang dilakukan oleh peneliti bersama dengan guru kelas. Selanjutnya, wawancara dilakukan dengan guru kelas X di SMK Surya Dharma Bandar Lampung serta siswa kelas X. Produk akhir dikembangkan dengan memperhatikan kondisi dan kebutuhan yang ada, dengan mempertimbangkan kurikulum dan kebijakan pendidikan yang berlaku untuk memperbaiki kualitas pembelajaran sejarah di sekolah tersebut.

Bahan ajar yang diterapkan pada penelitian ini hanya E-Modul saja, untuk selanjutnya dilakukan pengembangan produk.

Semua komponen yang terdapat dalam produk akan memudahkan peserta didik untuk secara mandiri mempelajari pokok bahasan Proses Penyebaran Islam di Indonesia. Penyajian pokok bahasan juga mempertimbangkan kegiatan pembelajaran peserta didik yang tertuang dalam produk yang terdiri dari rangkuman pokok bahasan, pengayaan, hingga kesimpulan dan evaluasi, untuk melihat bagaimana peserta didik memahami materi sejarah yang disajikan. Data menunjukkan bahwa E-Modul sejarah dinyatakan "Valid". Peserta didik menilai produk ini sebagai bahan ajar yang menarik, juga sebagai bahan ajar yang praktis oleh guru. Produk ini memiliki desain dan gambar yang menarik, tidak hanya sebagai alat yang mempermudah peserta didik dalam memahami pesan yang disampaikan dalam E-Modul sejarah, namun juga agar peserta didik lebih antusias dalam belajar.

E-Modul sejarah yang peneliti kembangkan memiliki desain cover yang memberi kesan positif dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam melakukan arahan dalam mengerjakan soal secara mandiri. Gambar yang terdapat dalam e-modul didesain dengan menarik dan disusun secara sistematis dan konsisten. Penyajian gambar yang dituangkan kedalam e-modul, juga disajikan dengan menarik dan relate dengan tema sehari-hari, sehingga membantu memberi kejelasan dalam menyampaikan pokok bahasan, serta mendiskusikan kondisi sosial politik yang terdapat dalam kehidupan sehari – hari peserta didik. Kalimat yang ditulis menggunakan pemilihan warna yang tepat agar mudah dipelajari. Pokok bahasan dan produk yang dikembangkan telah mampu menarik minat peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang dapat dilihat dari hasil angket respon peserta didik danguru yang mendukung hal ini.

Penilaian dari segi bahasa dan narasi, menyatakan bahwa produk ini disusun dengan struktur bahasa yang sederhana sehingga mudah dimengerti dan dapat membuat siswa lebih mudah memahami pembelajaran sejarah. Penggunaan ejaan dan istilah baku yang tertuang dalam pokok bahasan produk pengembangan ini juga telah disesuaikan dengan PUEBI.

Pernyataan tadi menerangkan bahwa E-modul yang dikembangkan telah dinyatakan komunikatif, interaktif, dan dialogis dalam mempermudah peserta didik memahami pokok bahasan yang tertuang melalui konten dan komponen yang terdapat pada E-Modul Sejarah. Hasil evaluasi dari angket yang berisi respon peserta didik dan guru telah menggambarkan E-modul ini dengan sangat baik, hal ini ditunjukkan dengan angket yang telah divalidasi. Pernyataan terkait respon dari angket tersebut menyebutkan bahwa bahasa yang disampaikan dalam E-modul yang peneliti kembangkan mudah dipahami sehingga memudahkan peserta didik dalam belajar.

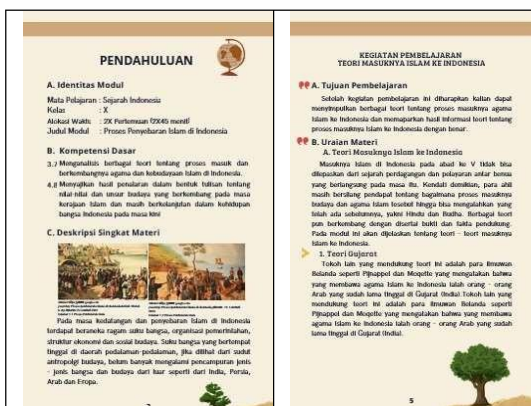
Respon siswa terhadap E-Modul sejarah menunjukkan bahwa produk ini valid, praktis, menarik, dan efektif dalam menyampaikan materi tentang Proses Penyebaran Islam di Indonesia, dengan tingkat respon peserta didik mencapai 96%. Persentase ini mengindikasikan bahwa pengembangan E-Modul sejarah ini berhasil menarik minat dan memudahkan pemahaman siswa, sehingga pembelajaran sejarah yang diajarkan sesuai materi yang terdapat dalam kurikulum menjadi lebih bermakna melalui latihan evaluasi yang disediakan. Konten yang disediakan dalam produk yang dikembangkan ini juga mendukung kemandirian belajar dalam diri peserta didik, hal ini dapat diaplikasikan baik di luar maupun dalam kelas. Kemandirian belajar ini dapat dilakukan peserta didik dengan mengerjakan berbagai konten yang

disediakan dalam E-modul Sejarah, mulai dari membaca resume, mengamati gambar, sampai latihan, tugas dan pengambilan kesimpulan sampai dengan tahap evaluasi, yang secara konsisten agar sesuai dengan rencana pembelajaran di ruang kelas. Pengembangan E-Modul sejarah ini selain sebagai sumber belajar mandiri, juga dapat menjadi salah satu alternatif efektif untuk menghadapi permasalahan dalam proses belajar-mengajar di kelas X SMA/SMK Surya Dharma Bandar Lampung maupun sekolah lain pada level yang sama.

Berikut adalah gambaran tampilan cover depan dan sebagian materi pengembangan dari produk E-modul Sejarah.



Gambar template cover depan & cover belakang E-Modul



Gambar Template Pokok Bahasan Proses Penyebaran Islam di Indonesia

Berdasarkan informasi tersebut,

dapat disimpulkan bahwa E-Modul Sejarah tentang Proses Penyebaran Islam di Indonesia yang dikembangkan untuk siswa kelas X SMK Surya Dharma Bandar Lampung sudah memenuhi standar kelayakan baik dari aspek kualitas materi, desain, dan penggunaan bahasa yang tepat, serta tanggapan positif dari siswa dan guru. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, E-Modul ini dinilai layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah.

#### D. KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian yaitu:

1. Proses pengembangan E-Modul Sejarah ini mengikuti langkah-langkah dalam model ADDIE yang merupakan kerangka sistematis dan fleksibel untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi program pembelajaran secara efektif. E-Modul ini ditujukan untuk mata pelajaran sejarah dengan fokus pada topik Proses Penyebaran Islam di Indonesia untuk siswa kelas X AK di SMK Surya Dharma Bandar Lampung.
2. E-Modul yang telah dikembangkan mendapatkan penilaian yang sangat baik. Aspek media memperoleh nilai 97%, aspek materi 95%, dan aspek bahasa 92%, sehingga ketiganya dinyatakan "sangat valid". Respon dari siswa menunjukkan rata-rata 96%, sedangkan respon dari guru mata pelajaran mencapai 97%, keduanya dinyatakan "sangat praktis".
3. Capaian hasil belajar untuk digunakan dalam pembelajaran mencapai 88% dinyatakan sangat baik, dengan keseluruhan presentase ketuntasan klasikal mencapai  $\geq 70$ , maka dapat diklasifikasikan "baik", dan secara keseluruhan dinyatakan efektif.

**E. DAFTAR PUSTAKA**

- Alfian, M. (2011). Pendidikan Sejarah Dan Permasalahan Yang Dihadapi. *E- Journal Jurnal Ilmiah Kependidikan, III*(2).
- Budi, B. (2021). *Pengembangan E- Modul Sejarah Berbasis Andorid Pada Materi Organisasi Pengerakan Budi Utomo Kelas XI di SMA Negeri 5 Metro*. Metro: Universitas Muhammadiyah Metro (Skripsi).
- Depdiknas. (2008). *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. : Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Depdiknas. (2008). *Penulisan Modul*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fatkurohman, F. (2019). *Pengembangan Media E-Modul Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Kompetensi Basic Standard Tools di SMK Negeri 2 Kendal*. Semarang: Universitas Negeri Semarang (Skripsi).
- Hobri. (2021). *Metodologi Penelitian Pengembangan*. Jember: Pena Salsabila.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Sejarah Indonesia kelas X*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kurniawati., D., & Mawardi. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Gotong Royong Dalam Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan, III*(3), 640-648.
- Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *PYTHAGORAS: Jurnal Pendidikan Matematika, IX*(2), 161-174.
- Musthofa, N. (2015). *Penelitian Pengembangan (Research and Development)*. Metro: Universitas Muhammadiyah Metro (Makalah). From <https://cendikiapendidikan.blogspot.com/2015/05/makalah-penelitian-pengembangan-reseach.html>
- Mustopo, H., & ., d. (2016). *Sejarah Indonesia kelas X*. Jakarta: Yudhistira.
- Oemar, H. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Rizki, F. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbantuan Aplikasi Microsoft Mathematics Pada Siswa Kelas XI*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Skripsi).
- Sardiman, A. M. (2012). *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugianto, D., & dkk. (2013). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Invotec: Innovation of Vocational Technology Education, IX*(2), 101-116. doi:<https://doi.org/10.17509/invotec.v9i2.4860>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. (2016). *Perencanaan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Wahyuningtyas, N. (2019). *Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Berbasis Problem Solving Untuk Meningkatkan High Order Thinking Skill (HOTS) Dengan Model 4D*. Jember: Universitas Jember (Skripsi).
- Wibowo, E. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung (Skripsi).
- Widodo, G. (. (2018). *Pengembangan E- Modul Sejarah Perang Kemerdekaan di Jember Berbasis Inquiry Menggunakan Model ADDIE Untuk SMA Kelas XI IPS*. Jember: Universitas Jember (Skripsi).
- Zain, A., & Bahri, S. (2015). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zhang, J., Cai, Z., Zhao, Z., & Ji, K. (2017). Cell phone-based online biochemistry and molecular biology medical education curriculum. *Medical education online, XXII*(1). doi:<https://doi.org/10.1080/10872981.2017.1374135>