

PENGEMBANGAN E-MODUL TOKOH PEJUANG PROVINSI RIAU BERBASIS ANDROID SEBAGAI SUMBER BELAJAR DIGITAL SEJARAH LOKAL

DEVELOPMENT OF ANDROID-BASED RIAU PROVINCIAL WARRIOR FIGURE E-MODULE AS A DIGITAL LEARNING RESOURCE FOR LOCAL HISTORY

Asyrul Fikri¹, Isjoni, Rizki Ananda Hasibuan, Refli Surya Barkara

¹Corresponding author, Email: asyrul.fikri@lecturer.unri.ac.id

Universitas Riau, Kampus Bina Widya, Km 12,5 Simpang Baru, Pekanbaru, Indonesia

Paper received: 09-08-2024; revised: 03-09-2024; accepted: 12-09-2024; published: 30-10-2024

How to cite (APA Style): Fikri, A., Isjoni, I., Hasibuan, R. A., & Barkara, R. S. (2024). Pengembangan e-modul tokoh pejuang Provinsi Riau berbasis android sebagai sumber belajar digital sejarah lokal. *Jurnal Praksis dan Dedikasi Sosial (JPDS)*, 7(2), 278-291. DOI: 10.17977/um022v7i2p278-291

Abstract

Traditionally, teachers have often developed teaching materials using conventional module approaches. Conventional modules are teaching materials presented in print format, which are frequently unappealing and inflexible, leading to a lack of interest from students. Therefore, E-Modules development is highly suitable because they offer numerous benefits, particularly regarding accessibility. This research aims to develop an Android-based E-Module about the heroic figures from Riau Province. The objectives of this design are (1) to create an E-Module that is easily accessible anytime and anywhere and (2) to introduce heroic figures and local history of Riau Province through an Android-based technological approach. This study employs the Research and Development (R&D) method to design and evaluate the effectiveness of the developed product. The development model used is the 4D (Four D) model, which includes Define, Design, Develop, and Disseminate. This research indicates that the designed E-Module meets adequacy standards and can be used as a learning media. Additionally, student feedback on the E-Module has been very positive.

Keywords: e-module; Riau heroic figures; local history; android

Abstrak

Selama ini guru sering mengembangkan bahan ajar dengan pendekatan modul konvensional. Modul konvensional adalah bahan ajar yang disampaikan dalam format cetak yang seringkali tidak atraktif dan tidak fleksibel sehingga membuat siswa tidak tertarik untuk membacanya. Untuk itu, pengembangan E-Modul sangat cocok diterapkan karena memiliki manfaat yang banyak sekali terutama terkait aksesibilitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul mengenai cerita tokoh pejuang dari Provinsi Riau yang berbasis android. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk (1) menciptakan E-Modul yang mudah diakses kapan saja dan dimana saja serta (2) mengenalkan tokoh pejuang dan sejarah lokal Provinsi Riau dengan pendekatan teknologi berbasis android. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* untuk merancang dan mengevaluasi efektivitas produk yang dirancang. Model pengembangan yang digunakan adalah model 4D (*Four D*) yang meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa E-Modul yang dirancang memenuhi standar kecukupan dan dapat diterapkan sebagai media pembelajaran. Selain itu, tanggapan siswa terhadap E-Modul tersebut menunjukkan reaksi yang sangat positif.

Kata kunci: e-modul; tokoh pejuang Riau; sejarah lokal; android

PENDAHULUAN

Bahan ajar sebagai pedoman dalam membantu siswa memiliki peranan yang sangat penting dalam menggapai tujuan pembelajaran. Bahan ajar yang baik akan terwujud bila disusun dan dikembangkan secara sistematis dan menarik, sehingga tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa, tetapi juga memberikan efektivitas dalam proses pengajaran oleh guru. Salah satu bahan ajar yang sering digunakan oleh guru adalah modul. Menurut Susanti (2020) modul dinilai dapat membantu siswa mempelajari topik tertentu secara sistematis, karena pada modul terdapat panduan yang lengkap, instruksi dan evaluasi.

Selain itu, modul dapat berfungsi sebagai pengembangan keterampilan siswa, baik keterampilan dasar, keterampilan teknis dan keterampilan berpikir kritis. Walaupun modul memiliki banyak manfaat dan fungsi, tetapi guru lebih sering menggunakan modul konvensional yang dicetak dan dirancang secara tradisional, yang tidak mempunyai inovasi apapun. Padahal pengembangan modul dapat dilakukan secara elektronik yang biasanya disebut E-Modul. E-Modul adalah inovasi pembelajaran yang menawarkan aksesibilitas dan integrasi multimedia yang memudahkan siswa dalam mempelajari materi tertentu (Fatmawati, 2023).

Kelebihan E-Modul, selain dapat diakses melalui perangkat laptop dan smartphone, adalah operasionalnya yang fleksibel yaitu dapat digunakan secara daring maupun luring. Ini sangat berguna untuk institusi pendidikan di lokasi terisolir yang seringkali kesulitan mengakses jaringan internet. Menurut Tanama et al. (2023) E-Modul berperan dalam memfasilitasi siswa untuk memperoleh pengetahuan secara mandiri, baik di sekolah dengan arahan dari guru maupun di rumah. Senada dengan itu, Aupa dan Yefterson (2022) memberi penegasan bahwa dengan E-Modul siswa dapat belajar secara mandiri dan terorganisir.

Menurut Sakti dan Ofianto (2021) agar siswa tertarik dan terhindar dari kebosanan, pengembangan E-Modul dapat mengintegrasikan permainan ke dalam materi yang disampaikan. Selain itu, menurut Suarsana (2013) E-Modul sebaiknya memiliki fitur yang beragam seperti gambar, audio, video animasi serta kuis yang berkaitan dengan materi yang dipelajari sebelumnya. Dengan begitu, pengembangan E-Modul dapat membantu guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih independen dan sistematis, yang memenuhi standar tinggi sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, serta menghasilkan hasil belajar yang dapat dipertanggungjawabkan (Yolanda & Basri, 2021).

E-Modul bertindak sebagai instrumen dalam media pembelajaran yang terpadu, meliputi konten dan teknik, juga standar dan cara evaluasi yang dibuat dengan teratur dan menarik guna memenuhi kualifikasi yang diharapkan berdasarkan kompleksitasnya dalam format elektronik. Menurut Febrian dan Ofianto (2023) melalui format digital yang terorganisir, E-modul memfasilitasi siswa untuk melakukan pembelajaran secara otonom. E-modul mendorong keaktifan siswa dalam menyelesaikan masalah melalui teknik pilihan mereka sendiri.

Manfaat E-Modul juga diteliti oleh Susanti dan Chairunisa (2020) yang menyatakan bahwa E-Modul dapat memperkaya pengalaman belajar siswa karena di dalamnya terdapat berbagai sumber belajar yang telah dimodifikasi melalui video, animasi, slide show dan navigasi tertentu. Sejalan dengan itu, menurut Almahera et al. (2023) siswa paling senang bila pembelajaran sejarah itu menampilkan gambar, video, audio dan animasi. Mereka lebih antusias dengan media elektronik dibandingkan buku cetak yang cenderung membosankan.

Selain itu, penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Sanjaya (2022) mengungkapkan hal yang sama. Bahwa beragamnya tipe dan gaya belajar siswa maka diperlukan sumber belajar yang bervariasi pula. E-Modul adalah sumber belajar yang cocok untuk memenuhi semua kebutuhan siswa tersebut. Hal ini dipertegas juga oleh Anggoro (2016) yang menyatakan bahwa E-Modul sangat efektif dalam meningkatkan rasa nasionalisme dan prestasi siswa dibandingkan

dengan modul konvensional. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Putriana dan Chairunisa (2019) mengenai pengembangan E-Modul tentang perjuangan tokoh-tokoh militer di Sumatera Selatan, menyatakan bahwa E-Modul dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan problem solving siswa. Kemudian, penelitian dari Purnomo et al. (2023) juga menegaskan bahwa penggunaan E-Modul sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Beranjak dari penelitian terdahulu yang diterangkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa masalah pembelajaran sejarah yang terjadi di sekolah dapat diatasi dengan pengembangan E-Modul yang dibentuk sedemikian rupa. Tetapi sejauh ini belum ada pengembangan E-Modul tentang tokoh pejuang Provinsi Riau, oleh sebab itu penelitian ini fokus pada topik tersebut.

Dalam penelitian ini, konten yang dihasilkan berkisar pada sejarah lokal mengenai profil para tokoh pejuang dari Provinsi Riau. Sejarah lokal menjadi elemen krusial dalam edukasi sejarah, dimana melalui konten ini siswa dapat mengenal sejarah serta budaya yang sangat relevan dengan kehidupan mereka. Dalam perspektif yang serupa, sejarah lokal dapat memfasilitasi para siswa untuk menghubungkan masyarakat tempat mereka tinggal dengan peristiwa-peristiwa sejarah yang terjadi di wilayah lain. Pentingnya sejarah lokal juga dipertegas oleh Chalimi (2023) yang menyatakan bahwa sejarah lokal sama artinya dengan identitas diri, oleh sebab itu mempelajari sejarah lokal sangatlah penting.

Sejarah lokal terutama terkait tokoh pejuang dari Provinsi Riau masih kurang mendapatkan tempat dalam pembelajaran sejarah. Guru menghadapi kenyataan bahwa sumber rujukan terkait tokoh pejuang Provinsi Riau masih relatif sedikit, sehingga guru kesulitan dalam mengenalkan profil dan sejarah lokal tersebut. Guru lebih banyak tahu mengenai sejarah nasional, padahal pembelajaran sejarah lokal, terutama tokoh pejuang Provinsi Riau, sangatlah diperlukan untuk mengenali dan mendalami akar budaya setempat. Hal senada juga disampaikan oleh Firmansyah dan Chalimi (2022) bahwa kedudukan sejarah lokal sangat penting dalam pembelajaran sejarah, karena sejarah lokal menawarkan pembelajaran kontekstual dan bermakna.

Sebagaimana telah disebutkan di atas, maka peneliti merasa perlu untuk melakukan pengembangan E-Modul Tokoh Pejuang Provinsi Riau dengan harapan dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan historis siswa. Adapun fokus utama penelitian ini adalah untuk merancang E-Modul tokoh pejuang Provinsi Riau berbasis android sebagai sumber belajar digital sejarah lokal. Batasan dari penelitian ini sendiri hanya merancang suatu E-Modul yang dapat diimplementasikan didalam pembelajaran sejarah.

METODE

Penelitian ini mengenai pengembangan E-Modul tokoh pejuang Provinsi Riau berbasis android sebagai sumber belajar digital sejarah lokal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pendekatan 4D (*Four D*) yang meliputi *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan) dan *disseminate* (penyebaran). Penggunaan model 4D sangat cocok untuk merancang, meningkatkan, memproduksi dan memvalidasi efektivitas dari model, metode, strategi dan inovasi sebuah produk. R&D merupakan teknik penelitian yang direncanakan secara sengaja dan sistematis, bertujuan untuk menciptakan solusi atau peningkatan yang berkontribusi nilai tambah pada area terkait.

Untuk memastikan bahwa E-Modul yang dihasilkan efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna, penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah *define* (pendefinisian), di mana peneliti menganalisis permasalahan secara mendalam. Kegiatan ini meliputi tiga analisis yaitu analisis kebutuhan untuk mengidentifikasi tujuan pembelajaran melalui survei, observasi, wawancara, dan analisis kurikulum, penentuan tujuan yang relevan dengan kebutuhan siswa, serta identifikasi audiens untuk memahami karakteristik dan minat belajar siswa agar E-Modul sesuai dengan kebiasaan mereka.

Tahap kedua adalah *design* (desain), di mana peneliti merancang struktur dan konten E-Modul tokoh pejuang Provinsi Riau. Terdapat tiga tahapan dalam perancangan ini: perancangan konten pembelajaran berupa teks, gambar, video, dan aktivitas interaktif, serta evaluasi berupa soal-soal; storyboarding untuk menggambarkan alur konten dan desain antarmuka; dan desain visual untuk memastikan tampilan antarmuka menarik dan disukai oleh siswa.

Selanjutnya adalah tahap *develop* (pengembangan), di mana E-Modul dikembangkan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Tahap ini melibatkan pengembangan konten pembelajaran di dalam platform E-Modul, pengujian awal untuk memastikan fungsionalitasnya, serta revisi dan penyempurnaan berdasarkan hasil uji coba agar kualitas E-Modul meningkat.

Terakhir adalah tahap *disseminate* (penyebaran), di mana E-Modul diperkenalkan kepada siswa melalui pelatihan dan panduan cara penggunaannya. E-Modul juga disebarluaskan melalui berbagai platform media, dan umpan balik serta evaluasi efektivitas penggunaannya dilakukan secara berkelanjutan untuk terus menyempurnakan E-Modul.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan untuk pengembangan E-Modul tokoh pejuang Provinsi Riau diperoleh melalui observasi dan wawancara. Observasi dilakukan untuk melihat dan mengamati secara langsung aktivitas pembelajaran di kelas. Pemantauan dilakukan oleh 37 mahasiswa semester 5 program studi pendidikan sejarah dan seorang dosen media pembelajaran sejarah. Sementara itu, wawancara diperlukan untuk mencari tahu bagaimana pendapat dan respon siswa terkait pembelajaran sejarah yang mereka rasakan.

Meskipun standar proses pembelajaran sudah cukup baik, hasil wawancara menunjukkan bahwa ada beberapa aspek yang perlu diperhatikan, khususnya terkait penggunaan media dan manajemen waktu. Pertama, metode pembelajaran yang digunakan saat ini, seperti ceramah, diskusi, penugasan, dan demonstrasi, perlu dilengkapi dengan media interaktif seperti video, simulasi, dan grafis yang menarik agar siswa lebih mudah memahami materi dan dapat belajar secara mandiri. Kedua, variasi media pembelajaran masih terbatas pada power point sederhana dan media konvensional. Untuk meningkatkan perhatian dan motivasi siswa, penggunaan media pembelajaran yang lebih beragam, seperti video edukasi, infografis, permainan edukasi, dan proyek, sangat diperlukan. Ketiga, keterbatasan waktu sering menjadi kendala bagi guru dalam menyelesaikan materi, sehingga penggunaan media tambahan dan E-Modul dapat membantu siswa belajar secara mandiri dengan lebih terorganisir. Terakhir, pembelajaran mandiri sangat penting bagi siswa karena penjelasan dari guru saja tidak selalu memadai untuk memahami seluruh materi yang ada.

Beranjak dari analisis kebutuhan di atas, maka perlu adanya pengembangan E-Modul yang dapat diakses oleh siswa secara mandiri, sehingga pembelajaran sejarah semakin menarik. Pengembangan E-Modul ini diharapkan dapat mengangkat budaya daerah dan sejarah lokal terutama mengenai tokoh pejuang Provinsi Riau. Selain menjadi sumber belajar digital sejarah lokal, pengembangan E-Modul berbasis android ini adalah terobosan agar pembelajaran sejarah menjadi praktis.

Agar E-Modul sesuai dengan standar yang disebutkan tadi, maka diperlukan pengumpulan data terutama materi pelajaran yang sesuai dan bermakna. Setelah itu, peneliti menyebar angket kepada responden secara *purposive sampling*. Hasil angket yang dimaksud dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media

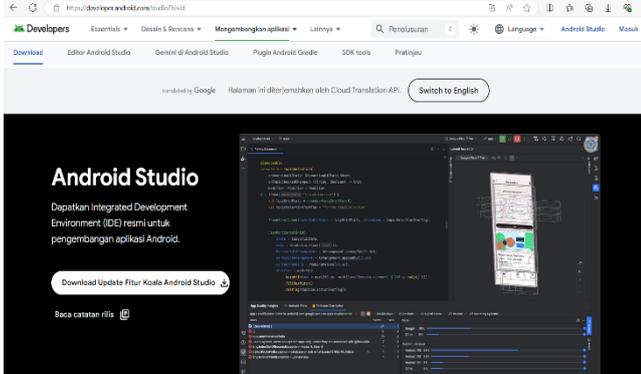
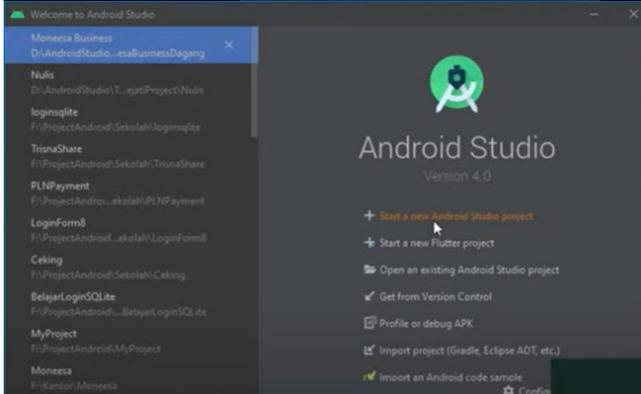
Aspek Kebutuhan Mahasiswa	Indikator pencapaian	Rerata	Persentase (%)	Kategori
Metode Pembelajaran	Kebutuhan Mahasiswa akan Metode Pembelajaran yang bervariasi	3.4	65%	Sangat Butuh
Media Pembelajaran	Kebutuhan Mahasiswa akan media pembelajaran	3.4	68%	Sangat Butuh
Sumber Belajar	Kebutuhan untuk belajar melalui teknologi	3.6	67%	Sangat Butuh

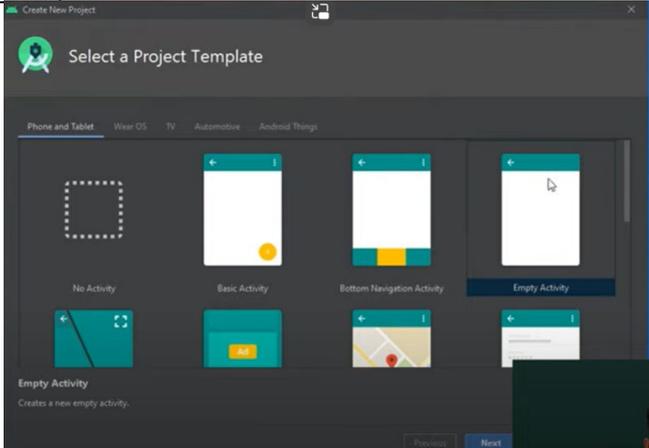
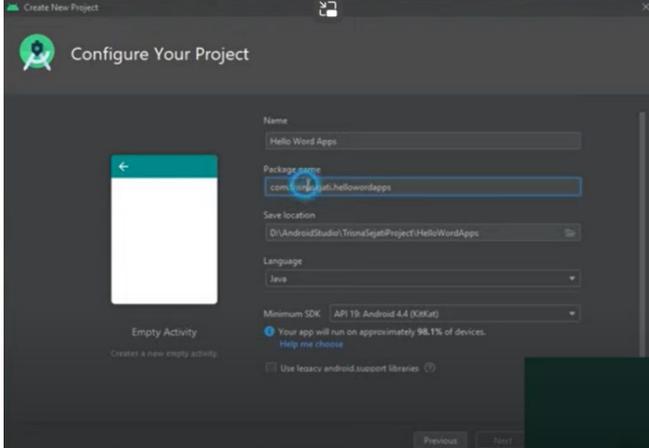
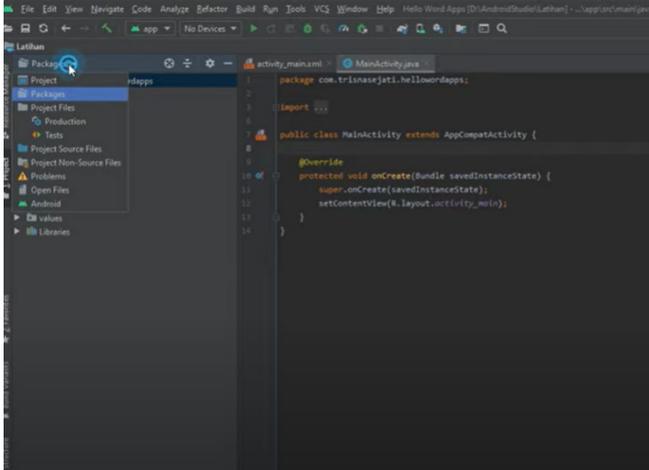
Berdasarkan Tabel 1, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangatlah penting karena mempengaruhi proses pembelajaran di kelas. Media pembelajaran interaktif dan terintegrasi dengan teknologi adalah cara yang tepat untuk menuntaskan permasalahan tersebut. Oleh sebab itu, produk yang dikembangkan pada penelitian ini adalah E-Modul Tokoh Pejuang Provinsi Riau berbasis android sebagai sumber belajar digital sejarah lokal.

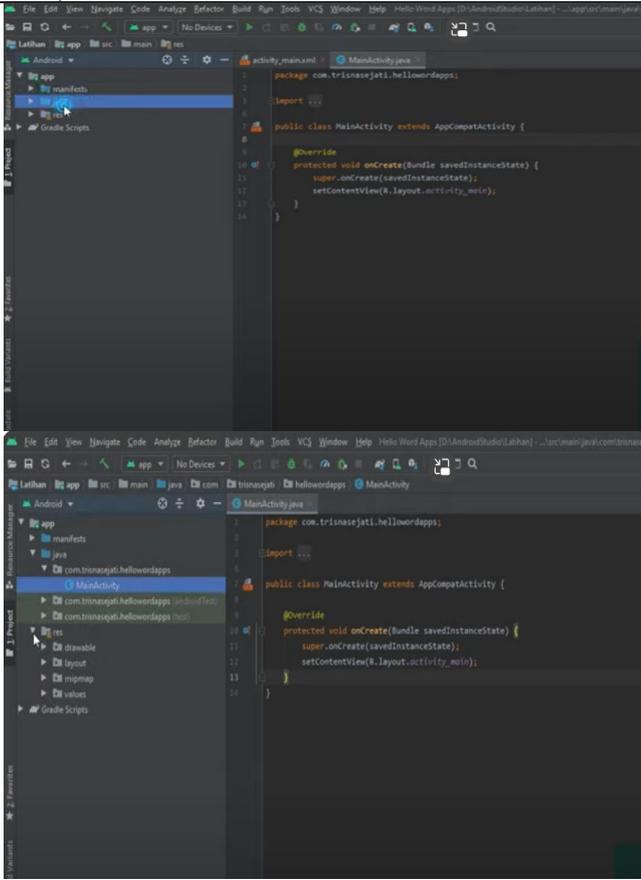
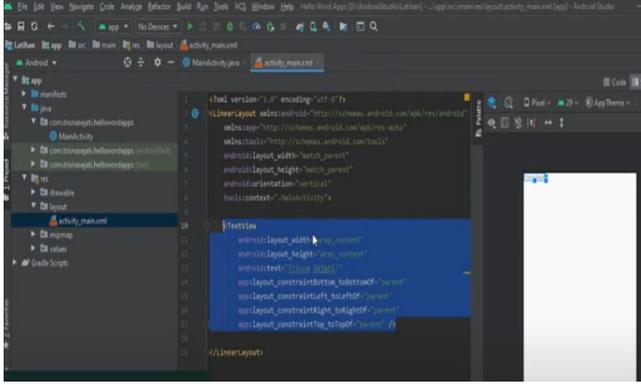
Perancangan Media

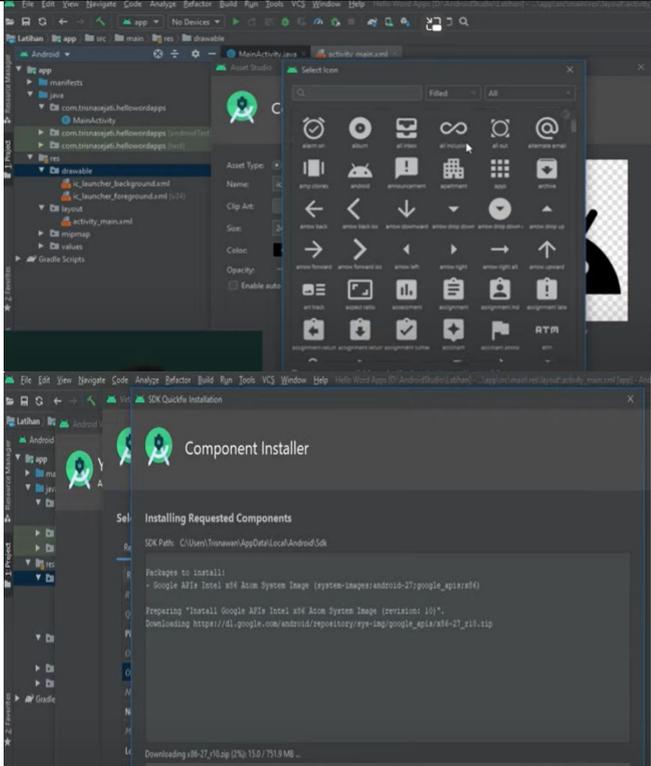
Tahapan ini merupakan tahapan perancangan media yang dilakukan dari awal hingga akhir sehingga menjadi E-Modul yang sesuai dengan kebutuhan. Perancangan media menggunakan Android Studio yang merupakan media dalam membuat aplikasi berbasis android. Pembuatan aplikasi tersebut melibatkan beberapa tahapan. Panduan umum tentang tahapan-tahapan pembuatan aplikasi disajikan pada Tabel 2.

Tabel 2. Langkah-Langkah Perancangan E-Modul Berbasis Android

No.	Tampilan	Deskripsi
1		Kunjungi situs resmi Android Studio dan unduh versi terbaru. Ikuti petunjuk instalasi sesuai dengan sistem operasi (Windows, macOS atau Linux)
2		Setelah mengunduh aplikasi, untuk memulai membuat aplikasi klik start a new Android Studio Project

No.	Tampilan	Deskripsi
3		Pilih template yang telah disediakan pada menu Phone and Tablet sesuai dengan analisis kebutuhan dan tampilan yang dirancang
4		Setelah memilih template, langkah selanjutnya adalah memberi nama pada project tersebut dan memilih lokasi penyimpanan file
5		Desain Antarmuka Pengguna (UI) Edit Layout XML: Buka file XML yang terletak di res/layout/ untuk mendesain antarmuka pengguna. Gunakan komponen seperti Text View, Button, EditText untuk membangun tampilan aplikasi Anda Gunakan Layout Editor: Android Studio menyediakan Layout Editor visual untuk membuat dan mengatur komponen UI secara grafis.

No.	Tampilan	Deskripsi
6		<p>Tambahkan Kode di Activity: Buka file Java atau Kotlin di src/main/java/ dan tambahkan kode untuk menangani interaksi pengguna dan logika aplikasi. Hubungkan komponen UI dengan kode menggunakan ID yang didefinisikan dalam file XML</p>
7		<p>Buat dan Integrasikan Fungsionalitas: Tambahkan kode untuk menangani input pengguna, melakukan permintaan jaringan, menyimpan data, dan fungsionalitas lain sesuai dengan kebutuhan aplikasi</p> <p>Membuat APK: Gunakan fitur build di Android Studio untuk membuat APK (Android Package). Anda bisa memilih build debug untuk pengujian atau build release untuk distribusi. Untuk distribusi di Google Play Store atau penyebaran publik, harus menandatangani APK dengan sertifikat keystore.</p>

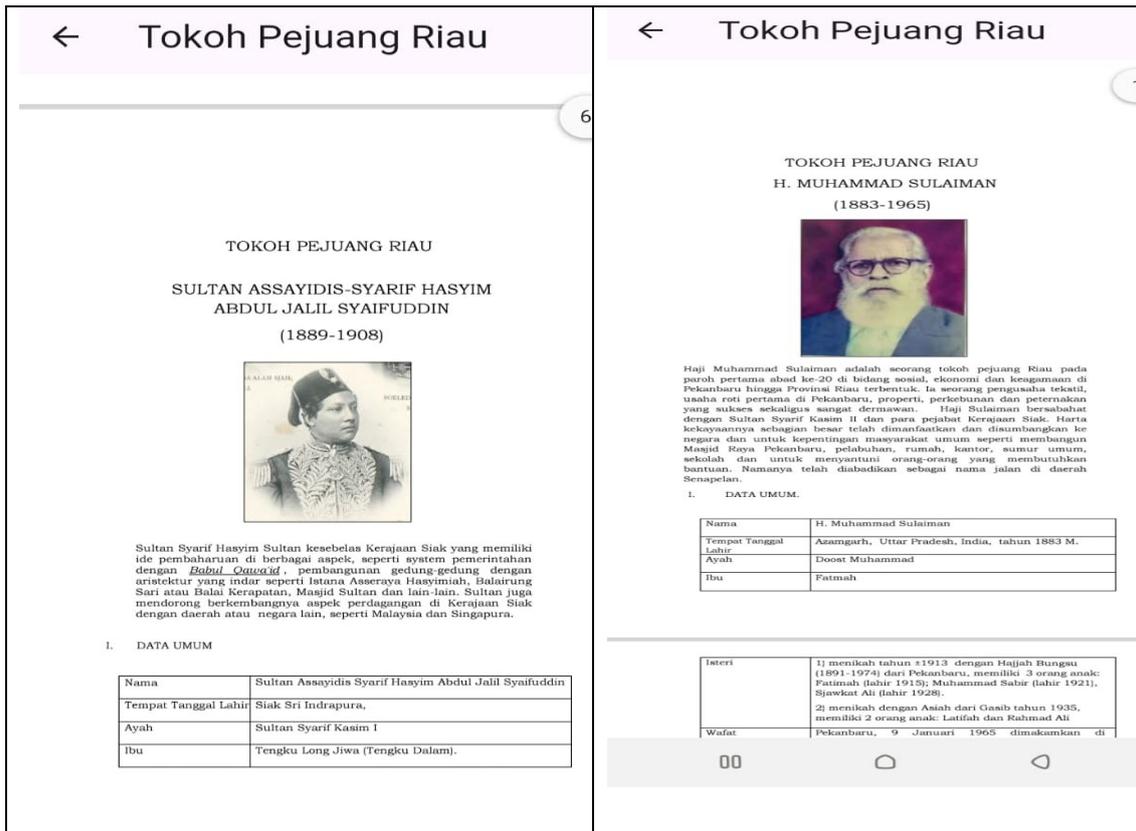
No.	Tampilan	Deskripsi
8		Publikasi: Jika berencana untuk mempublikasikan aplikasi di Google Play Store, daftarkan akun developer, kemudian unggah APK dengan Ikuti petunjuk di Google Play Console dan mengisi detail aplikasi.

Hasil Perancangan Produk

Pada tahapan ini membahas tentang hasil perancangan produk, sistematika penggunaan produk dan implementasinya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tampilan Gambar 1. Pada tampilan awal E-Modul menampilkan ciri khas berbagai kebudayaan dan sejarah lokal yang ada di Provinsi Riau. Selain itu, peletakan judul di tampilan awal menegaskan isi dan konten yang terdapat pada aplikasi E-Modul tersebut. Kemudian, di bagian paling bawah terdapat dua menu yaitu 'Mulai Baca' yang menampilkan isi E-Modul dan "List Tokoh" yang berisikan daftar nama-nama tokoh pejuang Provinsi Riau. Setelah diklik "Mulai Baca" akan tampil isi konten yang berupa tokoh-tokoh pejuang Provinsi Riau. Adapun isi kontennya dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Tampilan Awal E-Modul Tokoh Pejuang Riau



Gambar 2. Tampilan Isi Konten pada Aplikasi E-Modul Berbasis Android

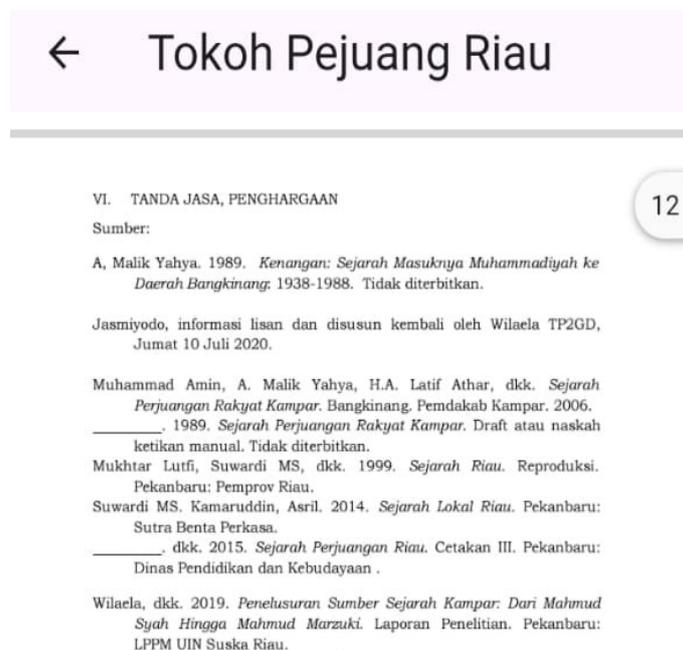
Pada tampilan isi konten ini terdapat profil tokoh pejuang Provinsi Riau. Profil berupa cerita singkat yang dialami tokoh yang bersangkutan ketika masa kolonial Belanda. Selain itu, terdapat riwayat pendidikan, pekerjaan, perjuangan, karya-karya, tanda jasa dan dilengkapi sumber rujukan agar pembaca dapat mendalami lebih lanjut. Begitupun halaman-halaman selanjutnya, menampilkan berbagai macam tokoh pejuang Provinsi Riau.

Selain itu, pada isi konten terdapat juga keterangan peristiwa yang menyangkut tokoh pejuang Provinsi Riau. Peristiwa itu dijelaskan dengan narasi dan keterangan foto sehingga pembaca dapat memaknai setiap gambar yang muncul. Tampilan peristiwa dipilih berdasarkan tingkat urgensinya dan terkait dengan sejarah perjuangan tokoh tersebut. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3 dan 4.

Selain itu, agar pembaca dapat mempelajari lebih dalam terkait tokoh pejuang Provinsi Riau, maka pada tampilan disediakan sumber rujukan. Sumber rujukan telah disesuaikan dengan latar belakang dan kondisi tokoh pejuang tersebut, sehingga dapat memperdalam wawasan dan meningkatkan sikap kritis bagi pembaca. Berikut ini tampilan sumber rujukan pada aplikasi tersebut.



Gambar 3. Tampilan Gambar yang Berupa Peristiwa yang Dialami oleh Tokoh Pejuang Provinsi Riau



Gambar 4. Tampilan Sumber Rujukan Terkait Tokoh Pejuang Provinsi Riau

Selain menu “Mulai Baca”, ketika pembaca klik menu “List Tokoh” akan tampil daftar nama-nama tokoh pejuang Provinsi Riau sebanyak 49 tokoh pejuang. Menu tersebut berfungsi untuk memudahkan pembaca dalam memilih bahan bacaan. Berikut ini tampilan yang muncul ketika klik menu “List Tokoh” (Gambar 5).

← Daftar Tokoh	← Daftar Tokoh
Ahmad Yusuf Al-Hajj	Dr. Hj. Maimanah Umar
Drs. H. Ibnoe Abbas	H. T. S. Oemar M. Al-Jufri
Tengku Makmun Al-Rasyid	Syekh Umar
Buya Hamzah Yunus	Datuk H.M. Azaly Djohan, SH.
Tengku Mahmud Anzam	K.H. Bustani Qadri
Wan Ali Husien	T.S. Muhammad Alydrus
Drs. H. Abdul Rivaie Rachman	K. H. Muhammad Ichsan
Hj. Roslaini Ismail Suko	Prof. Dr. H. Muchtar Lutfi

Gambar 5. Contoh Tampilan Daftar Nama-Nama Tokoh Pejuang Provinsi Riau

Menu “List Tokoh” dapat digunakan oleh pembaca untuk navigasi dan memilih konten yang mereka sukai. Sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dan terorganisir. Daftar nama dalam menu ini dirancang untuk mempermudah interaksi dan pengelolaan informasi bagi pembaca sekaligus meningkatkan efisiensi dan pengalaman baru.

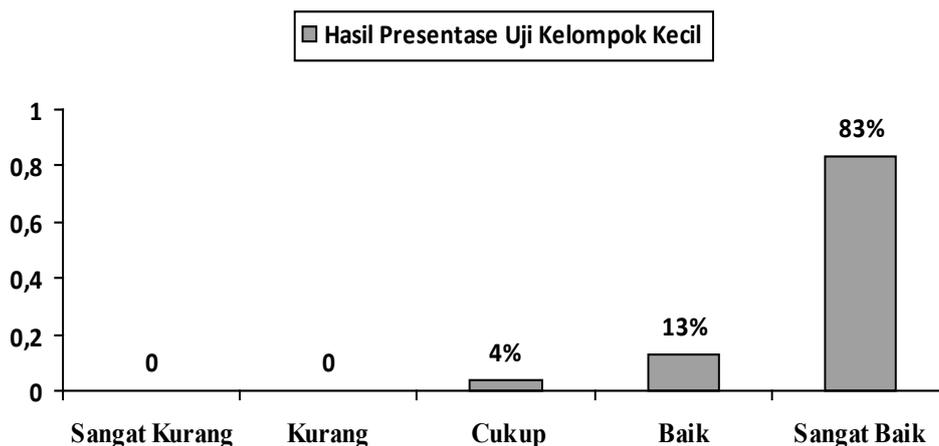
Hasil Implementasi dan Uji

Hasil Uji Terbatas

Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah mengetahui kualitas produk yang digunakan dalam penelitian. Uji coba ini berfokus pada keterampilan siswa dalam menggunakan E-Modul serta melihat respon mereka setelah menggunakannya. Selain itu, uji coba ini bertujuan untuk mengidentifikasi masalah apa yang terdapat pada E-Modul, dan data yang diambil digunakan untuk membuat keputusan apakah produk dilanjutkan atau dimodifikasi. Pengujian produk yang dimaksud dilakukan dalam tahapan berikut ini:

Uji Kelompok Kecil

Uji coba terbatas kelompok kecil dilakukan kepada 5 mahasiswa sebagai responden yang akan memberikan penilaian kelayakan terhadap produk. Responden dalam uji coba kecil ini adalah mahasiswa yang mengontrak mata kuliah media pembelajaran sejarah. Komponen yang terdapat pada angket meliputi tiga aspek yaitu tampilan produk, penggunaan produk, dan kualitas audio, gambar, dan video. Hasil angket tersebut dapat dilihat pada Gambar 6.

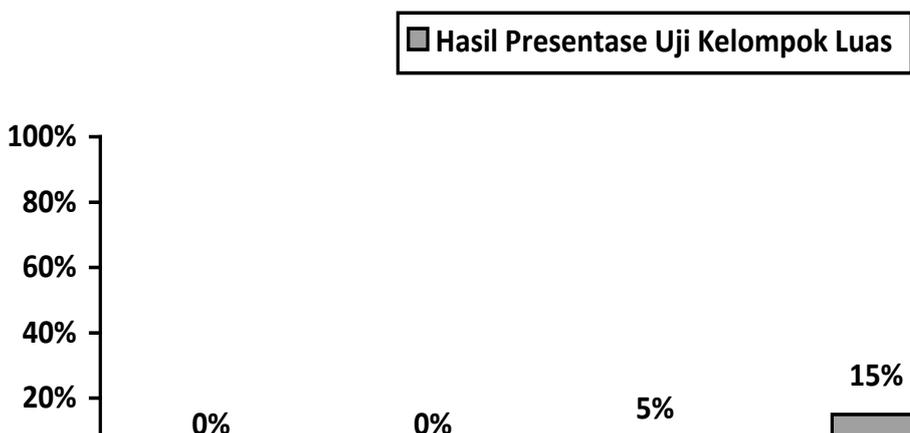


Gambar 6. Presentase Uji Media Kelompok Kecil

Berdasarkan Gambar 6, dapat diketahui bahwa distribusi hasil uji kelompok kecil pada opsi 1 (sangat kurang) tidak ada, begitu juga dengan opsi kedua (kurang) nilai yang diperoleh juga tidak ada, sementara itu pada opsi ketiga (cukup) memperoleh nilai 4%, kemudian pada opsi keempat (baik) memperoleh nilai sebesar 13%, dan pada opsi kelima (sangat baik) memperoleh nilai paling besar yaitu 83%. Dengan data demikian, maka produk siap untuk uji lebih yang lebih luas.

Uji Kelompok Luas

Uji kelompok luas pada penelitian ini berfokus pada tiga aspek yang akan diuji yaitu tampilan produk, penggunaan produk, dan kualitas audio, gambar dan video. Uji kelompok luas diperlukan untuk mengetahui dan menilai perbedaan efektivitas pada produk. Pada uji kelompok luas ini, angket akan disebar kepada 37 mahasiswa yang mengontrak mata kuliah media pembelajaran. Adapun hasil angket tersebut dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Presentase Uji Media Kelompok Luas

Berdasarkan Gambar 7, dapat diketahui bahwa distribusi hasil uji kelompok luas pada opsi 1 (sangat kurang) memperoleh nilai 0% (tidak ada), begitu juga dengan opsi kedua (kurang) nilai yang diperoleh juga 0% (tidak ada), sementara itu pada opsi ketiga (cukup) memperoleh nilai 5% yang mengalami peningkatan pada hasil sebelumnya, pada opsi keempat (baik) memperoleh nilai sebesar 15% dan mengalami peningkatan pada hasil sebelumnya dan pada opsi kelima (sangat

baik) memperoleh nilai paling besar yaitu 80%. Berdasarkan data tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-Modul masuk pada kategori sangat baik.

KESIMPULAN

E-Modul tokoh pejuang Provinsi Riau diharapkan menjadi solusi untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif, mudah diakses kapan saja dan di mana saja, sekaligus memperkenalkan nilai-nilai sejarah lokal dan tokoh pejuang Riau kepada lintas generasi. E-Modul ini diharapkan memberikan pengalaman baru dalam pembelajaran sejarah serta membantu menyebarkan nilai-nilai heroik para tokoh Riau. Keberlanjutan dan pengembangan E-Modul ini memerlukan dukungan dari lembaga pendidikan dan pihak terkait, baik dalam bentuk finansial, teknis, maupun kebijakan, guna memastikan relevansi dan inovasi pembelajaran sejarah terus terjaga melalui teknologi terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Almahera, A. F., Jauhari, N., & Nafi'ah, U. (2023). E-modul Sejarah sebagai inovasi bahan ajar digital berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 3(2), 94–103.
- Anggoro, D. (2016). *Pengembangan modul bahan ajar sejarah berbasis perjuangan masyarakat Tenganan Kabupaten Semarang selama revolusi fisik untuk meningkatkan nasionalisme siswa SMA Negeri 1 Tenganan*. UNS (Sebelas Maret University).
- Aupa, E. M., & Yefterson, R. B. (2022). E-Modul Sejarah Indonesia untuk melatih kemampuan berfikir kausalitas peserta didik. *Jurnal Kronologi*, 4(2), 540–554.
- Chalimi, I. R. (2023). Pengembangan bahan ajar sejarah lokal Kalimantan Barat berbasis e-modul. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(1), 251–258.
- Fatmawati, I. (2023). Pengembangan e-modul berbasis sejarah lokal pada materi sejarah Indonesia di kelas XI MAN 1 Kota Kediri: Pembelajaran sejarah. *Revorma: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran*, 3(1), 69–82.
- Febrian, W., & Ofianto, O. (2023). Analisis kebutuhan e-modul sejarah untuk pembelajaran sejarah fase e di SMAN 01 Kec. Suliki. *AHKAM*, 2(4), 786–794.
- Firmansyah, H., & Chalimi, I. R. (2022). Karakteristik kebutuhan bahan ajar sejarah lokal berbasis e-modul untuk SMAN Kota Pontianak. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 9(1), 23–34.
- Purnomo, B., Rahmini, R., & Syahputra, M. A. D. (2023). Development of exe learning based e-module with whatsapp application for online history learning to increase learning result. *Journal of Education Research and Evaluation*, 7(1), 43–52.
- Putrianata, D., & Chairunisa, E. D. (2019). Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah perjuangan tokoh-tokoh militer pejuang kemerdekaan di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152–157.
- Sakti, D. T., & Ofianto, O. (2021). Pengembangan e-modul sejarah lokal pesisir selatan dengan materi tentang Kerajaan Inderapura dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas X KD 3.8. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 1–14.
- Sanjaya, P. A. (2022). Pengembangan pembelajaran sejarah berdiferensiasi menggunakan e-module berbasis book creator. *Prodiksema*, 1(1), 52–60.
- Suarsana, I. M. (2013). Pengembangan e-modul berorientasi pemecahan masalah untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 2(2), 193–200.
- Susanti, L. R. R. (2020). Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk pembelajaran sejarah indonesia kuno dengan materi kebudayaan megalitik pasemah. *El-Buhuth*, 3(1), 11–20.
- Susanti, S., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah tokoh-tokoh pembangunan pacs kemerdekaan di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 6(2), 110–113.
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan e-modul sejarah Indonesia dengan aplikasi Canva untuk meningkatkan semangat belajar siswa kelas XI

Jurnal Praksis dan Dedikasi (JPDS)

Oktober, 2024, Vol. 7, No. 2 hal. 278-291

SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 71–83.

Yolanda, R., & Basri, W. (2021). Pengembangan modul elektronik berbasis flip PDF Pro mata pelajaran sejarah Indonesia untuk Madrasah Aliyah. *Jurnal Kronologi*, 3(2), 125–136.