

### PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS NILAI KEPAHLAWANAN GUSTI KETUT JELANTIK UNTUK MENUNJANG MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS 11 IPS DI SMAN 2 BUSUNGBIU

Nurul Hidayat<sup>\*a</sup>, Joko Sayono<sup>b</sup>, Aditya Nugroho Widiadi<sup>c</sup>

65nurulhidayat@gmail.com(\*)

<sup>abc</sup>Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

#### Article history:

Received 17 May 2023; Revised 30 May 2023; Accepted 21 June 2023; Published 30 June 2023

**Abstract:** This article is written developed with the first objective, produce digital modules based on I Gusti Ketut Jelantik's heroic values to support motivation and learning outcomes at SMAN 2 Busungbiu. Second, testing effectiveness of digital module products for support motivation and learning outcomes in class 11 IPS at SMAN 2 Busungbiu. In this research using development model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjects experiment in this research is 11 IPS 1 as control class and 11 IPS 2 as experimental class. Material developed use Kurikulum 2013 with Subject History in KD 3.2. for 11<sup>th</sup> grade. Digital modules that have been developed and tested show data on improvements in learning motivation and learning outcomes. increased motivation using digital modules reached 85.5 percent% with the criteria of "Highly Motivated". Data on improving learning outcomes has score 83.87 percent% that is category "satisfactory". Analyze effectiveness of digital modules in general through validation of teaching materials experts and material experts is known to reach 90 percent % and 92.4 percent% which are categorized as "Valid" with a little revision. The small group tryout was conducted on 9 people as a sample, showing data acquisition of 90.78 percent% which was categorized as "practical" as a teaching material. Meanwhile, average score in large trial is 87.77 percent. %. Effectiveness data analysis results used evaluation test with multiple choice is 20 items. There was an increase after given treatment using digital module based on I Gusti Ketut Jelantik's heroic values.

**Keywords:** Digital module; heroic value; learning motivation; learning outcomes.

**Abstrak:** Artikel ini ditulis dengan tujuan dengan tujuan Pertama, menghasilkan produk dalam bentuk modul digital berbasis nilai kepahlawanan Gusti Ketut Jelantik untuk menunjang motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu. Kedua, menguji keefektifan produk modul digital dalam menunjang motivasi belajar dan hasil belajar di kelas 11 IPS pada SMAN 2 Busungbiu. Adapun model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation,

Evaluation). Adapun subjek coba pada penelitian dan pengembangan ini adalah menggunakan kelas kontrol yakni 11 IPS 1 dan kelas eksperimen yakni 11 ips 2. Materi yang dikembangkan menggunakan kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah dengan KD 3.2. untuk kelas 11. Modul digital yang telah dikembangkan dan diujicobakan menunjukkan data peningkatan pada motivasi belajar dan hasil belajar. peningkatan motivasi dengan menggunakan modul digital mencapai angka 85,5 persen dengan kriteria “Sangat Termotivasi”. Hasil belajar peserta didik diperoleh data dengan skor 83,87 persen yang dikategori “memuaskan”. Adapun analisa keefektifan modul digital secara umum melalui validasi ahli bahan ajar dan ahli materi diketahui mencapai angka 90 persen dan 92,4 persen yang dikategorikan “Valid” dengan sedikit revisi. Uji coba kelompok kecil dilakukan pada 9 orang sebagai sampel menunjukkan perolehan data sebesar 90,78 persen yang dikategorikan “praktis” sebagai bahan ajar. Sedangkan rerata skor pada uji coba kelompok besar menunjukkan persentase angka 87,77 persen. Analisa data keefektifan diperoleh dari hasil tes evaluasi dengan mengerjakan soal sebanyak 20 butir pilihan ganda. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan modul digital berbasis nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik terdapat peningkatan.

**Kata kunci:** Modul digital; nilai kepahlawanan; motivasi belajar; hasil belajar.

---

## PENDAHULUAN

Paradigma pendidikan Indonesia saat ini menekankan pada pembelajaran yang konstruktivistik. Paradigma ini memberikan penekanan pada aktivitas belajar sehingga peserta didik dapat mengkonstruksi pengetahuannya sendiri (Umamah, 2014). Selain itu paradigma konstruktivis dalam Kurikulum 2013 dengan pendekatan saintifik memberikan penekanan pada penilaian sikap, pengetahuan dan keterampilan seperti yang diamanatkan pada Permendikbud No 103/2014.

Proses belajar memberikan peluang yang luas dalam pengembangan teknologi dalam pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya sekedar pada tatap maya selama masa pandemi namun dapat dilakukan pula sebagai upaya optimalisasi menjaga gairah belajar peserta didik. Sejarah diparadigmakan sebagai pelajaran yang kurang menarik dan membosankan. Umumnya pandangan ini diperkuat dengan pandangan bahwa sejarah hanya berisi kumpulan informasi fakta sejarah. Padahal seharusnya pembelajaran sejarah perlu menyadarkan pembelajar agar bangkit kesadaran sejarahnya (Kartodirjo, 2014: 280).

Sejarah semestinya menjadi pembelajaran yang menarik untuk dipelajari dan lebih interaktif. Menurut Widja (2002) bukan rahasia lagi bahwa pelajaran sejarah masih kuat dimaknai sebagai pembelajaran yang kurang interaktif. Pembelajaran sejarah juga dianggap tidak membawa manfaat bagi peserta didik di masa depan. Hal ini sedikit banyak mempengaruhi rendahnya motivasi belajar

peserta didik ketika belajar sejarah. Menurut Djaali (Djaali, 2013) motivasi merupakan keadaan fisiologis-psikis yang ada pada diri seseorang sehingga dapat mendorongnya untuk melakukan aktivitas dalam mencapai kebutuhan. Tanpa adanya motivasi maka ada kekhawatiran pembelajaran cenderung tidak efektif. Secara umum rendahnya motivasi belajar peserta didik diwujudkan dalam sikap kurang bersemangat, tidak bergairah belajar dan tidak siap dalam menerima pembelajaran (Yusuf, 2009). Rendahnya motivasi untuk belajar secara berangsur-angsur dikhawatirkan berpengaruh terhadap hasil belajar sejarah. Maka diperlukan upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Peserta didik umumnya memiliki motivasi jika materi yang dipelajari berada dekat dari kehidupan mereka sehingga proses belajar akan menjadi lebih bermakna (Asmara, 2019). Pembelajaran sejarah yang bermakna sebaiknya mampu menginternalisasi nilai-nilai (Mustari, 2014). Pembelajaran dengan memanfaatkan materi yang dekat dari kehidupan sehari-hari salah satunya dapat diperoleh dari sejarah lokal. Sejarah lokal menceritakan peristiwa sejarah di suatu wilayah dengan kelokalitas tertentu sehingga menekankan pada unsur spasial (Widja, 1989). Diharapkan dengan adanya sejarah lokal dapat mengungkapkan nilai kesejarahan sehingga mampu menunjukkan suatu identitas masyarakat (Suryani, 2018). Namun seringkali pendidik mengabaikan sejarah lokal dengan alasan keterbatasan sumber dan adanya tuntutan kurikulum untuk menyelesaikan Kompetensi Dasar (KD) sehingga kebutuhan peserta didik terhadap belajar sejarah diabaikan begitu saja, termasuk di SMAN 2 Busungbiu.

Sejarah lokal Kabupaten Buleleng yang memiliki kontribusi dalam sejarah nasional yakni Perang Bali I dan II yang dipimpin oleh I Gusti Ketut Jelantik (Soegianto, 2011). Perang Bali I dan II merupakan perang antara Kerajaan Buleleng melawan pemerintah kolonial Belanda yang menghendaki penghapusan hak tawan karang (Agung, 1989). Hak tawan karang memiliki kaitan erat dengan adat dan tradisi Bali. Sehingga secara eksplisit perang Bali memiliki banyak nilai-nilai yang dapat diteladani khususnya peran I Gusti Ketut Jelantik.

Sejarah lokal yang berbasis nilai-nilai ketokohan juga merupakan unsur penting dalam upaya pembentukan karakter sesuai amanat Kurikulum 2013. Karakter yang nasionalis tentunya merupakan cerminan adat dan tradisi di daerah masing-masing peserta didik, sehingga untuk membentuk karakter perlu adanya cerminan nilai-nilai ketokohan yang sesuai adat dan tradisi Bali. Salah satu tokoh yang dapat menjadi teladan adalah I Gusti Ketut Jelantik dengan strategi perjuangannya melawan penjajahan di Bali. Upaya untuk menjalankan amanat Kurikulum 2013 dapat disajikan dalam bahan ajar.

Pemilihan bahan ajar sebagai alternatif solusi dari berbagai permasalahan yang telah dijabarkan bukan tanpa alasan. Peneliti dalam melakukan observasi pada 21 Oktober 2022 di SMAN 2 Busungbiu menemukan fakta minimnya sumber belajar yang dimiliki peserta didik. Sekolah hanya memanfaatkan buku sejarah terbitan pemerintah. Tidak dijumpai pengembangan bahan ajar yang

menceritakan sejarah lokal Bali. Peserta didik kurang tertarik untuk belajar sejarah dengan materi dan metode yang monoton. Fenomena penurunan hasil belajar diketahui dari tingginya persentase nilai peserta didik dibawah KKM. Terdapat pula peserta didik yang kesulitan memahami materi pada sub strategi perlawanan rakyat di kelas 11. Permasalahan ini dapat diatasi dengan pengembangan bahan ajar yang menarik, misalnya dalam bentuk modul digital.

Modul digital merupakan produk yang dihasilkan dalam penelitian ini. Pemilihan modul digital didasarkan kebutuhan untuk menyediakan bahan ajar yang dapat mudah diakses. Bahan ajar memberikan keuntungan dalam pembelajaran seperti yang disampaikan (Anwar, 2010) bahwa modul dapat digunakan kapan dan di mana saja sesuai kebutuhan penggunanya. Materi pada bahan ajar dapat dijadikan pendukung untuk memenuhi kebutuhan peserta didik untuk memudahkan pemahaman materi. Sebagai upaya untuk mengembangkan materi sejarah lokal yang mudah diakses, menarik dan membantu untuk belajar mandiri serta perlunya perlawanan terhadap anggapan umum bahwa peristiwa sejarah sangat sulit mengikuti perkembangan teknologi. Sehingga diharapkan pelajaran sejarah dapat mengikuti perkembangan teknologi pendidikan.

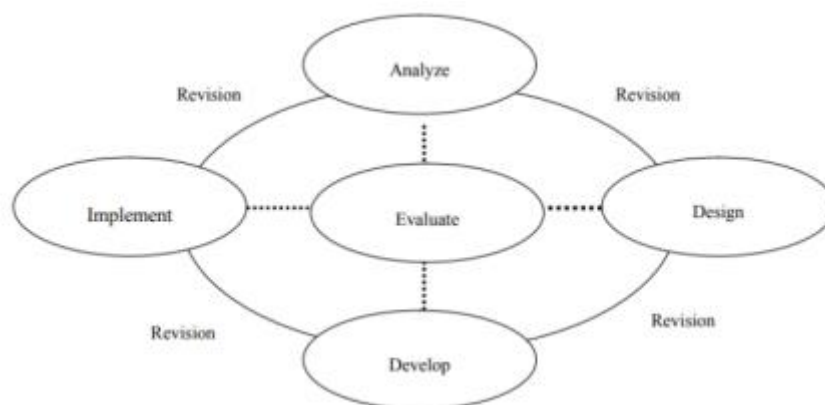
Modul digital yang dikembangkan dalam penelitian ini berisi materi sejarah lokal khususnya perjuangan I Gusti Ketut Jelantik yang disertai evaluasi dan penanaman nilai karakter. Pemilihan tokoh ini didasarkan pada kedekatan emosional peserta didik. Materi yang terdapat pada modul digital meliputi 2 bab yaitu 1) strategi perlawanan rakyat Bali dalam Perang Bali I dan II dengan sub materi a) sejarah dan kondisi geografis Kerajaan Buleleng dan b) kedatangan Belanda hingga Perang Bali I dan II. 2) Peran tokoh I Gusti Ketut Jelantik dengan sub materi a) peran dan strategi I Gusti Ketut Jelantik dan b) nilai Kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik. Pada setiap materi disajikan peta konsep materi, tujuan pembelajaran, aktivitas belajar yang dilengkapi *link* dan gambar, simpulan dan latihan soal. Materi di atas tidak ditemui dalam buku pegangan siswa sehingga dapat menjadi tambahan wawasan serta mengembangkan materi sejarah lokal yang sesuai keadaan peserta didik.

Modul digital selain murah, dapat diakses dimana dan kapan saja juga mengantisipasi keterbatasan fasilitas sekolah. Sehingga produk yang dihasilkan dapat disimpan di Flashdisk, CD maupun handphone. Produk juga dapat disebarluaskan dengan mudah melalui pesan WhatsApp, Bluetooth maupun aplikasi berbagi lainnya.

Penelitian dan pengembangan dalam riset ini bertujuan untuk pertama, menghasilkan produk dalam bentuk modul digital berbasis nilai kepahlawanan Gusti Ketut Jelantik untuk menunjang motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu. Kedua, menguji keefektifan produk modul digital dalam menunjang motivasi belajar dan hasil belajar di kelas 11 IPS pada SMAN 2 Busungbiu.

## METODE

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) didefinisikan sebagai proses yang sistematis dalam mengembangkan produk baru maupun dapat pula menyempurnakan yang ada sehingga dapat dipertanggung jawabkan (Sujadi, 2003). Modul digital yang dikembangkan digunakan dalam pembelajaran di SMAN 2 Busungbiu. Adapun model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE. Selain sederhana, model pengembangan ini juga sistematis dalam langkahnya. Adapun langkah desain model ADDIE yakni *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain Model), *Develop* (Pengembangan Model) *Implement* (Implementasikan), dan *Evaluate* (Evaluasi) (Sugiyono, 2015). Berikut desain model ADDIE disajikan sebagai bagan dibawah ini :



**Gambar 1.** Bagan Penelitian dan Pengembangan Model ADDIE  
(Sumber: Sugiyono, 2015)

1. *Analyze* (Analisis), tahap ini dilakukan analisa terhadap kebutuhan peserta didik sehingga dapat mengidentifikasi masalah dan melakukan analisa tugas. Pada analisa kebutuhan ini peneliti melakukan analisa peserta didik, teknologi, tugas, kejadian penting, situasi, tujuan pembelajaran dan media yang akan digunakan
2. *Design* (Desain), pada tahap ini peneliti melakukan perencanaan terhadap jadwal kegiatan, menyusun tugas tim proyek yang melibatkan pendidik, peserta didik, ahli materi dan ahli bahan ajar berdasarkan kriteria yang ditentukan, menentukan spesifikasi bahan ajar berupa modul digital, serta memilih struktur materi yakni sesuai materi sejarah indonesia KD 3.2.
3. *Development* (Pengembangan), pada tahap ini peneliti berupaya melakukan produksi dan validasi produk. Adapun yang dilakukan yakni membuat rancangan produk. Kedua, mengembangkan media berupa konten materi, soal dan grafis. Ketiga, mengecek dan

mengunduh modul digital. Validasi produk dilakukan oleh ahli bahan ajar dan materi sesuai kriteria penelitian.

4. *Implementation* (Implementasi), yakni memperoleh data dari kelompok kecil dengan menguji 9 sampel. Hasilnya digunakan sebagai saran dan revisi sebelum dilaksanakannya uji kelompok besar. Selanjutnya setelah dilakukan uji kelompok besar diberikan angket dan evaluasi untuk memperoleh data kevalidan, kepraktisan dan keefektifan modul digital untuk menunjang motivasi dan hasil belajar.
5. *Evaluation* (Evaluasi), Evaluasi melibatkan sasaran pengembangan modul digital serta respon peserta didik sebagai dasar mengukur tingkat keberhasilan dengan uji t. Adapun pengolahan data diperoleh dari ahli bahan ajar, ahli materi dan hasil uji lapangan.

Subjek coba pada penelitian ini adalah peserta didik kelas 11 IPS 1 dan 11 IPS 2 di SMAN 2 Busungbiu. Kelas 11 IPS 1 dipilih sebagai kelas kontrol sebanyak 28 peserta didik dan kelas 11 IPS 2 dipilih sebagai kelas eksperimen sebanyak 31 peserta didik. Pemilihan kelas kontrol dan eksperimen berdasarkan pertimbangan rerata nilai tidak jauh berbeda pada hasil observasi awal menggunakan nilai tengah semester. Data kualitatif dan kuantitatif merupakan jenis data yang dihasilkan dari penelitian. Data kualitatif diperoleh dari saran, masukan dan wawancara. Validasi ahli materi, ahli bahan ajar, data uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan modul digital menghasilkan data kuantitatif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni 1) lembar validasi ahli bahan ajar dan materi untuk mengetahui tingkat kevalidan; 2) angket untuk mengetahui respon dari subjek coba; 3) lembar observasi untuk mengukur kepraktisan produk.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berupa modul digital berbasis nilai kepahlawanan Gusti Ketut Jelantik. Modul digital yang telah dikembangkan dan diujicobakan menunjukkan data peningkatan pada motivasi belajar dan hasil belajar. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan materi sejarah yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Produk ini memiliki ciri khasnya yakni kajian nilai kepahlawanan tokoh lokal Bali. Adapun hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dipaparkan sebagaimana berikut ini:

### Analisa Data Validasi Ahli Bahan Ajar dan Ahli Materi

Tabel 1. Analisis Data Validasi Ahli

Validator	Hasil	Komentar dan Saran
Bahan Ajar	90% : Valid	Perlu melakukan kritik sumber sejarah serta penggunaan sumber

primer dalam merancang modul digital

Materi 92,04% : Valid Mencari foto atau gambar di dalam modul digital dari sumber atau referensi resmi dan terpercaya

#### Sumber: Olahan pengembang

Secara umum berdasarkan tabel diatas diketahui modul digital mencapai angka 90% dan 92,4% yang dikategorikan “Valid”. Adapun masukan dari ahli bahan ajar berupa perlunya melakukan kritik sumber dan penggunaan sumber primer dalam merancang modul digital. Sedangkan masukan dari ahli materi yakni penggunaan foto/gambar di dalam modul digital hendaknya dari sumber atau referensi resmi dan terpercaya. Selanjutnya masukan dari ahli digunakan sebagai dasar revisi dan akan dilakukan uji coba pada subjek kelompok kecil.

#### Analisa Data Uji Coba Pada Kelompok Kecil

Tabel 2. Analisis Data Uji Coba Pada Kelompok Kecil

Banyaknya Sampel	Banyaknya Butir Pertanyaan	Frekuensi Skala Empat				Skor yang diperoleh	Skor Max	Persen	Kriteria		
9	19	1	2	3	4	63	108	621	684	90,78%	Praktis, layak digunakan sebagai pembelajaran di kelas

#### Sumber: Olahan pengembang

Sampel uji coba sebanyak 9 orang. Adapun sampel ini diperoleh dengan kriteria kemampuan peserta didik di bawah rata-rata, sesuai dan di atas rata-rata hasil belajar. Data pada Tabel 2. Analisis Data Uji Coba Pada Kelompok Kecil menunjukkan perolehan skor sebesar 90,78% yang dikategorikan “praktis” sebagai bahan ajar di kelas.

#### Analisa Data Uji Coba Pada Kelompok Besar

Pada uji coba kelompok besar dilakukan analisa data kepraktisan dan keefektifan peserta didik. Data kepraktisan pada kelompok besar dilakukan dengan mendapatkan data dari kelas eksperimen dalam hal ini kelas XI IPS 2. Adapun angket peserta didik sejumlah 31 orang sebagai pengguna modul digital diberikan angket yang dijabarkan dalam tabel berikut:

Tabel 3. Analisa Data Uji Coba Pada Kelompok Besar

Banyaknya Siswa	Banyaknya Butir Pertanyaan	Frekuensi Empat				Skala	Skor yang diperoleh	Skor Max	Persen	Kriteria		
31	19	1	2	3	4	76	636	1356	2068	2356	87,77%	Praktis, layak

digunakan sebagai pembelajaran di kelas

**Sumber: Olahan pengembang**

Rerata skor pada kelompok besar menunjukkan presentase angka 87,77%. Sehingga berdasarkan rumus kepraktisan maka modul digital yang dikembangkan memperoleh kriteria “Praktis” sebagai bahan ajar sejarah.

**Analisa Data Keefektifan Modul Digital Menurut Peserta Didik**

Analisa data keefektifan diperoleh dari hasil tes evaluasi dengan mengerjakan soal sebanyak 20 butir pilihan ganda. Kriteria ketuntasan minimal berdasarkan ketetapan penelitian yakni 75. Berikut dipaparkan analisa data keefektifan yang dilakukan pada kelas eksperimen dalam hal ini kelas XI IPS 2:

**Tabel 4. Analisis Data Keefektifan Modul Digital Menurut Peserta Didik**

Data Peserta Didik	Pretest	Posttest
Nilai rata-rata	69,19	81,29
Jumlah Peserta didik tuntas	10	26
Persentase peserta didik tuntas	32,25%	83,87%

**Sumber: Olahan pengembangan**

Data pada Tabel 4. Analisa Data Keefektifan Modul Digital Terhadap Peserta Didik menunjukkan rerata kemampuan pretest peserta didik menunjukkan nilai ketuntasan hanya 32,25% dari 31 orang. Peserta didik yang dinyatakan tuntas sebanyak 10 orang dengan rerata kelas pada skor 69,19. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan modul digital berbasis nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik terdapat peningkatan. Adapun peserta didik tuntas sebanyak 26 orang atau jika dipersentasikan senilai 83,87% dari 31 orang. Maka terdapat peningkatan peserta didik yang memenuhi KKM sebesar 51,62%. Sehingga dapat disimpulkan terdapat peningkatan hasil belajar menggunakan modul digital pada kelas eksperimen.

**Analisa Data Kepraktisan Modul Digital Menurut Pendidik**

Data kepraktisan pendidik diperoleh setelah menggunakan modul digital dan mengisi angket. Banyaknya butir pertanyaan yang harus diisi pendidik adalah 19 butir. Frekuensi skala yang digunakan adalah empat. Skor maksimal yang diharapkan yaitu 76. Hasil selengkapnya tentang analisa data kepraktisan bahan ajar menurut pendidik pendidik disajikan sebagai berikut:

**Tabel 5. Analisa Data Kepraktisan Modul Digital Menurut Pendidik**

Responden	Banyaknya Butir Pertanyaan	Frekuensi Skala Empat	Skor yang diperoleh	Skor Persen	Kriteria
		1 2 3 4		Max	



1	19	18	52	70	76	92,1%	Praktis, layak digunakan sebagai pembelajaran di kelas
---	----	----	----	----	----	-------	--------------------------------------------------------

**Sumber: Olahan pengembangan**

Adapun rerata skor yang diperoleh adalah 92,1%. Dapat ditarik kesimpulan bahwa modul digital berbasis nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik dapat memenuhi kriteria “Praktis” dan layak digunakan tanpa revisi.

**Analisa Data Motivasi Belajar**

Tujuan penelitian dan pengembangan yakni membuat dan menggunakan produk berupa modul digital untuk mengetahui tingkat motivasi belajar. Analisa data motivasi diperoleh dari perbandingan data kelas kontrol dan eksperimen. Analisa data selanjutnya dipaparkan sebagai berikut:

**Tabel 6. Analisa Data Motivasi Belajar**

Data Peserta Didik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Skor diperoleh	1283	2122
Persentase skor diperoleh (%)	57,27%	85,56%

**Sumber: Olahan pengembangan**

Motivasi peserta didik pada kelas kontrol yang tidak diberi perlakuan adalah sebesar 57,27% yang jika dikonversikan dengan tabel pengukuran motivasi termasuk kategori “**Cukup Termotivasi**”. Sedangkan jika melihat pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan dengan modul digital peserta didik cenderung antusias dan termotivasi dalam pelajaran sejarah dengan skor 85,56%. Jika angka tersebut dikonversikan dalam tabel pengukuran motivasi termasuk kategori “**Sangat Termotivasi**”. Maka setelah dibandingkan atas kedua data diperoleh kesimpulan bahwa modul digital berbasis nilai kepahlawanan dapat meningkatkan motivasi belajar.

**Analisa Data Hasil Belajar Uji Kelompok Besar**

**Tabel 7. Analisa Data Hasil Belajar Pada Kelompok Besar**

Data Peserta Didik	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
Nilai rerata	70,53	81,29
Jumlah Peserta didik tuntas	11	26
Persentase peserta didik tuntas	39,28%	83,87%

**Sumber: Olahan pengembangan**

Hasil dari data menunjukkan kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 70,53. Persentase kelas kontrol sebesar 39,28% di antaranya

belum mencapai KKM. Sedangkan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan dengan modul digital yang diperoleh dari hasil belajar menunjukkan rerata 81,29. Persentase peserta didik yang memenuhi KKM mencapai angka 83,87%. Setelah membandingkan data dapat dinyatakan pengembangan modul digital dapat menunjang hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu.

### **Pembahasan**

Berdasarkan analisa data yang dipaparkan maka produk yang dikembangkan dalam bentuk modul digital dengan mengangkat materi sejarah lokal dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik kelas 11 di SMAN 2 Busungbiu. Respon kepraktisan modul digital ini dapat dinyatakan praktis karena kemudahan dalam penggunaan serta kemudahan dalam mendapatkan modul digital yang berbentuk *soft file*. Kemudahan penggunaan terkait dengan pemanfaatannya dalam kegiatan belajar juga dapat diakses di dalam dan diluar kelas. Sehingga modul digital lebih fleksibel di mana setiap peserta didik dapat membukanya pada *handphone* masing-masing. Sehingga modul digital dapat mendukung peserta didik untuk belajar mandiri, mengakomodasi kebutuhan perkembangan belajar peserta didik, serta dapat mengukur ketercapaian pembelajarannya secara mandiri (Prastowo, 2015). Selain itu, fleksibilitas modul digital juga didukung dengan mudahnya untuk didapatkan melalui jejaring berbagi seperti *Share It*, *Bluetooth* dan *WhatsApp*. Modul digital yang dikembangkan juga dapat digunakan untuk evaluasi pembelajaran oleh pendidik.

Peningkatan motivasi dengan menggunakan modul digital mencapai angka 85,56% dengan kriteria “Sangat Termotivasi”. Peningkatan motivasi peserta didik disebabkan dua hal yakni penggunaan materi sejarah lokal berbasis nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik dan penggunaan modul digital yang mudah diakses. Materi sejarah perjuangan tokoh I Gusti Ketut Jelantik memberikan gambaran kehidupan seorang tokoh yang mampu menjadi tauladan bagi generasi masa kini melalui sejarah perjuangannya melawan pemerintah kolonial belanda di Bali. Pengalaman hidup yang memiliki nilai-nilai dapat diserap dan ditiru oleh peserta didik menjadi pendorong motivasi belajar peserta didik. Modul digital yang dikembangkan dapat menarik ketertarikan peserta didik sehingga dapat dipelajari setiap waktu dan tempat yang berbeda serta mampu memotivasi belajar peserta didik (Nasution, 2008).

Data hasil belajar menunjukkan peningkatan data dengan skor 83,87% yang dikategorikan “memuaskan”. Hal ini tidak terlepas karena materi yang digunakan dalam modul digital merupakan tokoh lokal Bali. Peserta didik memiliki ketertarikan untuk mengetahui sikap kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik. Sehingga ketercapaian tujuan pembelajaran dapat dicapai peserta didik. Secara tidak langsung menjadi kail untuk memudahkan peserta didik belajar tentang strategi perlawanan rakyat yang memberikan stimulus untuk belajar dan hasil belajar turut mengalami peningkatan.

## SIMPULAN

Modul digital mendukung belajar peserta didik secara mandiri. Modul digital berbasis nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik dikembangkan untuk pertama, menghasilkan produk modul digital berbasis nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik untuk menunjang motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik di SMAN 2 Busungbiu. Kedua, menguji keefektifan produk modul digital dalam menunjang motivasi belajar dan hasil belajar di kelas 11 IPS pada SMAN 2 Busungbiu. Adapun model pengembangan yang digunakan mengacu pada model ADDIE. Selain sederhana, model pengembangan ini juga sistematis dalam langkahnya. Peserta didik kelas 11 IPS SMAN 2 Busungbiu sebagai subjek coba. Jenis data yang diharapkan dari penelitian ini yakni data kualitatif dan kuantitatif.

Hasil yang diperoleh setelah dilakukan penelitian dan pengembangan yakni menghasilkan produk berupa modul digital berbasis nilai kepahlawanan Gusti Ketut Jelantik. Modul digital yang telah dikembangkan dan diujicobakan menunjukkan data peningkatan pada motivasi belajar dan hasil belajar. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan materi sejarah yang dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Produk ini memiliki ciri khasnya yakni kajian nilai kepahlawanan tokoh lokal Bali.

Berdasarkan analisa data yang diperoleh dari penelitian maka diperoleh hasil yakni peningkatan motivasi dengan menggunakan modul digital mencapai angka 85,56% dengan kriteria "Sangat Termotivasi". Data peningkatan hasil belajar peserta didik juga mengalami peningkatan dengan skor 83,87% dengan kategori "memuaskan". Adapun analisa keefektifan modul digital yakni Secara umum validasi ahli bahan ajar dan ahli materi diketahui modul digital mencapai angka 90% dan 92,4% yang dikategorikan "Valid" dengan sedikit revisi. Sampel uji coba sebanyak 9 orang menunjukkan perolehan data sebesar 90,78% yang dikategorikan "praktis" sebagai bahan ajar di kelas. Sedangkan rerata skor pada kelompok besar menunjukkan persentase angka 87,77%. Analisa data keefektifan diperoleh dari hasil tes evaluasi dengan mengerjakan soal sebanyak 20 butir pilihan ganda. Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan modul digital berbasis nilai kepahlawanan I Gusti Ketut Jelantik terdapat peningkatan. Adapun peningkatan persentase peserta didik yang memenuhi KKM sebesar 51,62%.

## DAFTAR RUJUKAN

- Agung, I. AG. (1989). *Bali pada Abad XIX*. Gadjah Mada University Press.
- Anwar, S. (2010). *Metode penelitian*. Pustaka Pelajar.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105–120.
- Djaali. (2013). *Psikologi pendidikan*. Bumi Aksara .
- Kartodirdjo, S. (2014). *Pemikiran dan perkembangan historiografi Indonesia*. Ombak.
- Mustari, M. (2014). *Nilai karakter refleksi untuk pendidikan*. Grafindo Persada.

- Nasution. (2008). *Berbagai pendekatan dalam proses belajar & mengajar*. Bumi Aksara.
- Prastowo, A. (2015). *Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif* (8th ed.). Diva Press.
- Soegiarto, S. (2011). *Perang Jagaraga (1846-1849)*. Pustaka Bali Post.
- Sugiyono. (2015). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujadi. (2003). *Metodologi penelitian pendidikan*. Rineka cipta.
- Suryani, I. (2018). Candi Kedaton Muara Jambi dan nilai karakter dalam pembelajaran sejarah: Sebuah identifikasi awal. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 231–235.
- Umamah, N. (2014). *Bahan ajar perencanaan pembelajaran bidang studi*. Tanpa Penerbit.
- Widja. (2002). *Menuju wajah baru pendidikan Sejarah*. Lapera.
- Widja, I. G. (1989). *Dasar-dasar pengembangan srategi serta metode pengajaran sejarah*. Bumi Aksara.
- Yusuf, S. (2009). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Pressindo.