

Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Book Creator* Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Utara

Reska Oktara*¹, Retno Susanti²

Reskaoktara692@gmail.com^{*1}, retno_susanti@fkip.unsri.ac.id

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

Abstract

To support the quality of teaching and learning, educators need innovation in engaging teaching materials, especially in an era of rapidly advancing technology. This research aims to develop and test the effectiveness of e-module teaching materials using Book Creator in the subject of History, specifically regarding the entry and development of Hindu-Buddhist religion and culture in Indonesia. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The subjects of this research include 30 students from grade X of SMA Negeri 1 Indralaya Utara, with the e-module consisting of 103 pages showing an improvement in students' understanding. The developed teaching materials have been validated by three expert validators (in content, language, and media). Through the analysis obtained, 30 students achieved a classification of N-Gain 'High' with a score of 0.85, indicating that this e-module is effective in enhancing understanding of the material. The researcher.

Kata kunci: *Teaching Materials, e-modules, History, ADDIE, R&D, N-Gain*

Abstrak

Untuk mendukung kualitas belajar mengajar, pendidik memerlukan inovasi dalam bahan ajar yang menarik, terutama pada era teknologi yang semakin berkembang. Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan menguji efektivitas bahan ajar e-modul menggunakan book creator dalam mata Pelajaran Sejarah, khususnya tentang masuk dan berkembangnya agama serta kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia. Metode yang dipakai ialah Research and Development (R&D) dan model pengembangan ADDIE, terdapat lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Subjek penelitian ini meliputi 30 siswa kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara, dengan hasil e-modul 103 halaman menunjukkan peningkatan pemahaman siswa. Bahan ajar yang dikembangkan telah di validasi oleh tiga validator ahli (ahli materi, Bahasa, dan media). Melalui perolehan analisis, 30 peserta didik meraih klasifikasi N-Gain "Tinggi" yang memperoleh nilai 0,85 menunjukkan bahwa e-modul ini efektif dalam meningkatkan pemahaman materi. Penelitian ini menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul menggunakan book creator bukan hanya membantu meningkatkan pemahaman siswa, tapi juga membantu guru dalam pengelolaan proses pembelajaran.

Kata kunci: *Bahan Ajar, e-modul, Sejarah, ADDIE, R&D, N-Gain*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha yang secara sadar serta terencana untuk menciptakan kondisi belajar dan mengajar supaya peserta didik aktif dalam menumbuhkan kemampuan dirinya agar mendapatkan kekuatan spiritual pengendalian diri, kecerdasan, keagamaan, ahlak mulia, kepribadian serta keterampilan yang dibutuhkan oleh masyarakat serta dirinya sendiri (Rahman et al., 2022). Pendidik bisa berperan menjadi perencana dan perancang sebuah perubahan teknologi dengan efektif dalam sistem pembelajaran. Proses belajar mengajar adalah sebuah proses yang terkandung serangkaian kegiatan pendidik dan peserta didik atas dasar hubungan yang timbal balik untuk mencapai tujuan tapi dalam situasi yang edukatif (Rahman et al., 2022).

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang bisa digunakan untuk membantu saat pembelajaran yang bisa dikembangkan dengan teknologi supaya memudahkan peserta didik menerima materi dan lebih menarik minat peserta didik (Pahlevi et al., 2021). Adanya bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan potensi serta proses belajar dari peserta didik, sehingga metode yang digunakan lebih interaktif dan variatif. Sebab pendidik tidak hanya berceramah atau berdiskusi yang mana cara tersebut tentu kurang tepat karena informasi yang diterima oleh peserta didik dari pendidik belum tentu diterima dengan baik (Azizah & Susanti, 2023). Materi yang dikemas menarik dan mudah dimengerti bisa menumbuhkan ketertarikan seseorang untuk belajar, perkembangan berbagai teknologi sekarang bisa menjadi pilihan saat mengembangkan bahan ajar yang beragam. Contoh media yang bisa digunakan sebagai bahan ajar adalah modul (Padwa & Erdi, 2021).

Terdapat salah satu cara agar modul yang digunakan bisa menarik bagi peserta didik yaitu modul yang berbasis modul elektronik (*e-modul*) yang penyajian materinya menarik, peserta didik bisa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan memudahkan peserta didik saat memahami materi jika materi yang diberikan dikemas semenarik mungkin walaupun materinya sulit. Penggunaan *e-modul* dapat disatukan dengan berbagai macam pelajaran di sekolah, salah satunya adalah pelajaran sejarah mengenai masuk dan berkembangnya agama serta kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia (Latri, 2023). *E-modul* merupakan salah satu jenis bahan ajar yang bentuknya file aplikasi, dapat diakses lewat komputer, *smartphone*, laptop dan perangkat teknologi lainnya, penggunaan *e-modul* juga bisa menghemat biaya pendidikan karena tidak perlu di cetak. *E-modul* bisa membantu peserta didik dalam kesulitan memahami materi karena dalam *e-modul* materi yang disiapkan guru akan dikemas semenarik mungkin supaya peserta didik tidak mudah jenuh (Rahmadhani & Efronia, 2021).

Dalam pengembangan bahan ajar pasti sangat diperlukannya pendidik yang kreatif, yang nantinya pendidik tersebut dapat mengimplementasikan pengetahuannya pada peserta didik, yang mana peserta didik memerlukan ide, nilai serta jiwa historis dapat terwujud. Salah satu cara yang bisa digunakan ialah penggunaan modul elektronik atau *e-modul* menggunakan *Book*

Creator. Book Creator merupakan bahan ajar berbasis digital serta situs web yang memungkinkan pengguna untuk membuat *e-modul* sendiri, untuk membuat modul elektronik dengan mudah *Book Creator* merupakan solusinya yang bisa untuk meningkatkan keterampilan di dalam empat aspek pembelajaran, yaitu membaca, menulis, mendengarkan serta berbicara. Karena dalam web ini bisa meningkatkan ketertarikan peserta didik saat belajar dengan terdapatnya sistem yang digunakan contohnya audio, gambar dan video.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan langkah kegiatan didalam wujud pengumpulan data dan analisis serta menyampaikan pemahaman yang berkaitan pada tujuan dari penelitian serta metode penelitian juga adalah cara agar memperoleh data untuk kegunaan serta tujuan tertentu secara ilmiah, peneliti menggunakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Tujuan penelitian ini ialah untuk menyempurnakan sebuah produk yang sudah ada atau mengembangkan sebuah produk baru (Sigiyono, 2019).

Desain pengembangan model ADDIE adalah salah satu model desain pembelajaran sistematis, sesuai dengan model pengembangan ADDIE meliputi 5 langkah tahapan yaitu analisis (*analyze*), desain (*Desigh*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model desain ADDIE bersifat sederhana serta bisa dilakukan dengan cara bertahap.

Depeloment Research, penelitian mengenai pengembangan *e-modul* memakai *Book Creator* dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima langkah, yaitu tahap 1 analisis (*Analyze*) yaitu identifikasi kebutuhan dan masalah, tahap 2 perancangan (*Desigh*) yaitu menyertakan pembuatan konsep produk E-modul menggunakan *Book Creator*, tahap 3 pengembangan (*Development*) yaitu berfokus pada pembuatan kerangka bentuk dari tahap desain hingga menjadi produk yang siap di ujicobakan, tahap 4 penerapan (*Implementation*) yaitu mencoba uji produk secara langsung juga penilaian oleh ahli media, bahasa, dan materi serta uji coba kepada peserta didik, yang terakhir tahap 5 penilaian (*Evaluation*) yaitu proses penilaian akhir untuk menilai keberhasilan suatu produk yang telah di buat dan diujicobakan serta melakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari subjek.

Waktu serta lokasi penelitian dilakukan di semester genap pada tahun ajaran 2024/2025, di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, Kabupaten Ogan ilir, Sumatera Selatan. Subjek dan partisipan dalam penelitian ini, yaitu dosen ahli materi Sejarah, dosen ahli bahasa, dosen ahli media digital, serta siswa. Mereka bertugas untuk menilai kelayakan e-modul dari segi kesesuaian materi dengan kurikulum Sejarah, mengevaluasi aspek bahasa, dan spesifikasi aspek tampilan e-modul. Selain itu juga menguji kesesuaian e-modul dengan aspek pembelajaran di tingkat SMA. Proses tersebut mencakup wawancara dan diskusi langsung dengan pakar tentang perbaikan serta kelayakan dari produk yang peneliti telah buat.

Tabel 1. Kategori Skor Validasi

Kategori	Skor
Sangat baik	5
Baik	4
Cukup baik	3
Kurang baik	2
Sangat kurang baik	1

Jika nilai dari hasil validasi telah selesai, berikutnya yaitu mencari rata-ratanya. Selanjutnya melalui tabel berikut ini akan dikonversikan sesuai pada kriteria yang telah ditentukan.

Tabel 2. Kategori Tingkat Kevalidan

Kategori	Skor (%)
Sangat Valid	4,21-5,00
Valid	3,41-4,20
Cukup Valid	2,61-3,40
Tidak Valid	1,81-2,60
Sangat Tidak Valid	1,00-1,80

Untuk mengukur dampak efektifitas produk berupa e-modul menggunakan book creator dengan materi masuk dan berkembangnya agama serta kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Utara dengan dilakukannya *pretest* dan *posttest* dan melihat hasil yang didapat siswa pada test tersebut.

$$N - Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ maksimum - Skor\ Pretest} \times 100$$

Keterangan:

N-Gain: Skor Gain Ternormalisasi

Sposttest : Skor Posttest

Spretest : Skor Pretest

Tabel berikut adalah tinggi rendahnya hasil pretest dan posttest:

Tabel 3. Kategori *N-Gain*

Kategori	Nilai
Sedang	$<g><0,3$
<u>Rendah</u>	$0,3\geq<g><0,7$
Tinggi	$<g>\geq0,7$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengembangkan suatu produk baru sesuai dengan kebutuhan peserta didik yaitu *e-modul* menggunakan *book creator* dengan materi “Masuk dan Berkembangnya Agama Serta Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia”. Peneliti menggunakan prosedur dari metode ADDIE yang tersusun dari 5 tahapan yaitu:

1. *Analysis* (analisis)
2. *Design* (desain)
3. *Development* (pengembangan)
4. *Implementaton* (implementasi)
5. *Evaluation* (evaluasi).

Materi yang disajikan pada penelitian ini ditujukan untuk siswa kelas X di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

Pada tahap awal yaitu analisis, peneliti melakukan analisis kurikulum dengan melakukan wawancara bersama guru sejarah SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Kegiatan ini bertujuan untuk mempermudah proses penelitian, memastikan relevansi serta mengarahkan fokus penelitian. Setelah itu peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui penyebaran angket menggunakan Google Form yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran peserta didik. Selanjutnya peneliti melakukan analisis materi melalui wawancara bersama guru sejarah SMA Negeri 1 Indralaya Utara mengenai materi yang dipelajari siswa saat itu, sehingga materi yang akan di masukkan ke dalam *e-modul* bisa menyesuainya. Berdasarkan hasil seluruh analisis tersebut, diperlukan pengembangan bahan ajar yang efektif dan lebih menarik menggunakan *e-modul* dari *book creator* agar bisa melengkapi fasilitas bahan ajar dalam pembelajaran sejarah. Tahap kedua adalah tahap desain, yang mana peneliti akan menyusun materi pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik pada kurikulum merdeka di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Materi yang akan dikembangkan adalah “Masuk

dan Berkembangnya Agama Serta Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia”. Dalam tahap ini peneliti juga membuat *flowchart* dan *storyboard* dari materi *e-modul* menggunakan *book creator* yang akan dikembangkan. Berikut adalah tautan bahan ajar *e-modul* menggunakan *book creator*

<https://read.bookcreator.com/nN3UFLkFoZd2G9dR6Qna9kV3SOc2/EprLOz7ISrSES7Iw2tdCuw>

Tahap ketiga adalah pengembangan, peneliti membuat *e-modul* menggunakan *Book Creator* yang menggabungkan teks, foto, audio, dan video. Setelah produk selesai dilakukan uji validasi untuk menilai isi materi, tata bahasa, dan tampilan media. Setelah produk selesai dirancang, tahap berikutnya ialah validasi produk yang melibatkan tiga ahli pada bidang masing-masing.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

No	Aspek	Presentasi	Kriteria
1	Materi	4,75	Sangat Valid
2	Bahasa	4,00	Valid
3	Media	4,66	Sangat Valid
	Rata-Rata	4,47	Sangat Valid

Berdasarkan hasil validitas oleh validator materi, bahasa, dan media, diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 4,47. Sehingga dapat disimpulkan, produk yang peneliti telah buat yaitu *e-modul* menggunakan *book creator* pada materi “Masuk dan Berkembangnya Agama Serta Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” telah valid dan layak untuk diimplementasikan pada peserta didik kelas X.4 di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

Tahap ke empat adalah implementasi, setelah *e-modul* menggunakan *book creator* dengan materi “Masuk dan Berkembangnya Agama Serta Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” dinilai valid. Penelitian selanjutnya pengujian efektivitas *e-modul* tersebut sesuai dengan rumusan masalah yang kedua yang melibatkan peserta didik. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara dengan 30 peserta didik kelas X.4 memakai *e-modul* menggunakan *book creator* selama dua jam pelajaran. Pada tahap *field test* juga dilakukan pretest untuk mengukur kemampuan awal peserta didik dengan memberikan 10 soal pilihan ganda yang mendapat hasil nilai rata-rata 31,33. Setelah pembelajaran menggunakan *e-modul*, dilakukan *posttest* yang memperoleh hasil nilai rata-rata 90,33.

Hasil uji lapangan ini menunjukkan perbandingan yang nyata antara hasil *pretest* dan

posttest peserta didik kelas X.4. Berikutnya melakukan hitungan nilai *N gain* sesuai kategorinya untuk menilai peningkatan hasil belajar peserta didik, adalah sebagai berikut:

$$\text{Indeks Gain} = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimum} - \text{Skor Pretest}}$$

$$= \frac{90,33 - 31,33}{100 - 31,33}$$

$$= \frac{59}{68,67}$$

$$= 0,85$$

Hasil dari data pretest dan posttest memperoleh *N Gain* sejumlah 0,85 maka tergolong pada kategori tinggi. Hal tersebut memperlihatkan bahwa *e-modul* memakai *book creator* untuk kelas X.4 di SMA Negeri 1 Indralaya Utara memberikan dampak efektifitas tinggi, yang dapat diamatai pada peningkatan hasil belajar yang diperoleh peserta didik dengan materi yang disampaikan.

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Pretest Peserta Didik

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Jumlah (%)	Kategori
1	0-20	13	43,33%	Sangat kurang baik
2	21-40	10	33,33%	Kurang baik
3	41-60	5	16,66%	cukup
4	61-80	2	6,66%	Baik
5	81-100	0	0%	Sangat baik

Berdasarkan data yang ada pada tabel di atas, dapat diidentifikasi bahwa 13 siswa (43,33%) dikategorikan “sangat kurang baik”, 10 siswa (33,33%) dikategorikan “kurang baik”, 5 siswa (16,66%) dikategorikan “cukup” dan 2 peserta didik (6,66%) dikategorikan “baik”. Sehingga dari 30 peserta didik tidak ada yang masuk pada kategori ‘sangat baik’. Analisis hasil *pretest* memperlihatkan bahwa peserta didik kelas X.4 belum ada yang memenuhi nilai KKM. Dapat disimpulkan bahwa terbatasnya pemahaman mereka terhadap materi “Masuk dan Berkembangnya Agama serta Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” walaupun mereka sudah mempelajarinya di sekolah sebelum penelitian ini dilakukan.

Tabel 6. Rekapitulasi Hasil Pretest peserta didik

No	Rentang Nilai	Jumlah Peserta Didik	Jumlah (%)	Kategori
1	0-20	0	0%	Sangat kurang baik
2	21-40	0	0%	Kurang baik
3	41-60	0	0%	cukup
4	61-80	10	33,33%	Baik
5	81-100	20	66,66%	Sangat baik

Pada tabel di atas menunjukkan peningkatan nilai peserta didik yang baik, dengan 20 peserta didik (66,66%) tergolong sangat baik dan 10 peserta didik (33,33%) tergolong baik. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik yang mendapatkan nilai pada kategori sangat kurang baik, kurang baik, dan cukup. Hasil *posttest* menunjukkan bahwa 30 peserta didik berhasil memperoleh nilai diatas KKM sebesar 75.

Gambar 1. Pelaksanaan uji coba lapangan



Berdasarkan hasil pretest dan posttest, pembelajaran dengan *e-modul* memakai *book creator* pada materi “Masuk dan Berkembangnya Agama serta Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” dikatakan valid sesuai dengan hasil *N Gain score* 0,85. Hal tersebut menunjukkan bahwa produk yang dibuat peneliti terbukti efektif dalam kegiatan pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara kelas X.4 serta sudah dibuktikan bahwa nilai hasil belajar siswa mampu ditingkatkan yang dapat dilihat dalam tabel rekapitulasi *posttest*.

SIMPULAN

Pengembangan *e-modul* memakai *book creator* dengan materi “Masuk dan Berkembangnya Agama serta Kebudayaan Hindu-Buddha di Indonesia” menghasilkan bahan ajar yang valid, efektif, praktis, dan menarik. Penilaian dari validator menunjukkan rata-rata 4,47 yang menunjukkan *e-modul* tersebut sangat valid. Efektivitasnya dapat dilihat dari

meningkatnya hasil belajar, pada nilai pretest mendapat rata-rata 31,33 meningkat menjadi 91,33 setelah dilakukan posttest. Seluruh peserta didik berjumlah 30 orang berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kepraktisan e-modul juga terbukti berdasarkan hasil angket yang diisi oleh siswa dalam tahap one to one, small group dan field test yang mendapat rata-rata sebesar 4,52, sehingga produk yang dikembangkan peneliti dianggap praktis. Hasil nilai N Gain sebesar 0,85 diketahui bahwa terjadi peningkatan pembelajaran yang termasuk pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, I., & Susanti, R. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Canva Dengan Desain Infografis Dalam Mata Pelajaran Sejarah di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 458–464. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4798>
- Lastri, Y. (2023). Pengembangan Dan Pemanfaatan Bahan Ajar E-Modul Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1139–1146. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1914>
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 21–25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>
- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., & Yunani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis History Mapping Pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 146. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8578>
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan E-Modul Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 5–9. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.