



**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH MASUKNYA
ISLAM DI KABUPATEN PEKALONGAN BERBASIS
PROJECT BASED LEARNING TERHADAP MINAT
BELAJAR SISWA KELAS X IPS SMAN 1 KEDUNGWUNI**

SKRIPSI

Untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Prodi Pendidikan Sejarah

Oleh :

M Farid Hakim

NIM 3101416070

**JURUSAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi ini yang berjudul **Pengembangan E-Modul Sejarah Masuknya Islam Di Kabupaten Pekalongan Berbasis Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Kedungwuni** telah disetujui oleh Pembimbing untuk diajukan ke sidang panitia ujian skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 12 Agustus 2020

Menyetujui,

Pembimbing



Dr. YYFR. Sunarjan, M.S.

NIP. 195512101988031001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Sejarah



Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd

NIP. 196111211986011001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini yang berjudul **Pengembangan E-Modul Sejarah Masuknya Islam Di Kabupaten Pekalongan Berbasis Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Kedungwuni** dipertahankan di depan Sidang Panitia Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang pada :

Hari : Rabu

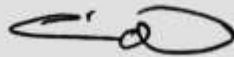
Tanggal : 16 September 2020

Penguji I



Prof. Dr. Wasino, M.Hum
NIP. 196408051989011001

Penguji II



Drs. Ba'in, M.Hum
NIP. 196307061990021001

Penguji III



Dr. YYFR, Sunarjan, M.S.
NIP. 195512101988031001

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiasi dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan pelanggaran, maka dapat diproses sesuai dengan kode etik ilmiah.

Semarang, 11 Agustus 2020



M Fario Hakim
NIM. 3101416070

ABSTRAK

Penelitian ini menggunakan model *research and development* dengan analisis kuantitatif deskriptif untuk menjabarkan temuan data penelitian. Tujuan penelitian ini adalah : (1) Mengetahui tahapan pengembangan e-modul pembelajaran sejarah; (2) Mengetahui penggunaan e-modul, dan; (3) Meningkatkan minat belajar siswa kelas X IPS 4 di SMAN 1 Kedungwuni melalui penggunaan e-modul berbasis sejarah lokal masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan. Penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE dan analisis uji *n-gain* serta regresi linier.

Hasil penelitian menunjukkan; (1) Berdasarkan uji validitas e-modul menunjukkan bahwa e-modul memenuhi syarat untuk dijadikan sebagai sumber belajar; (2) Berdasarkan analisis uji *n-gain* terhadap nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh angka sebesar 0,79; (3) Pengembangan e-modul berpengaruh terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X IPS 4 sebesar 22,7% dengan arah pengaruh positif berdasar analisis regresi linier sederhana.

Kata kunci : E-Modul, *Project Based Learning*, Minat Belajar

ABSTRACT

This study uses research and development models with descriptive quantitative analysis to describe the findings of research data. The objectives of this research are: (1) Knowing the stages of development of e-modules of historical learning; (2) Knowing the use of e-modules, and; (3) Increase the interest in learning grade X IPS 4 in SMAN 1 Kedungwuni through the use of e-module based on the local history of Islamic entry in Pekalongan Regency. The research used addie development models and *n-gain* test analysis and linear regression.

The results showed; (1) Based on the validity test of the e-module indicates that the e-module is qualified to be used as a learning resource; (2) Based on the *n-gain* test analysis of the *pretest* and *posttest* values obtained a figure of 0.79; (3) The development of e-modules affects the interest in learning the history of grade X IPS 4 students by 22.7% with a positive influence direction based on simple linear regression analysis.

Keywords: E-modules, *Project Based Learning*, learning interests

PRAKATA

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang memberikan limpahan berkah dan rahmat kepada hamba-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat dan salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang dinantikan syafaatnya di akhir zaman kelak. Penyusunan skripsi ini dilakukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi tidak akan berjalan tanpa adanya bantuan dari pihak – pihak yang mendukung secara moriil maupun materiil. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada pihak yang telah membantu penulis dana menyusun skripsi utamanya kepada :

1. Kedua orang tua tersayang, yang telah memberikan dukungan secara moriil dan materiil kepada penulis sejak masa awal kuliah hingga penulis selesai masa studi.
2. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M. Hum selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Solehatul Mustofa, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
4. Dr. Cahyo Budi Utomo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.
5. Dr. YYFR. Sunarjan, M. S. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah membimbing dan memberi masukan kepada penulis.
6. Zainal Muttaqin, S.Pd selaku guru sejarah SMA N 1 Kedungwuni sekaligus mentor yang membimbing dan membantu penulis selama melakukan penelitian dan penyusunan skripsi.
7. Segenap dosen, staf, serta karyawan Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang.

8. Suhela Yuniati yang membantu selama proses penelitian, memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
9. Teman – teman yang telah memberi semangat dalam menyelesaikan skripsi.

Semarang, 11 Agustus 2020

Penyusun,

DAFTAR ISI

Persetujuan Pembimbing.....	i
Pengesahan Kelulusan.....	ii
Pernyataan Keaslian	iii
Abstrak	iv
Prakata.....	v
Daftar Isi.....	vii
Daftar Tabel	ix
Daftar Gambar.....	x
Daftar Lampiran	xi
Bab I : Pendahuluan	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	13
E. Batasan Istilah	14
Bab II : Tinjauan Pustaka	
A. Deskripsi Teoritik.....	16
B. Penelitian Yang Relevan	46
C. Kerangka Berpikir.....	48
Bab III : Metode Penelitian	
A. Model Pengembangan.....	52
B. Populasi Penelitian	55
C. Sampel dan Teknik Sampling	55
D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional	56
E. Alat dan Teknik Pengumpulan Data	57
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	60
G. Teknik Analisis Data.....	63
Bab IV : Hasil dan Pembahasan	
A. Latar Penelitian	67

B. Hasil Analisis Data.....	72
C. Hasil Pengembangan E-modul Pembelajaran Sejarah	74
D. Hasil Penggunaan E-modul Dalam Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa	82
E. Analisis Variabel Independent dan Variabel Dependent	84
F. Pembahasan.....	90
Bab V : Simpulan dan Saran	
A. Simpulan	96
B. Saran.....	97
Daftar Pustaka	99
Lampiran	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1.....	55
Tabel 2.....	62
Tabel 3.....	65
Tabel 4.....	71
Tabel 5.....	73
Tabel 6.....	79
Tabel 7.....	80
Tabel 8.....	83
Tabel 9.....	85
Tabel 10.....	87
Tabel 11.....	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	51
Gambar 2	53
Gambar 3	88

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	102
Lampiran 2	103
Lampiran 3	104
Lampiran 4	105
Lampiran 5	106
Lampiran 6	109
Lampiran 7	113
Lampiran 8	118
Lampiran 9	123
Lampiran 10	127
Lampiran 11	129
Lampiran 12	136
Lampiran 13	145
Lampiran 14	151
Lampiran 15	160
Lampiran 16	161

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan menjadi salah satu upaya dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, dimana pendidikan menjadi dasar dari modal pembangunan dan pengembangan bangsa¹. Di dalam pendidikan nasional terdapat landasan yang bertujuan sebagai dasar dari proses serta pelaksanaan pendidikan di Indonesia, landasan tersebut kemudian dikenal dengan kurikulum. Pelaksanaan kurikulum di Indonesia selalu mengalami perubahan dan perkembangan seiring dengan kebutuhan terhadap pendidikan yang semakin tinggi dan berkembang. Kurikulum terbaru sebagai landasan pendidikan yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2019.

Kurikulum 2013 sebagai pengganti Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP memiliki tujuan sebagai landasan pendidikan yang mampu menghasilkan siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi². Konsep Kurikulum 2013 mengedepankan adanya keterampilan yang seimbang antara *hardskill* dan *softskill* yang dimulai dari standar kompetensi lulusan, standar isi dan proses, serta standar penilaian yang sesuai dengan kompetensi secara global³.

¹ Atno (2010:92)

² Undang – Undang No. 20 Tahun 2003

³ Kemendikbud. 2014. *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

Pendidikan belakangan banyak mengalami perubahan, baik secara cepat maupun lambat. Perubahan ini terjadi sebab disesuaikan dengan kurikulum pendidikan nasional yang mana perubahan atau pergantian kurikulum didasarkan perkembangan informasi dan teknologi. Perubahan yang tampak ada pada teknis pelaksanaan pendidikan di tingkat satuan pendidikan, seperti halnya teknis pelaksanaan yang berbeda tiap – tiap satuan pendidikan atau sekolah. Teknis pelaksanaan di tingkat satuan pendidikan diatur dalam Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 tentang Implementasi Kurikulum. Dalam Permendikbud Nomor 81A Tahun 2013 dijelaskan bahwa pada tingkat satuan pendidikan terdapat pedoman pengembangan muatan lokal yang bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap potensi daerah tempat siswa berasal⁴.

Berbeda dengan pedoman pengembangan bahan ajar yang memuat materi pembelajaran secara umum dan luas, baik dalam pelaksanaan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan atau KTSP maupun dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2019. Muatan lokal ditunjukkan sebagai bahan ajar pada satuan pendidikan di daerah yang berisi muatan atau konten dan proses pembelajaran yang disesuaikan dengan potensi dan keunikan lokal yang bertujuan untuk membentuk pemahaman siswa terhadap potensi masing – masing daerahnya.

Pengembangan muatan lokal tidak serta merta dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut

⁴ Undang – Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2013

untuk memastikan bahwa pengembangan muatan lokal yang dijadikan sebagai pedoman atau bahan ajar dalam proses pembelajaran dapat digunakan sesuai dengan landasan pendidikan yakni kurikulum, dimana kurikulum yang digunakan saat ini adalah Kurikulum 2013 edisi revisi tahun 2019. Pengembangan terhadap materi muatan lokal berpengaruh terhadap kelangsungan proses pembelajaran yang dilakukan, hal ini didasarkan pada kemampuan guru dalam mengolah materi, menyesuaikan materi dengan karakteristik siswa, dan tentunya pemahaman tentang tahapan atau langkah – langkah dalam pengembangan bahan ajar.

Penguasaan informasi dan teknologi menjadi salah satu kunci dalam pengembangan bahan ajar yang berkaitan dengan pengembangan muatan lokal sebagai bahan ajar pembelajaran pada tingkat satuan pendidikan di daerah. Pengembangan bahan ajar perlu disertai dengan penguasaan sistem informasi dan teknologi, terlebih pada atmosfir pendidikan saat ini. Pemahaman bahwa masing – masing siswa memiliki keunikan tersendiri yang berbeda antara individu dengan individu lain, kemampuan guru dalam mengelola informasi dan menggunakan teknologi dan memiliki karakter yang baik sesuai dengan lingkungan dan kehidupan masyarakat, tidak hanya menjadi faktor keberhasilan pengembangan bahan ajar bermuatan lokal. Akan tetapi menjadi kunci dari adanya perubahan dari pola pembelajaran *teacher oriented* atau pola pembelajaran yang berorientasi pada guru menjadi pola pembelajaran *student oriented* atau pola pembelajaran yang berorientasi pada siswa, namun juga menerapkan konsep atau model pembelajaran dengan

menggunakan pendekatan saintifik atau pola pembelajaran aktif sebagaimana yang terdapat pada konsep dan implementasi Kurikulum 2013. Artinya pembelajaran yang dilaksanakan satu arah (guru dengan siswa) tidak lagi dominan, dan memunculkan pembelajaran dua arah dimana di dalamnya terdapat proses menanya, menganalisis, mencipta dan mengkomunikasikan sebagai bagian dari pola pembelajaran aktif sebagaimana yang dimaksud dalam Kurikulum 2013.

Dalam pembelajaran aktif terdapat proses timbal balik atau *feedback* yang akan didapatkan, baik guru maupun siswa selama proses pembelajaran. Sehingga siswa mampu mengolah, mengelola, dan menganalisis materi yang disampaikan oleh guru dan memiliki kemampuan dalam mengkomunikasikan hasil kegiatan selama proses pembelajaran. Pengembangan bahan ajar bermuatan lokal di era digital saat ini, dapat menjadi salah satu bentuk dari pengembangan kurikulum hingga tingkat satuan pendidikan dalam rangka meningkatkan efektifitas dan efisiensi kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sehingga, seiring dengan perkembangan informasi dan teknologi di berbagai bidang, pendidikan nasional khususnya ditingkat satuan pendidikan dapat mengikuti sesuai arus perkembangan dalam rangka mewujudkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, memiliki kemampuan, pengetahuan dan afektif yang dapat bersaing ditingkat global.

Perkembangan informasi dan teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya perubahan dalam pengembangan bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran tidak hanya terjadi pada metode atau model

pembelajaran. Bahan ajar sebagai media pembelajaran yang digunakan sebagai sarana penunjang proses pembelajaran juga ikut mengalami perubahan. Perlu diketahui bahwa media pembelajaran merupakan alat atau sarana yang bertujuan untuk membantu, membentuk, dan merangsang pola pikir dan kemampuan kognitif siswa dalam proses pembelajaran. Menurut Briggs (1997) media pembelajaran adalah sarana fisik dalam menyampaikan isi atau materi pembelajaran. Sarana tersebut harus mampu memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran agar dalam penyampaian materi siswa mampu menangkap isi dari materi yang disampaikan. Secara umum media pembelajaran digunakan sebagai perantara antara guru dengan siswa, fungsi utamanya tentusebagai alat bantu dala pembelajaran seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya. Hamalik (1986) mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruhpsikologis terhadap siswa. Merujuk pada pendapat yang dikemukakan Hamalik, media pembelajaran tentu akan mengalami perubahan seiring dengan berkembangnya informasi dan teknologi serta adanya pola pikir yang lebih kompleks terhadap pelaksanaan pembelajaran.

Media dikatakan sebagai alat yang paling terpengaruh terhadap perkembangan informasi dan teknologi, hal tersebut dikarenakan media berfungsi sebagai alat bantu atau perantara antara suatu obyek dengan subyek tertentu. Dalam pembelajaran, perubahan – perubahan yang terjadi pada

media pembelajaran sangatlah kompleks. Mulai dari alat bantu tulis (*blackboard*) dan alat peraga tradisional yang kemudian berkembang menjadi alat bantu tulis dan alatperaga semi-modern seperti *whiteboard* hingga alat bantu berbasis elektornik seperti *powerpoint* dan *e-learning*. Pada era digital saat ini, penggunaan media pembelajaran berbasis elektronik seperti *e-learning* mulai banyak digunakan oleh guru, tidak terkecuali oleh guru sejarah. *E-learning* sendiri merupakan suatu proses pembelajaran berbasis elektronik atau memanfaatkan jaringan komputer atau konektivitas jaringan internet. *E-learning* tidak dapat dikatakan sebagai media pembelajaran sebab *e-learning* merupakan satu rangkaian proses pembelajaran yang memanfaatkan jaringan atau konektivitas komputer secara daring. Akan tetapi dalam *e-learning* terdapat istilah – istilah lain yang merujuk dalam penggunaan media pembelajaran melalui jaringan komputer, salah satunya adalah e-modul. E-modul atau modul elektronik sama halnya dengan modul pada umumnya, merupakan cakupan isi, materi, dan penguatan materi dalam bentuk ringkasan atau paragraf yang disusun secara sistematis menurut kaidah – kaidah keilmuan yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pembelajaran. Yang membedakan hanyalah pada modul elektronik atau e-modul memanfaatkan jaringan komputer atau konektivitas internet sebagai sarana dalam menggunakan e-modul.

Pemanfaatan e-modul di era digital saat ini mulai digunakan sebagai alternatif dalam meningkatkan efektivitas dalam proses pembelajaran. Terlebih e-modul diasumsikan terhadap penggunaan *gadget* yang saat ini kian

marak terutama dikalangan siswa. Selain sebagai upaya untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, e-modul dapat difungsikan sebagai upaya untuk memberikan kesadaran akan minat baca siswa. Dalam pembelajaran sejarah, minat baca sangat penting dan perlu dilakukan sebagaimana diketahui bahwa isi materi pembelajaran sejarah berupa deskripsi dari berbagai peristiwa sejarah. Hal ini menjadi perhatian apabila dalam proses pembelajaran sejarah, minat baca siswa terhadap materi sejarah tidak sesuai yang diharapkan maka proses pembelajaran akan mengalami hambatan. Hambatan ini dapat berupa adanya pola pembelajaran *teacher oriented* atau berorientasi pada guru dan tidak adanya pola pembelajaran aktif atau *student centre*.

Pengembangan terhadap e-modul bagi kelangsungan aktivitas pembelajaran sejarah perlu dilakukan, mengingat bahwa e-modul dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran sejarah. Terlebih lagi e-modul dapat dimanfaatkan sebagai upaya dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat baca sejarah siswa. Pengembangan tersebut tidak hanya pada isi materi yang lebih mendalam dan/atau secara garis besarnya, akan tetapi *design* dari e-modul perlu diperhatikan untuk menarik minat baca sejarah siswa. Isi materi dikemas dalam kalimat sederhana agar dipahami siswa. Penulisan isi materi harus memperhatikan kaidah – kaidah keilmuan dan kebahasaan sesuai ejaan yang disempurnakan (EYD), hal ini agar tidak terjadi kerancuan atau kesalahan

dalam memahami isi materi yang telah dirancang dalam modul elektronik atau *e-modul*.

Sebagai dasar dalam uraian diatas, penelitian yang dilakukan oleh Purwaningtyas, dkk dengan judul *Pengembangan Modul Elektronik Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Kelas XI Berbasis Online Dengan Program Edmodo* mengungkapkan bahwa pengembangan modul elektronik dapat menjawab masalah yang disebabkan oleh minimnya bahan ajar dalam pembelajaran. Disisi lain, kreativitas pembelajaran berbasis *online* dengan program edmodo dapat membantu guru dalam memahami karakteristik siswa yang berbeda – beda dan memberikan kesempatan bagi siswa yang malu untuk mengutarakan pendapatnya di kelas konvensional. Meskipun penelitian tersebut berbeda dengan penelitian yang akan dilaksanakan, akan tetapi memiliki persamaan dalam pelaksanaannya yaitu pengembangan modul elektronik atau e-modul dalam pembelajaran. Selain itu, pengembangan e-modul dalam penelitian ini tidak hanya diterapkan sebagai alat bantu atau media pembelajaran akan tetapi difokuskan dalam penerapan pembelajaran sejarah berbasis proyek (*Project Based Learning*).

Dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2014 menjelaskan bahwa *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan suatu proyek dalam inti proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2009:407) *project based learning* merupakan suatu cara belajar yang diterapkan untuk memberikan kebebasan berpikir bagi siswa sesuai kemampuan dan pola pikirnya yang berkaitan dengan isi materi atau bahan ajar dalam pembelajaran

serta untuk memperoleh tujuan yang telah direncanakan. Hal ini dapat dimaknai bahwa *project based learning* merupakan suatu model pembelajaran dimana dalam proses pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk berpikir mengolah dan menganalisa suatu masalah sesuai dengan kemampuan dan pola pikirnya. Proses ini dapat dikatakan sebagai pemecahan masalah didalam pembelajaran yang bertujuan melatih dan membentuk pola pikir siswa sehingga siswa mampu berpikir kritis dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari – hari yang ada sesuai dengan kemampuan yang dimiliki. Model Pembelajaran *project based learning* dikembangkan berdasarkan pada tingkat pengetahuan dan kemampuan berpikir siswa yang berpusat pada kegiatan atau aktivitas belajar siswa, hal ini akan memungkinkan siswa untuk beraktivitas sesuai dengan kemampuan, pola pikir, keterampilan, dan minat belajar masing – masing. *Project based learning* juga memberikan kesempatan seluas – luasnya bagi siswa untuk menentukan aktivitas pembelajaran atau *assignment* baik dalam merumuskan masalah, memecahkan masalah, menentukan topik yang akan dirumuskan maupun menentukan kegiatan yang akan dilakukan ketika dalam sebuah penelitian ilmiah. Oleh karena itu, peran guru dalam pembelajaran *project based learning* adalah sebagai fasilitator, menyediakan bahan dan pengalaman bekerja atau melakukan sebuah penelitian, mendorong siswa untuk berkomunikasi dalam suatu panel diskusi baik antarsiswa maupun dengan guru, dan mendorong atau memberikan motivasi agar siswa tetap semangat dalam melakukan sebuah penelitian atau proyek ilmiah.

Menurut Winastaman Gora dan Sunarto (2010:119) model pembelajaran *project based learning* mempunyai beberapa karakteristik:

1. Mengembangkan pertanyaan atau masalah, yang berarti dalam setiap kegiatan pembelajaran harus mengembangkan pengetahuan yang dimiliki oleh masing – masing siswa.
2. Memiliki hubungan dengan dunia nyata, artinya bahwa proses pembelajaran haruslah outentik sesuai dengan kaidah – kaidah ilmiah, serta siswa dihadapkan dengan masalah yang ada dalam kehidupam sehari – hari.
3. Menekankan pada tanggung jawab siswa, berarti proses dimana siswa diberikan akses untuk menemukan atau mencari informasi yang digunakan dalam menentukan solusi dari masalah yang dihadapkan.
4. Penilaian, merupakan proses menilai siswa baik selama pembelajaran berlangsung hingga penilaian pada hasil proyek siswa.

Karakteristik dalam model pembelajaran *project based learning* berbeda dengan model pembelajaran lain, dimana salah satunya adalah penekanan terhadap proses aktivitas belajar siswa dalam menentukan suatu masalah yang kemudian dirancang dalam suatu proyek atau penelitian. Siswa dihadapkan pada proses untuk mencari dan mengolah informasi yang bertujuan untuk memperoleh jawaban atau solusi guna memecahkan masalah yang sebelumnya telah dirancang. Berbeda dengan model pembelajaran lain, *project based learning* menekankan pada kemampuan berpikir, pengetahuan,

keterampilan, dan minat belajar sehingga setiap proses pembelajaran siswa dihadapkan pada konsekuensi masing – masing.

Dalam penelitian ini, pengambilan topik *project based learning* dalam pembelajaran sejarah mengacu pada sejauh mana kemampuan siswa dalam berpikir dan minat baca serta minat belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kedungwuni. Topik ini kemudian dikembangkan untuk menentukan rancangan penelitian yang sesuai yang selanjutnya ditulis dalam judul *Pengembangan E-Modul Sejarah Masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan Berbasis Project Based Learning Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas X IPS SMAN 1 Kedungwuni*. Dari judul diatas menerangkan bahwa alat uji yang digunakan untuk memperoleh indikator sesuai dengan judul penelitian yaitu minat belajar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kedungwuni adalah e-modul yang dikembangkan. E-modul ini berisi materi sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar di kelas X dimana pokok bahasan yang diambil adalah Masuknya Islam ke Nusantara. Pokok bahasan ini diambil sesuai dengan kebutuhan dan dikaitkan dengan pembelajaran sejarah lokal tentang masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan. Hal ini dimaksudkan agar siswa kelas X IPS di SMAN 1 Kedungwuni mengenal sejarah daerahnya sendiri, selain itu dianggap sesuai dengan kebutuhan karena materi yang berkaitan dengan masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan masih minim referensi.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka dapat ditarik rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan e-modul dalam pembelajaran sejarah ?
2. Bagaimana penggunaan e-modul dalam pembelajaran sejarah di kelas X IPS SMAN 1 Kedungwuni ?
3. Bagaimana pengaruh pengembangan e-modul pembelajaran sejarah terhadap minat belajar sejarah siswa kelas X IPS SMAN 1 Kedungwuni ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Mengetahui tahapan atau langkah – langkah dalam pengembangan e-modul sejarah yang dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.
2. Mengetahui tentang penggunaan e-modul sejarah masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan sebagai media pembelajaran sejarah di kelas X IPS 4 SMAN 1 Kedungwuni.
3. Meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas X IPS melalui pengembangan e-modul pembelajaran sejarah tentang sejarah masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan pembelajaran sejarah berbasis proyek (*proect based learning*) kelas X IPS 4 di SMAN 1 Kedungwuni.

D. Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan guru dalam melaksanakan pembelajaran terutama berkaitan dengan minat siswa dalam pembelajaran sejarah.
- b. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi bagi guru dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).
- c. Hasil produk berupa e-modul dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran sejarah berbasis sejarah lokal.

2. Bagi Siswa

- a. Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah terutama berbasis sejarah lokal.
- b. Penelitian diharapkan memberi dampak positif terhadap kesadaran siswa dalam belajar sejarah, prestasi belajar, dan aktivitas belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

- a. Penelitian ini dapat menjadi evaluasi tentang penerapan metode pembelajaran yang digunakan agar memperoleh tujuan pembelajaran secara efektif.
- b. Hasil produk berupa e-modul dapat menjadi salah satu literasi digital bagi sekolah.

4. Bagi Peneliti

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya, agar tema – tema penelitian yang serupa dapat dikembangkan.
- b. Penelitian ini juga diharapkan memberi dampak positif di bidang pendidikan terutama untuk pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas.

E. Batasan Istilah

Batasan istilah digunakan dalam penelitian agar tidak ada kesalahan dalam pemberian makna atau persepsi. Adapun batasan istilah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. E-modul, adalah modul yang diadaptasi kedalam bentuk elektronik yang mana dapat diakses melalui berbagai media yang terhubung kedalam suatu jaringan tertentu (*online*). Pengertian tersebut didasarkan pada panduan pengembangan bahan ajar oleh Depdiknas (2008) bahwa modul merupakan sebuah buku fisik yang ditulis dengan tujuan agar peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa atau dengan bimbingan guru.
2. *Project Based Learning*, merupakan metode belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata (Kemendikbud, 2013).

3. Minat Belajar, merupakan kecenderungan siswa untuk belajar dalam rangka memperoleh informasi, pengetahuan, keterampilan melalui usaha – usaha, pengajaran, atau pengalaman (Hardjana, 1994).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teoritik

Suatu penelitian atau kajian tentang penulisan karya ilmiah selalu didasari atas teori – teori sebagai landasannya. Landasan teori atau deskripsi teoritik penting dalam penelitian, suatu penelitian tanpa didasari atas teori – teori yang sesuai tidak dapat mengembangkan masalah yang dikaji atau diteliti. Oleh sebab itu, landasan teori selalu menjadi pedoman bagi peneliti terutama dalam penulisan skripsi sebagai dasar pengembangan masalah berdasarkan teori – teori yang digunakan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa teori yang digunakan terkait dengan topik, judul penelitian, dan pokok serta masalah yang diangkat dalam penelitian.

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa latin yang merupakan kata tunggal dari medium. Secara harfiah, media merupakan pengantar atau perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan (Smaldino, 2005). Donald P. Ely & Vernon S. Gerlach, berpendapat bahwa media memiliki dua pengertian yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Arti sempit, media memiliki wujud seperti grafik, foto, alat mekanik dan elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, serta menyampaikan informasi. Sedangkan dalam arti luas yaitu kegiatan

yang dapat menciptakan suatu kondisi, sehingga memungkinkan peserta didik dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baru.

Menurut Gange, media pembelajaran merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat menumbuhkan sikap belajar (Seels & Richey, 1994). Sedangkan Briggs menjelaskan tentang media pembelajaran adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar seperti buku, film, kaset – kaset, dan film bingkai (Seels & Richey, 1994).

Lebih lanjut Rabani (1997:3) mengemukakan beberapa pengertian media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Segala bentuk sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional.
- 2) Peralatan fisik untuk menyampaikan isi instruksional, termasuk buku, film, video, *tape*, dan sajian *slide powerpoint*. Dengan kata lain media instruksional edukatif (media pembelajaran) mencakup perangkat lunak (*software*) dan/atau perangkat keras (*hardware*) yang berfungsi sebagai alat belajar/alat bantu belajar.
- 3) Media yang digunakan dan diintegrasikan dengan tujuan dan isi instruksional yang biasanya sudah dituangkan dalam Garis

Besar Pedoman Instruksional (GBPP) dan dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.

- 4) Sarana pendidikan yang digunakan sebagai perantara dengan menggunakan alat penampil dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan instruksional, seperti kaset, audio, *slide*, *strips-film*, dan sebagainya.

Manfaat atas kehadiran teknologi dan informasi yang berkembang di dunia pendidikan adalah munculnya teknologi informasi sebagai media pembelajaran, peningkatan kapasitas pengajar, serta peningkatan mutu pendidikan dan pengajaran peserta didik (Hamzah & Nina, 2010: 61).

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu berupa film, buku, tampilan *slide powerpoint*, dan sebagainya, yang digunakan dalam pembelajaran sebagai perantara antara materi yang disampaikan dan disajikan oleh guru kepada peserta didik untuk menunjang aktivitas belajar mengajar.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Media sebagai suatu komponen dalam sistem pembelajaran mempunyai fungsi yang sangat vital bagi keberlangsungan pembelajaran. Hal tersebut berarti media memiliki tempat yang strategis sebagai bagian dari pembelajaran. Sebagai komponen

dalam pembelajaran, media memiliki fungsi yang berbeda dengan fungsi komponen – komponen lain, yaitu sebagai perantara yang memuat pesan pembelajaran untuk disampaikan kepada pembelajar dalam hal ini adalah guru dan peserta didik.

Menurut Degeng (2001) media memiliki fungsi sebagai berikut:

- 1) Menghindari terjadinya verbalisme.
- 2) Membangkitkan minat/motivasi.
- 3) Menarik perhatian peserta didik.
- 4) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan ukuran.
- 5) Mengaktifkan peserta didik dalam kegiatan belajar, dan
- 6) Mengefektifkan pemberian rangsangan untuk belajar.

Ibrahim, dkk (2004) menjelaskan fungsi media pembelajaran ditinjau dari dua hal, yaitu proses pembelajaran sebagai proses komunikasi dan kegiatan interaksi peserta didik dan lingkungannya. Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai proses komunikasi, maka media memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dari sumber (guru) ke penerima (peserta didik). Ditinjau dari proses pembelajaran sebagai kegiatan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan media dan hambatan yang mungkin timbul dalam proses pembelajaran.

Menurut Sudirman, dkk. (2002) mengemukakan fungsi media pembelajaran sebagai berikut: 1) memperjelas penyajian pesan agar

tidak terlalu bersifat verbalistik, 2) mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra, seperti: objek yang terlalu besar, objek yang kecil, gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, kejadian di masa lampau, objek yang terlalu kompleks, dan konsep yang terlalu luas, 3) mengatasi sikap pasif peserta didik, dalam hal ini menimbulkan gairah/semangat belajar, interaktif yang lebih langsung antara peserta didik dengan lingkungan dan kenyataan, kemungkinan peserta didik belajar secara mandiri, 4) memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Miarso (2004) mengemukakan bahwa media memiliki dua belas fungsi yakni: 1) memberikan rangsangan yang bervariasi kepada otak, sehingga otak dapat berfungsi secara optimal, 2) mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh peserta didik, 3) dapat melampaui keterbatasan ruang kelas, 4) memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dan lingkungannya, 5) menghasilkan keseragaman pengamatan, 6) membangkitkan keinginan dan minat baru, 7) membangkitkan motivasi dan merangsang untuk belajar, 8) memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari sesuatu yang konkret maupun abstrak, 9) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri, 10) meningkatkan kemampuan *new literacy* (membaca baru) yaitu kemampuan untuk menafsirkan objek baru, tindakan, dan

lambang yang tampak, baik alamiah maupun buatan manusia, 11) mampu meningkatkan efek sosialisasi, yaitu dengan meningkatkan kesadaran akan dunia sekitar, dan 12) meningkatkan kemampuan ekspresi diri guru dan peserta didik.

c. Pemilihan Media Pembelajaran

Dalam penggunaan media pembelajaran, Gagne dalam (Gerlach & Elly, 1980) menjelaskan bahwa media pembelajaran tidak serta – merta digunakan begitu saja oleh guru, tidak ada satupun media yang dianggap paling cocok untuk mencapai suatu tujuan. Artinya, media pembelajaran yang digunakan untuk satu pokok bahasan akan berbeda dengan pokok bahasan lain. Oleh sebab itu, terdapat beberapa prinsip dalam pemilihan media pembelajaran yang dapat membantu guru dalam menentukan dan menggunakan media yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Menurut Brown, Lewin & Harcleorad (Punaji, 2005:47) prinsip – prinsip pemilihan media pembelajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak ada satupun media, prosedur, dan pengalaman yang paling baik untuk peserta didik.
- 2) Percaya bahwa penggunaan media sesuai deng tujuan pembelajaran secara khusus.
- 3) Pengajar (guru) harus mampu mengetahui secara menyeluruh kesesuaian antara isi dan tujuan khusus program.

- 4) Media harus mempertimbangkan kesesuaian antara penggunaannya dan cara pembelajaran yang dipilih.
- 5) Pemilihan media itu sendiri jangan tergantung pada pemilihan dan penggunaan media tertentu saja.
- 6) Menyadari bahwa media yang paling baikpun apabila tidak dimanfaatkan secara baik akan berdampak kurang baik atau media tersebut digunakan dalam lingkungan yang kurang baik.
- 7) Menyadari bahwa pengalaman, kesukaan, minat dan kemampuan individu serta gaya belajar mungkin berpengaruh terhadap hasil penggunaan media.
- 8) Menyadari bahwa sumber – sumber dan pengalaman belajar bukanlah hal yang berkaitan dengan baik dan buruk tetapi sumber dan pengalaman belajar ini berkaitan dengan hal yang konkret atau abstrak.

Sementara itu, Arief Sadiman (1996:84) mengemukakan beberapa alasan pemilihan media sebagai berikut:

- 1) *Demonstration*, dalam hal ini media dapat digunakan sebagai alat untuk mendemonstrasikan sebuah konsep, alat, objek, kegunaan, cara mengoperasikan dan lain – lain.
- 2) *Familiarity*, media yang digunakan sudah dapat dikuasai oleh pengguna. Apabila pengguna memilih media lain belum tentu menguasai media yang digunakan, sehingga pengguna akan menggunakan media yang sama secara terus – menerus.

- 3) *Clarity*, media digunakan untuk memperjelas pesan pembelajaran dan memberikan penjelasan yang lebih konkret.
- 4) *Active learning*, media dapat berbuat lebih dari yang bisa dilakukan oleh guru. Salah satu aspek yang harus diupayakan oleh guru dalam pembelajaran adalah peserta didik harus berperan secara aktif baik secara fisik, mental, dan emosional.

2. Model Pembelajaran

Dalam setiap pembelajaran terdapat beberapa istilah yang digunakan dalam menguraikan dan menggambarkan aktivitas atau kegiatan belajar – mengajar. Ada beberapa istilah – istilah yang sering ditemui dalam berbagai referensi akan tetapi penggunaannya seringkali berubah – ubah atau tidak konsisten, istilah – istilah tersebut yakni pendekatan, metode, model, dan teknik pembelajaran. Seringkali peneliti maupun guru terjebak dalam istilah – istilah tersebut dan mengalami kesalahan dalam penerapannya. Penggunaan istilah – istilah yang demikian perlu dipahami konsepnya sehingga tidak terjadi penyalahgunaan istilah – istilah ini. Salah satunya yaitu model pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan situasi atau pelaksanaan proses pembelajaran dari awal kegiatan sampai akhir pembelajaran. Segala bentuk aktivitas pembelajaran didalam kelas dari awal pembelajaran sampai berakhirnya pembelajaran ditentukan berdasarkan metode pembelajaran yang dipilih.

Selain itu, model pembelajaran mencerminkan daripada penerapan suatu pendekatan, maupun teknik pembelajaran secara keseluruhan. Model pembelajaran juga menjadi kerangka secara konseptual yang menguraikan prosedur atau tahapan – tahapan secara sistematis dalam mengelola atau mengorganisasi kegiatan pembelajaran untuk memperoleh tujuan yang akan dicapai. Model digunakan sebagai pedoman bagi guru dalam merencanakan, menyusun dan melaksanakan kegiatan pembelajaran . dengan demikian, satu model pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran, strategi dan teknik pembelajaran sekaligus (Udin, 1996).

a. Pengertian Model Pembelajaran

Dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 pasal 19 menyatakan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai dan mampu menerapkan berbagai strategi, metode, dan teknik pembelajaran sesuai dengan kondisi kelas dan kemampuan siswa serta dirancang secara sistematis dan spesifik. Selain itu, penguasaan terhadap model pembelajaran memberikan pengaruh

dalam ketercapaian pembelajaran dan pemahaman siswa dalam belajar. Arends (1997) menyatakan bahwa

“The term teaching model refers to a particular approach to instruction that includes its goals, syntax, environment, and management system”.

Istilah model pembelajaran diartikan sebagai suatu bentuk arahan terhadap suatu pendekatan pembelajaran tertentu termasuk didalamnya meliputi tujuan dari pembelajaran, sintaksis, lingkungan belajar, dan sistem pengelolaan atau pengorganisasian dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar memiliki makna yang memiliki cakupan luas dari pendekatan, strategi, dan metode serta teknik pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan suatu perencanaan atau pola tertentu yang ditentukan pengajar (guru) sebagai suatu pedoman yang digunakan dalam merencanakan dan melaksanakan kegiatan pembelajaran di dalam kelas atau pembelajaran tutorial (*practice*) serta untuk menentukan perangkat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran seperti buku atau bahan ajar, media pembelajaran, dan lain sebagainya (Joyce, 1992). Joyce juga menambahkan bahwa suatu model pembelajaran mengarah pada bentuk atau desain dari kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir proses pembelajaran untuk membantu siswa dalam belajar melalui berbagai kegiatan dan cara yang berbeda agar tujuan dari pembelajaran dapat dicapai.

Soerjono Soekamto mengemukakan maksud dari model pembelajaran merupakan

“Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.”

Pandangan Soerjono Soekamto terhadap model pembelajaran menegaskan bahwa konsep dari model pembelajaran yaitu menggambarkan atau menjelaskan proses daripada kegiatan pembelajaran yang dirancang dan disusun secara sistematis yang digunakan sebagai pedoman oleh guru dalam melaksanakan dan mengorganisasi atau mengelola setiap kegiatan pembelajaran sehingga tujuan dari pembelajaran dapat dicapai. Pernyataan tersebut sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Eggen dan Kauchak yang menyatakan bahwa model pembelajaran memberikan suatu kerangka dan arahan bagi guru untuk mengajar. Model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus sebagai istilah dalam pembelajaran yang membedakan antara model pembelajaran dengan strategi, metode, dan teknik pembelajaran. Ciri – ciri tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.
- 2) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana peserta didik (siswa) belajar dan mencapai tujuan pembelajaran.

- 3) Tingkah laku dalam pembelajaran diperlukan agar model pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik dan berhasil.
- 4) Lingkungan belajar yang memadai diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Melalui rancangan model pembelajaran yang telah disusun secara sistematis, maka akan memudahkan guru dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran. Hal sebaliknya, apabila dalam menyusun rancangan model pembelajaran tidak dilakukan dengan baik, maka dalam melakukan kegiatan belajar mengajar akan mengalami kesulitan sehingga tujuan dari proses pembelajaran yang diharapkan tidak akan tercapai. Menentukan model pembelajaran juga perlu memperhatikan karakteristik siswa dalam pembelajaran, kondisi kelas, maupun kelengkapan fasilitas pembelajaran seperti buku atau bahan ajar, gambar, dan lain sebagainya. Merancang model pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang efektif. Artinya bahwa proses pembelajaran akan memiliki makna yang dapat diambil siswa dari kegiatan belajar mengajar, terlebih siswa mempunyai peran besar selama kegiatan belajar mengajar berlangsung. Hal ini dikarenakan siswa akan lebih aktif dalam memperoleh informasi dari berbagai sumber, dan melatih kemampuan dalam mengelola serta mengolah informasi.

Model pembelajaran erat kaitannya dengan gaya belajar mengajar antara siswa dengan guru. Kemampuan guru dalam melaksanakan

proses pembelajaran dapat dilihat melalui gaya mengajar yang dilakukan. Setiap guru memiliki cara masing – masing dalam menciptakan suasana kelas, menilai karakter siswa yang berbeda – beda, dan bahkan berinteraksi dengan siswa. Sebaliknya, setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda, ada siswa yang belajar dengan baik, cepat dalam memahami materi yang disampaikan serta memiliki kecenderungan dalam belajar sehingga mampu memiliki kecerdasan yang baik. Sementara itu, adapula siswa yang memiliki kecenderungan malas belajar dan kurang aktif dalam setiap kegiatan belajar. Hal ini terlihat dari gaya belajar siswa.

b. Jenis Model Pembelajaran

Dalam Permendikbud No. 103 Tahun 2014, setidaknya ada tiga model pembelajaran yang dapat digunakan dalam implementasi Kurikulum 2013, yaitu Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*), Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*), dan Pembelajaran Melalui Penemuan (*Discovery Learning*). Dalam pembelajaran sejarah, banyak ditemukan kegiatan belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran *problem based learning* dan *project based learning*. Penggunaan model pembelajaran *problem based learning* dan *project based learning* dapat dikatakan sebagai model yang cocok dengan pembelajaran sejarah yang mengutamakan pemahaman, kemampuan berpikir, dan analisis dalam pembelajaran. Kedua model pembelajaran tersebut

setidaknya mampu memberikan solusi dari suatu masalah yang berkaitan dengan pembelajaran yang sebagian besar dirumuskan dalam penelitian skripsi. Sehingga model *problem based learning* dan *project based learning* umum dilaksanakan dalam pembelajaran sejarah.

c. *Project Based Learning* Dalam Pembelajaran Sejarah

Penggunaan model pembelajaran sangat dipengaruhi oleh situasi dalam pembelajaran, gaya belajar siswa, serta gaya mengajar guru. Banyak pertimbangan yang harus diperhatikan guru dalam menentukan model pembelajaran yang akan digunakan selama kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah faktor kecenderungan siswa dalam belajar, apakah siswa antusias selama proses pembelajaran atau sebaliknya. Hal ini dikarenakan akan mempengaruhi hasil belajar siswa serta tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Model pembelajaran sendiri terbagi atas beberapa macam, salah satunya yaitu model pembelajaran berbasis proyek atau *project based learning*.

1) Pengertian Model Pembelajaran *Project Based Learning*

Pembelajaran Berbasis Proyek atau *project based learning* menggunakan proyek/kegiatan sebagai alat instrumen dalam pembelajaran. Pada umumnya, alat instrumen yang digunakan berupa lembar kerja, portofolio, maupun perumusan masalah dalam suatu penelitian. Model *project based learning* fokus

pada konsep – konsep serta prinsip utama dari suatu disiplin ilmu, mengikutsertakan siswa dalam kegiatan/aktivitas pembelajaran dalam memecahkan suatu masalah dan tugas lainnya yang didalamnya memiliki nilai – nilai tertentu, memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan belajar secara mandiri serta tanggung jawab, dan melatih siswa dalam membuat suatu proyek yang menghasilkan suatu produk yang memiliki nilai dan bersifat realistik (Okudan, Gul E. Dan Sarah E. Rzasa, 2004).

Berbeda dengan model pembelajaran lain, model *project based learning* menekankan pada aktivitas pembelajaran yang memiliki waktu panjang, bersifat holistik-interdisipliner, pembelajaran berpusat pada siswa (*student centre*), dan terintegrasi dengan isu – isu atau permasalahan secara nyata. Dalam model pembelajaran *project based learning* siswa belajar dari situasi dan permasalahan secara nyata, sehingga siswa tidak hanya memahami situasi diluar pembelajaran akan tetapi mampu menumbuhkan pengetahuan yang bersifat permanen serta mengelola proyek pembelajaran didalam kegiatan belajar mengajar (Thomas, 2000).

Menurut Grant (2000) *project based learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam melakukan suatu penelitian atau investigasi terhadap

masalah/topik tertentu secara lebih mendalam. Siswa secara aktif dan konstruktif mendalami dalam kegiatan pembelajaran dengan pendekatan riset ilmiah terhadap suatu permasalahan atau isu – isu serta pertanyaan tertentu yang memiliki nilai lebih tinggi (berbobot), relevan, dan nyata. Dengan demikian, model pembelajaran *project based learning* menitikberatkan pada proses pembelajaran dimana siswa menjadi pusat kegiatan belajar mengajar melalui riset pembelajaran, atau pemecahan masalah/fokus tertentu secara nyata dan relevan. Tujuannya yaitu untuk memberikan siswa pengalaman dalam pembelajaran, mengembangkan kemampuan siswa dalam belajar utamanya dalam bertindak, berpikir, dan menganalogikan suatu pandangan, serta melatih kepekaan siswa dalam melihat dan memahami isu – isu atau masalah yang nyata.

2) **Karakteristik Model *Project Based Learning***

Buck Institute for Education (1999) menyatakan bahwa model *project based learning* memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- (a) siswa mempunyai peran besar dalam membuat sebuah keputusan, dan menyusun kerangka kerja dalam pembelajaran;
- (b) terdapat masalah yang pemecahannya tidak ditentukan sebelumnya;
- (c) siswa merancang suatu proses dalam mencapai hasil yang diharapkan;
- (d) siswa memiliki tanggungjawab dalam mengelola dan memperoleh informasi;
- (e) evaluasi dilakukan

secara berkelanjutan; (f) siswa mengulas kembali atas apa yang dikerjakan secara teratur; (g) menciptakan suatu produk atau karya ilmiah sebagai hasil akhir dan melakukan evaluasi terhadap hasil akhir; dan (h) memberikan atau menciptakan suasana kelas yang efektif dalam pembelajaran.

3) Hakekat Pembelajaran Sejarah

Sebelum mengetahui tentang hakekat dari pembelajara sejarah, sebaiknya perlu mengetahui tentang pengertian daripada pembelajaran secara umum.

a) Pengertian Belajar

Belajar adalah perubahan yang relatif permanen di dalam behavioral *potentionality* (potensi – behavioral) sebagai akibat dari *reinforced practice* (praktik yang diperkuat) (Kimble, 1961:6). Pendapat yang sama dikemukakan oleh Mayer (1982:1040) menyebutkan bahwa belajar adalah menyangkut adanya perubahan perilaku yang relatif permanen pada pengetahuan atau perilaku seseorang karena pengalaman. Sedangkan pendapat lain dikemukakan oleh Gange, yang mengatakan bahwa belajar merupakan sebuah sistem yang didalamnya terdapat berbagai elemen/unsur yang saling berkaitan sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

Menurut Bell-Gredler, belajar adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam kemampuan (*competencies*), keterampilan (*skills*), dan sikap (*attitude*) yang diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan.

b) Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran menjadi salah satu faktor penting didalam kegiatan belajar mengajar siswa. Pentingnya pembelajaran dibuktikan berdasarkan fakta bahwa, apabila siswa tidak memperoleh pembelajaran, maka kemampuannya baik intelektual maupun konseptual tidak dapat berkembang. Menurut Muhaimin (1996) pembelajaran merupakan salah satu upaya atau cara untuk mendidik dan membelajarkan siswa, dalam upaya itu terdapat proses memilih, menetapkan, dan mengembangkan pendekatan, model, metode, strategi bahkan teknik pembelajaran sebagai usaha untuk memperoleh hasil atau tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sementara itu, M. Sobry Sutikno (2009) berpendapat bahwa pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan proses atau kegiatan belajar mengajar kepada setiap siswa melalui proses pembelajaran meliputi

pemilihan, penetapan, dan pengembangan metode atau strategi untuk mencapai hasil yang diinginkan.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa belajar dan pembelajaran adalah suatu unsur yang saling berkaitan. Keduanya memiliki makna sebagai upaya untuk mewujudkan kegiatan atau aktivitas antara pembelajar (guru) dengan pembelajar (peserta didik) agar memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai.

c) Hakekat Pembelajaran Sejarah

Mengajarkan sejarah kepada siswa sama artinya membantu siswa dalam mengetahui hal – hal yang berkaitan dengan sejarah, termasuk didalamnya mengetahui konsep dari sejarah, cara atau sudut pandang dalam berpikir sejarah, serta kemampuan kritis terhadap sejarah. Mempelajari sejarah merupakan salah satu usaha untuk mengetahui jati diri sebagai sebuah bangsa, mendalami makna atau nilai – nilai yang tertuang dalam sejarah, serta mengembangkan kemampuan dalam berpikir kritis dan bertindak secara hati – hati. Sejarah sendiri memiliki suatu konsep yang sangat luas apabila dapat didefinisikan secara jelas. Namun, dapat diuraikan secara singkat mengenai hakekat belajar sejarah sebagai berikut:

- (1) Memperoleh pengetahuan tentang fakta – fakta sejarah.
Fakta sejarah menjadi fokus utama dalam sebuah penelitian sejarah, dikarenakan fakta merupakan informasi yang diperoleh dari sumber yang relevan atau sesuai dengan temuan – temuan yang ada.
- (2) Mendapatkan pemahaman tentang peristiwa atau periode tertentu, atau masyarakat yang hidup pada masa lalu.
- (3) Memperoleh kemampuan dalam berpikir kritis, menilai dan bertindak secara kritis terhadap tulisan – tulisan yang memuat sejarah didalamnya.
- (4) Mengetahui tentang proses atau aktivitas dalam melakukan penelitian sejarah, serta menuliskannya kedalam bentuk yang sistematis (Brian Garvey dan Mary Krug, 1977).

3. Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah

Modul yang berfungsi sebagai bahan ajar dalam pembelajaran memiliki variasi yang berbeda – beda. Modul pembelajaran sejarah memiliki perbedaan dengan modul pembelajaran fisika ataupun kimia, baik dari isi materi, landasan maupun kajian yang dilakukan juga memiliki perbedaan. Dalam menentukan modul pembelajaran sejarah diperlukan kajian pustaka yang diperoleh dari berbagai sumber yang faktual untuk

memperoleh informasi, sehingga materi yang disusun bersifat faktual dan kredibel. Oleh karena itu, dalam membuat sebuah modul sejarah diperlukan riset tentang topik yang akan dibahas, selanjutnya dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, salah satunya tentang modul yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini yakni berbasis *online* berupa modul elektronik atau e-modul. Untuk itu diperlukan pemahaman tentang pengertian modul elektronik atau e-modul secara umum.

a. Pengertian E-Modul

Modul merupakan suatu alat instrumen yang dirancang secara sistematis dalam bentuk tertentu yang digunakan dalam proses pembelajaran. Modul dapat digunakan sebagai cara untuk memberikan kesempatan seluas – luasnya bagi siswa dalam memahami konsep belajar sesuai kemampuan masing – masing. Menurut S. Nasution (2003: 205) buku merupakan sumber belajar yang umum digunakan. Sementara itu, modul disebut juga termasuk kedalam salah satu bentuk buku yang digunakan pembelajaran. Secara substansi, penggunaan modul lebih ditekankan pada kemandirian dan tanggung jawab siswa dalam kegiatan pembelajaran. Modul dapat dirumuskan sebagai satu kesatuan unit tertentu yang lengkap dan berdiri sendiri, terdiri atas satu rangkaian kegiatan yang disusun membantu siswa untuk mencapai sejumlah tujuan yang kemudian dirumuskan secara khusus dan jelas.

Menurut Sugianto (2013) modul elektroinik merupakan suatu bentuk bahan ajar bersifat mandiri yang disusun dan dirancang secara sistematis dan ditampilkan dalam format elektronik melalui suatu jaringan yang didalamnya terdapat suara atau audio, animasi, dan navigasi. E-modul dalam pembelajaran memiliki sifat *self-instructional* yang didalamnya memuat suatu materi tertentu yang difungsikan atau digunakan dalam pembelajaran. Pembelajaran ini dimaknai baik pembelajaran dalam kelas maupun pembelajaran mandiri. Pemanfaatan e-modul yang merupakan bagian daripada *electronic based e-learning* memanfaatkan perangkat teknologi berbasis informasi dan komunikasi. Hal ini dapat diartikan e-modul dapat digunakan dengan memanfaatkan perangkat yang tidak hanya terhubung kedalam *internet*, akan tetapi perangkat lain seperti film, *slide projector*, atau *portable document format*.⁵

Merancang modul elektronik atau *e-modul* sama seperti membuat sebuah modul cetak, hanya saja modul elektronik memerlukan bantuan instrumen berupa jaringan atau konektivitas secara daring (*online*) yang digunakan untuk menampilkan dan menyajikan isi materi yang terdapat didalam modul. Merancang atau menyusun modul elektronik memerlukan keahlian dan kemampuan dalam mengolah informasi melalui jaringan atau konektivitas, baik tingkat dasar seperti pengolahan melalui aplikasi *microsoft office* maupun

⁵ (Dimhad, 2014)

tingkat lanjut seperti *3D Page Flip Profesional* (Ferdianto & Nurulfatwa, 2019).

b. Model Pengembangan

Model pengembangan digunakan sebagai landasan teori, sebab pada dasarnya penelitian ini menggunakan model *research and development* dan fokus pada pengembangan e-modul sebagai media bahan ajar bermuatan lokal dalam pembelajaran sejarah. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang merupakan pengembangan dilakukan dengan atau melalui tahapan di dalam proses pengembangan suatu media bahan ajar atau produk pembelajaran. Adapun tahapan dalam model pengembangan ini terdiri dari lima tahapan yaitu: *Analysis* (Analisis); *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan); *Implementation* (Implementasi); dan *Evaluation* (Evaluasi).⁶ Model ini pada awalnya merupakan gagasan yang dicetuskan Florida State University untuk mengatur proses dalam merumuskan suatu sistem instruksional pada program pelatihan militer yang memadai. Adapun langkah – langkah yang dilakukan dalam pengembangan model ADDIE sebagai berikut:

1) *Analysis*

Analisis merupakan proses awal dalam pengembangan model ini. Pada tahap ini suatu masalah harus teridentifikasi untuk memperoleh gambaran terkait dengan pemecahan masalah yang

⁶ Benny A. Pribadi. (2016). Desain dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi: Implementasi Model ADDIE. Prenada Media Group. 23

akan dilakukan. Penemuan masalah dapat dilakukan melalui sebuah pengamatan atau observasi pada subjek yang akan diteliti. Lebih lanjut, gambaran yang didapat selama proses pengamatan berlangsung akan dijadikan sebagai dasar dalam melakukan pengembangan suatu media khususnya pengembangan media pembelajaran. Selama dalam tahap analisis, beberapa pertanyaan secara umum dapat digambarkan seperti: apa fungsi daripada pembelajaran? Mengapa hal demikian harus dilakukan? Apa *output* yang akan dihasilkan? Atau Akankah hasil dari pengembangan dapat diterapkan?. Pertanyaan – pertanyaan tersebut dapat membantu dalam proses pengambilan keputusan sebagai pemecahan masalah terhadap masalah yang ditemukan dalam kegiatan observasi.

Dalam tahap analisis pula, ada dua tahap yang harus dilakukan, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dan analisis kebutuhan (*need analysis*). Pada tahap pertama, yaitu analisis kinerja (*performance analysis*) dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengklarifikasi masalah yang ditemukan pada observasi awal agar mengetahui dan menentukan solusi yang tepat untuk memecahkan masalah seperti penyelenggaraan program pembelajaran atau perbaikan manajemen. Kemudian pada tahap kedua adalah analisis kebutuhan (*need analysis*), pada tahap ini penting untuk menentukan solusi atau pemecahan

masalah yang sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh subjek penelitian/pengembangan seperti kompetensi yang perlu dimiliki siswa atau prestasi belajar siswa.

2) *Design*

Pada tahap *design* (desain) merupakan tahapan untuk merancang suatu alat atau instrumen yang akan dihasilkan dalam suatu penelitian pengembangan. Tahap *design* selalu berhubungan dengan tujuan pembelajaran, instrumen, dan konten yang akan dimuat dalam suatu produk pengembangan. Dalam merancang suatu produk pengembangan, perlu memperhatikan prosedur yang harus dilakukan agar produk yang dihasilkan sesuai dengan sasaran dan tujuan daripada penelitian pengembangan. Adapun tahapan sebagai berikut:

- a) Membuat suatu dokumentasi atau kerangka rancangan strategi desain instruksional, visual, dan teknik proyek. Untuk melakukan hal tersebut perlu menerapkan strategi instruksional yang sesuai dengan hasil daripada subjek penelitian yang diinginkan berdasarkan aspek – aspek tertentu (aspek kognitif, aspek efektif, dan aspek psikomotorik).
- b) Membuat papan atau kerangka produk. Kerangka produk dapat berupa naskah media, desain produk, rancangan, dan sebagainya.

c) Menentukan desain visual, audio, dan/atau tekstual (*graphic design*). Dalam prosedur ini juga rancangan antarmuka dari suatu produk yang akan dihasilkan, dan pembuatan prototipe.

3) *Development*

Pengembangan atau *development* merupakan langkah utama dalam model pengembangan ADDIE karena pada tahap inilah sebuah rancangan daripada suatu media atau instrumen dibuat atau diproduksi. Pembuatan produk disesuaikan dengan kerangka/rancangan atau dalam istilah lain disebut *blue – print* yang menjadi dasar dari produksi suatu media/instrumen. Baik atau tidaknya suatu produk media pembelajaran tergantung bagaimana proses produksi berlangsung. Oleh karena itu, ketelitian dan kecermatan sangat ditekankan agar produk media pembelajaran yang dihasilkan sesuai dengan rancangan atau tujuan awal.

Suatu produk yang dikerjakan harus sesuai dengan pengguna. Media yang baik adalah media yang mudah dipahami oleh pengguna, baik dari visual atau audio dan tekstual. Hal ini dikarenakan media berfungsi sebagai perantara dalam pembelajaran yakni materi belajar dari guru ke peserta didik. Apabila media yang dihasilkan secara visual terlihat menarik,

namun secara tekstual terdapat sesuatu yang kurang. Maka akan mengganggu proses penyampaian.

Dalam tahap ini pula, produk yang dihasilkan akan melakukan tahapan pengujian kelayakan sesuai dengan penggunaannya. Apabila produk yang dihasilkan merupakan produk pembelajaran, proses pengujian akan didasarkan pada kaidah – kaidah ilmu pengetahuan atau kaidah ilmiah. Proses pengujian kelayakan produk pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan untuk menyatakan apakah produk yang dihasilkan sesuai dan layak untuk digunakan sebagai media atau alat bantu dalam pembelajaran atau tidak. Didalam proses pengujian kelayakan pula haruslah dilakukan oleh seorang ahli dibidangnya, hal ini untuk memperoleh objektivitas dan pengujian yang valid.

4) *Implementation*

Dalam tahap ini, merupakan tahap uji coba dengan cara menerapkan produk pengembangan yang dihasilkan dan telah melalui pengujian. Implementasi merupakan langkah nyata untuk menerapkan sistem pembelajaran yang telah dikembangkan. Pada tahap ini media pembelajaran digunakan sesuai dengan fungsinya. Media pembelajaran diuji coba dan diterapkan secara langsung sesuai dengan sasaran daripada subjek pengembangan. Hal ini dilakukan agar tujuan daripada

pengembangan media pembelajaran dapat dicapai. Apabila dalam praktiknya media yang diproduksi diterapkan pada subjek yang berbeda, maka kemungkinan tujuan daripada pengembangan tidak akan tercapai.

5) *Evaluation*

Tahap akhir dalam pengembangan model ADDIE adalah evaluasi. Segala bentuk uji coba dan penerapan dari produk atau media yang dihasilkan akan dievaluasi sebagian atau secara menyeluruh. Hal ini dilakukan untuk memperoleh informasi adanya cacat produk maupun ketidaksesuaian dengan rancangan produk atau media yang dibuat. Evaluasi penting dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan – kesalahan yang terjadi ketika proses perancangan (*design*) sampai pada penerapan (*implementation*). Selain itu, tujuan dari evaluasi adalah untuk melakukan perbaikan agar produk yang dihasilkan dapat diproduksi ulang dengan memperhatikan kesalahan – kesalahan yang ada, sehingga saat proses produksi ulang, produk atau media pembelajaran tidak mengalami kesalahan yang sama atau kesalahan baru lainnya.

c. Pengembangan E-Modul Dalam Pembelajaran Sejarah Tentang Islam di Kabupaten Pekalongan

Pengembangan e-modul dilakukan untuk memperbaiki kualitas terhadap isi materi, merancang kembali, atau mengubah dan

menyusun ulang e-modul yang sudah ada sebelumnya. Cara ini dilakukan untuk menentukan kualitas e-modul sebagai bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran agar siswa yang mempelajari tidak terjebak dalam pengetahuan yang tidak memiliki nilai. Pengembangan terhadap e-modul dapat dilakukan dengan memperbarui atau merubah isi materi, atau merubah tampilan e-modul agar isi materi dapat disampaikan dengan jelas, atau menerapkannya dalam pembelajaran melalui model, metode, atau strategi pembelajaran tertentu.

Pengembangan e-modul dalam penelitian ini fokus pada pengembangan terhadap isi materi yang mengkaitkan pembelajaran sejarah secara umum, yaitu materi tentang masuknya Islam di Nusantara dengan sejarah lokal tentang masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan. Materi tersebut dikembangkan dengan harapan agar siswa dapat mengetahui atau mengenali sejarah yang ada di daerah terutama sejarah di Kabupaten Pekalongan. Sementara itu, pengembangan e-modul ini juga diterapkan dalam proses pembelajaran melalui model pembelajaran *project based learning*, dimana permasalahan yang diangkat disamakan dengan topik atau pokok bahasan yang terdapat dalam e-modul

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan digunakan sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian untuk menetapkan fokus penelitian dan mempertegas variabel – variabel dalam penelitian yang dilaksanakan, sehingga selama proses penelitian mulai dari tahap studi pendahuluan, menetapkan variabel atau masalah/fokus penelitian, mengumpulkan data sampai membuat kesimpulan tidak mengalami kendala yang berarti. Adapaun dalam penelitian ini, mengambil beberapa penelitian yang telah dilakukan sebagai relevansi penelitian.

1. Hasil penelitian yang dilakukan Wafiyatu Maslahah dan Lailatul Rofiah (2019) dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi – Candi di Blitar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah” menyatakan bahwa pengembangan bahan ajar memiliki pengaruh dalam meningkatkan kesadaran sejarah. Pengujian validitas data dilakukan dengan melakukan percobaan antara kelas kontrol dengan kelas eksperimen dalam pembelajaran sejarah yang dilakukan di kelas X IIS MA Assalam Jambewangi Selopuro Blitar dan MA Nurul Islam Wates. Terdapat perbedaan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, yang masing – masing kelas mengalami peningkatan yang berbeda terhadap kesadaran sejarah.

Persamaan antara penelitian yang dilakukan Wafiyatu Maslahah dan Lailatul Rofiah (2019) dengan penelitian ini adalah keduanya mengembangkan bahan ajar (modul) dalam pembelajaran sejarah. Pengembangan tersebut meliputi materi dalam pembelajaran sejarah yang

berbasis sejarah lokal. Akan tetapi, terdapat perbedaan dalam penelitian ini yaitu, fokus pada penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar atau modul elektronik (*e-modul*) yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis proyek sejarah atau *project based learning*.

2. Hasil penelitian yang dilakukan Kuswono dan Cahaya Khaeroni (2017) dengan judul “Pengembangan Modul Sejarah Pergerakan Indonesia Terintegrasi Nilai Religius” mengungkapkan bahwa pengembangan modul sejarah dengan mengambil teori *advan organizer*, yakni dengan memberikan penjelasan secara ringkas di awal pembahasan dalam modul sejarah. Sehingga mahasiswa sebagai subyek penelitian lebih cepat memahami isi yang ditulis dalam modul tersebut. Modul dikembangkan dalam bentuk cetak dengan memasukkan unsur nilai karakter atau muatan – muatan karakter islami dari sejarah perkembangan Muhammadiyah. Melalui uji kelayakan modul diperoleh hasil bahwa pengembangan modul sejarah itu dengan kriteria baik.

Persamaan dari penelitian ini, yaitu mengembangkan modul berdasarkan isi materi atau muatan materi didalamnya, yang membedakan isinya hanya pada pengembangan modul penelitian ini yakni modul sejarah yang dikembangkan digunakan dalam proses pembelajaran sejarah sebagai usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama minat belajar sejarah siswa. Sedangkan pengembangan modul sejarah yang dilakukan Kuswono dan Cahaya

Khaeroni (2017) berfokus pada kualitas modul sebagai referensi dalam perkuliahan.

3. Hasil penelitian I Komang Priatna, I Made Putrama, dan Dewa Gede Hendra Divayana dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran *Project Based Learning* Pada Materi Pembelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada” menguraikan bahwa pengembangan e-modul dengan menggunakan model *Dick and Carey* yang dilakukan dalam lima tahapan, yakni; menentukan mata pelajaran, analisis kebutuhan, pengembangan draft, skema implementasi dengan *computer assisted instruction*, dan pengujian oleh ahli, menunjukkan adanya keberhasilan dan layak digunakan sumber belajar bagi peserta didik. Pernyataan ini didukung dengan pernyataan beberapa siswa yang diuraikan dalam penelitian bahwa pengembangan e-modul membuat pembelajaran semakin menarik dan antusias peserta didik semakin tinggi didalam pembelajaran. Hal ini didasarkan pada pengujian terhadap e-modul oleh ahli dan pengamatan peneliti.

Uraian diatas sesuai dengan variabel – variabel yang diteliti dalam penelitian ini. Adanya pengembangan e-modul berbasis *project based learning* dan penggunaannya sebagai variabel independen dan variabel dependen menunjukkan adanya persamaan dalam variabel yang diteliti. Namun demikian, adanya perbedaan pada model pengembangan yang

digunakan dalam pengembangan e-modul menjadi faktor pembeda antara penelitian rujukan diatas dengan penelitian yang akan diteliti.

C. Kerangka Berpikir

Bahan ajar sebagai sebagai dasar dalam pembelajaran penting untuk keberlangsungan proses pembelajaran. Pada umumnya, bahan ajar mencakup isi materi suatu topik atau pokok bahasan tertentu yang bersifat umum atau menyeluruh. Artinya, materi tersebut telah digunakan oleh guru dan siswa dengan cakupan yang luas. Dalam pembelajaran sejarah, bahan ajar biasanya merupakan materi yang cakupannya luas, dalam artian apa yang dipelajari merupakan materi umum yang juga digunakan atau tercantum dalam kurikulum pendidikan nasional. Bahan ajar biasanya berbentuk dokumen cetak seperti buku, majalah, ataupun modul.

Di era digital saat ini, siswa cenderung enggan mempelajari sejarah melalui bahan ajar berbentuk dokumen cetak, dikarenakan memiliki kesan ketinggalan zaman, sulit memahami kalimat atau istilah melalui bahan ajar cetak, dan membosankan. Terlebih lagi *mindset* yang diterapkan dalam sudut pandang siswa dalam pembelajaran sejarah, memandang bahwa pembelajaran sejarah sangat membosankan, tidak variatif, dan menganggap bahwa pelajaran sejarah tidak terlalu penting karena bukan pelajaran yang masuk dalam ujian nasional maupun tidak memiliki pengaruh besar terhadap masa depan siswa. Pandangan ini didasarkan pada kegiatan belajar mengajar di dalam kelas, yang mana dalam pembelajaran sejarah tidak ada aktivitas

memahami, menganalisis, dan mengembangkan pola pikir. Sementara itu, bahan ajar yang umum digunakan mencakup materi yang monoton. Maksudnya adalah materi yang diajarkan bersifat pakem atau hanya sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam standar kurikulum pendidikan. Kurangnya variasi materi dalam pembelajaran sejarah, salah satunya disebabkan kemampuan guru dalam mengelola materi dan menentukan model pembelajaran sejarah. Hal tersebut akan mempengaruhi gaya belajar siswa yang kemudian akan berpengaruh pada rendahnya minat belajar siswa dalam belajar sejarah, sehingga kemampuan belajar sejarah siswa tidak dapat dikembangkan dan hasil belajarnya akan turun.

Apabila guru sejarah mampu mengembangkan bahan ajar melalui pembelajaran sejarah dengan memanfaatkan cakupan materi yang lebih sempit, dalam hal ini sejarah lokal atau sejarah yang terdapat di daerah tertentu. Sebagai contoh, dalam pembelajaran sejarah dijelaskan tentang masuknya Islam ke Nusantara dan bagaimana perkembangannya, atau siapa tokoh yang menyebarkan Islam di Nusantara, atau bagaimana pengaruhnya. Maka guru sejarah dapat mengembangkan materi tersebut dengan sejarah lokal yang ada di daerah tertentu seperti di Kabupaten Pekalongan. Hal ini dilakukan untuk memberikan wawasan lebih luas tentang bagaimana masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan, siapa tokoh yang menyebarkan Islam di Kabupaten Pekalongan, serta bagaimana pengaruhnya. Materi itu kemudian dikembangkan dalam suatu bahan ajar yang disesuaikan dengan kondisi pembelajaran sejarah saat ini atau sesuai dengan perkembangan

informasi teknologi. Salah satunya yaitu menyajikan materi tentang masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan ke dalam bahan ajar atau modul elektronik (e-modul), yang nantinya dipadupadankan melalui pembelajaran sejarah dengan model *project based learning*. Melalui model ini, siswa tidak hanya dituntut untuk mengetahui dan memahami materi akan tetapi akan diberi suatu proyek, dimana siswa akan merumuskan solusi dari permasalahan yang dirancang dalam pembelajaran. Selanjutnya, siswa diberikan kebebasan untuk memperoleh informasi dari beberapa sumber dan menganalisis informasi yang telah diperoleh secara berkelompok. Hal tersebut dilakukan untuk melatih kemampuan berpikir siswa, kepekaan terhadap masalah yang diberikan, serta membiasakan diri untuk bekerja sama.

Melalui pengembangan modul elektronik (e-modul) sejarah lokal tentang masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan, guru sejarah akan memahami kebutuhan pembelajaran yang dibutuhkan saat ini. Selain itu, kemampuan guru sejarah dalam pembelajaran akan semakin meningkat, terlebih mengenai gaya mengajar guru sejarah. Disisi lain, dengan menggunakan model pembelajaran *project based learning* interaksi antara guru sejarah dengan siswa kelas X peminatan IPS di SMAN 1 Kedungwuni akan meningkat, dikarenakan dalam model ini guru sejarah berfungsi sebagai fasilitator yang memberikan arahan terkait dengan proyek sejarah yang diberikan kepada siswa. Sementara itu, siswa akan lebih aktif dalam pembelajaran, sehingga gaya belajar mereka akan mengalami perkembangan. Gaya belajar inilah yang akan mempengaruhi kemampuan siswa dalam belajar, termasuk minat

belajar siswa akan meningkat, sehingga hasil atau prestasi belajar siswa dalam pelajaran sejarah juga meningkat.

Untuk memahami konsep kerangka berpikir dari uraian diatas, maka dapat dijelaskan atau digambarkan melalui bagan berikut:



Gambar 1. Kerangka berpikir dalam penelitian

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah dilakukan dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dilatar belakangi adanya minat belajar sejarah yang dapat dikatakan rendah. Hal tersebut terjadi dikarenakan kurangnya variasi media pembelajaran yang dipilih oleh guru selama pembelajaran sejarah. Guru tidak memiliki banyak waktu untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Oleh sebab itu, minat siswa tergolong rendah. Semangat siswa untuk belajar dan keaktifan siswa selama pembelajaran tidak berjalan dengan baik, sehingga siswa cenderung diam dan kurang berinteraksi selama pembelajaran baik melalui tanya jawab maupun sarana lain.
2. E-modul pembelajaran sejarah masuknya Islam di Kabupaten Pekalongan yang dilakukan di SMA N 1 Kedungwuni menunjukkan bahwa penggunaan e-modul dianggap sesuai dengan proses perkembangan dan pola perilaku siswa di masa sekarang yang dekat dengan teknologi dan *gadget*. Selain itu e-modul pembelajaran sejarah telah melalui proses uji validasi dari ahli media dan mendapatkan predikat sangat baik dan layak

digunakan dalam pembelajaran dengan presentase 84% ditinjau dari aspek kelayakan kegrafikan. Sedangkan ahli materi memberikan predikat sangat baik dan layak digunakan dalam pembelajaran dengan presentasi 83% ditinjau dari aspek kelayakan isi, 89% ditinjau dari aspek kelayakan penyajian, dan 92% ditinjau dari aspek kelayakan kebahasaan.

3. Penggunaan e-modul pembelajaran sejarah dianggap mampu meningkatkan minat belajar sejarah siswa. Hal ini dibuktikan dengan angket minat belajar yang diberikan kepada siswa. Berdasarkan analisis uji *n – gain* minat belajar sejarah siswa meningkat sebesar 0,79 yang mana apabila masuk dalam kriteria faktor gain peningkatkn minat siswa tergolong tinggi. Sedangkan berdasarkan analisis dua variabel menggunakan regresi linier sederhana, penggunaan e-modul pembelajaran sejarah memiliki arah pengaruh yang bernilai positif positif terhadap peningkatan minat belajar sejarah siswa dengan presentase besaran pengaruh diperoleh nilai sebesar 22,7%.

B. Saran

Berdasarkan simpulan diatas, maka disarankan :

1. Penggunaan e-modul pembelajaran oleh guru sejarah perlu memperhatikan beberapa poin penting yang diuraikan berdasarkan kebutuhan, kompetensi dan karakteristik siswa dalam pembelajaran. Kemudian dalam pengembangan e-modul pembelajaran sejarah

dikembangkan dengan metode tertentu sehingga mampu dapat diterima oleh siswa sesuai dengan kebutuhan dan karakter masing-masing.

2. Penggunaan e-modul pembelajaran sejarah dapat menjadi pedoman bagi sekolah yang perlu dilakukan agar pembelajaran sejarah dapat berlangsung secara efektif dan optimal, selain itu penggunaan e-modul pembelajaran sejarah dapat membangun ide atau kreatifitas siswa serta ketertarikan siswa terhadap desain maupun isi materi yang disampaikan. Sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan menarik serta dapat membantu siswa dalam meingkatkan minat belajar sejarah siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori Ke Praktik*. Rajawali Pers.
- Barnawi., Darajat, J. (2018). *Penelitian Fenomenologi Pendidikan: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media.
- Pribadi, B. A. (2016). *Desain Dan Pengembangan Program Pelatihan Berbasis Kompetensi : Implementasi Model ADDIE*. Prenada Media Group.
- Garvey, B., King, M., & Faradila, D. (Ed). (2017). *Model – Model Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah*. Penerbit Ombak.
- Daryanto., & Karim, S. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Penerbit Gava Media
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani.
- Herpratiwi. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Media Akademi.
- Karwono., & Mularsih, H. (2018). *Belajar dan Pembelajaran Serta Pemanfaatan Sumber Belajar*. Rajawali Pers.
- Nursalim. (2018). *Manajemen Belajar dan Pembelajaran*. Lontar Mediatama.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Penerbit Alfabeta.
-
- Khaerunnisa, F., Sunarjan, YYFR., & Atmaja, H. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Power Point Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Bumiayu Tahun Ajaran 2017/2018. *Indonesian Journal of History Education*, 6(1), 31-41.
- Priatna, I. K., etc. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Project Based Learning Pada Materi Pembelajaran Videografi untuk Siswa Kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika (JANAPATI)*, 6(3).
- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Pemrograman Web Kelas X Di SMK Negeri 3 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(7), 198.
- Winatha, K. R., Suharsono, N., & Agustini, K. (2018). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 15(2). 188.
- Siskawati, M., Pargito., & Pujiati. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Monopoli Untuk Meningkatkan Minat Belajar Geografi Siswa. *Jurnal Studi Sosial*, 4(1).
- Fauzi, M., Sunarjan, YYFR., & Amin, S. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Handout Berbasis Sejarah Lokal dengan Materi Perjuangan Rakyat Banyumas Mempertahankan Kemerdekaan dalam Agresi Militer Belanda 1 Tahun 1947 Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI SMA Negeri 4 Purwokerto. *Indonesian Journal of History Education*, 5(2).
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada

- Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus Di SMK Negeri 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 13(2). 184.
- Seruni, R., etc. (2019). Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Biokimia Pada Materi Metabolisme Lipid Menggunakan Flip PDF Professional. *JTK: Jurnal Tadris Kimiya* 4, 1(6), 48-56.
- Wardayanti, R., Suharso, R., & Romadi. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarahwan Kecil Berbasis Sejarah Lokal Situs Keraton Kasunanan Surakarta Pada Sub Bahasan Zaman Kerajaan Islam di Indonesia Kelas X MAN 1 Surakarta Tahun 2016/2017. *Indonesian Journal of History Education*. 5(1).
- Tania, L., Susilowibowo, J. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2).
- Susilawati, A., etc. (2017). The Application of Project Based Learning Using Mind Map to Improve Students Environmental Attitudes Towards Waste Management In Junior High Schools. *International Journal of Education*, 9(2), 120-125.
- Permatasari, B. D., Gunarhadi., & Riyadi. (2019). The Influence of Problem Based Learning Towards Social Science Learning Outcoms Viewed From Learning Interest. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 8(1). 39-46.
- Hariadi, B., etc. (2016). Development of Web-Based Learning Application for Generation Z. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*, 5(3), 60-68.
- Li, W., Cashell, A., Jaffray, D. A., & Moseley, D. (2016). Development and Implementation of an Electronic Learning Module for Volumetric Image-Guided Radiation Therapy. *Journal of Medical Imaging and Radiation Sciences*, 47. 43-48.
- Huda, F. A. (2017, Juli 26). Pengertian Model Pembelajaran Project Based Learning. *Fatkhan.Web.Id* <http://fatkhan.web.id/pengertian-model-pembelajaran-project-based-learning/>
- Fikroturrofiah. (2014, Maret 14). Model Project Based Learning. *Eureka Pendidikan*. <http://eurekapedidikan.com/2014/12/model-project-based-learning-landasan.html/>
- John, D. (2019, Februari 20). Pengertian Modul Pembelajaran. *Silabus.Web.Id*. <http://silabus.web.id/pengertian-modul-pembelajaran/>