



Pengembangan E-Modul Strategi Pembelajaran Sejarah dalam Upaya Peningkatan Literasi Digital Mahasiswa

Eva Dina Chairunisa^{1*}, Ahmad Zamhari¹

*Corresponding author Email: eva.dinach_sj@univpgri-palembang.ac.id

¹Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Palembang.

Abstrak: Mengacu kepada empat kompetensi yang harus dimiliki pada abad 21, kemampuan literasi digital adalah salah satu kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki generasi muda saat ini khususnya mahasiswa Pendidikan Sejarah. Permasalahan penelitian ini yaitu bagaimana mengembangkan e-modul pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Sejarah di Prodi Pendidikan Sejarah, FKIP-Universitas PGRI Palembang. Adapun tujuan dari penelitian ini menghasilkan e-modul pada mata kuliah Strategi Pembelajaran Sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan tahapan yaitu, *need assessment*, *literature review*, *planning*, *develop preminary form of product*, revisi produk, *preminnary field test*, dan revisi produk. Dalam modul ini disusun menjadi lima bagian besar, terdiri dari teori belajar, PAIKEM, Model, metode dan media pembelajaran serta contohnya dan penilaian pada pembelajaran sejarah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul ini dinilai sudah komunikatif dan *user friendly* untuk digunakan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Strategi Pembelajaran Sejarah.

Kata Kunci: E-Modul, Pembelajaran Sejarah, Literasi, Digital.

Development E-modul of History Learning Strategy to Improve Student Digital Literacy

Abstract: Referring to the four competencies that must be possessed in the 21st century, digital literacy skills are one of the most important competencies for today's young generation especially student of history education. The problem of this research is how to develop an e-module in the History Learning Strategy course in History Study Program in Faculty of Teacher and Training Education, University of PGRI Palembang. The purpose of this research is to produce e-modules in the History Learning Strategy course. This study uses a development research method with stages, namely, *need assessment*, *literature review*, *planning*, *developing the preminary form of product*, *product revision*, *preminnary field test*, and *product revision*. In this module, it is organized into five major sections, consisting of learning theory, PAIKEM, models, methods and learning media as well as examples and assessments of historical learning. The results showed that this e-module was considered communicative and user friendly to be used by students taking the History Learning Strategy course.

Keywords: E-module, History, Learning, Digital, Lieteracy.

PENDAHULUAN

Strategi Pembelajaran Sejarah merupakan salah satu mata kuliah yang dimiliki oleh Program Studi (Prodi) Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang. Mata kuliah ini merupakan salah satu mata kuliah wajib yang dimiliki Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, tetapi setiap program studi memiliki ciri khas masing-masing dalam materi pembelajaran yang membedakan satu program studi dengan program studi lainnya. Melalui mata kuliah memberikan beragam strategi mengajar mata pelajaran sejarah khususnya bagi para calon guru sejarah. Pembelajaran monoton melalui buku fisik menyebabkan kurangnya minat mahasiswa dalam mempelajari matakuliah ini sehingga berimbas kepada hasil belajar mahasiswa.

Untuk mendukung kegiatan pembelajaran yang maksimal melalui mata kuliah tersebut, maka para calon guru sejarah harus mampu merancang strategi pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran karena hal tersebut merupakan salah satu faktor terpenting dalam mendukung kegiatan pembelajaran baik pembelajaran yang dilaksanakan secara luring maupun pembelajaran yang dilaksanakan secara daring (Pramono et al., 2017); (Widyastuti et al., 2017); (Faozan et al., 2018).

Prodi Pendidikan Sejarah, memiliki ciri khas dalam pembelajarannya yang akan membedakan guru pendidikan sejarah dengan guru pendidikan lainnya yang disesuaikan dengan karakteristik pendidikan sejarah tersebut. Sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri, siswa diharapkan mampu berpikir kronologis dan kritis, mampu memilih sumber-sumber valid dan mampu menginterpretasi data-data dari berbagai sumber. Serta mampu menuliskannya secara objektif. Hal ini juga tak terlepas dari kebutuhan manusia di era teknologi 4.0 yang membutuhkan kemampuan untuk berpikir kritis dan logis menghadapi berbagai serangan berita yang belum jelas kebenarannya. Tentunya kemampuan-kemampuan ini akan menjadi bekal siswa menghadapi dunia yang sesungguhnya.

Pendidikan era Revolusi Industri 4.0 diarahkan untuk pengembangan kompetensi abad 21, yang terdiri dari tiga komponen berpikir, bertindak dan hidup di dunia. Komponen bertindak meliputi komunikasi, kolaborasi dan literasi data, literasi teknologi dan literasi manusia. Literasi data merupakan kemampuan untuk membaca, menganalisis dan menggunakan informasi di dunia digital (Direktorat Pembinaan SMA, 2019). Selain itu menurut Muliastri (2020) pada abad ke-21, pendidikan menjadi unsur penting dalam

menjamin peserta didik untuk memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, serta keterampilan dalam menggunakan teknologi dan media informasi. Literasi data dan informasi ini kini lebih sering disebut dengan literasi digital. Literasi digital diartikan sebagai suatu keterampilan individu dalam menggunakan perangkat digital untuk mendukung pencapaian tujuan dalam situasi kehidupan individu (Payton & Hague, 2010), (Martin & Grudziecki, 2006). Kecakapan di abad ke-21 dapat dikembangkan melalui beberapa keterampilan yaitu berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif dan inovatif, mampu berkolaborasi serta komunikatif (Ardilah, 2020) yang berkaitan dengan literasi terutama literasi digital saat ini.

Hartanti (dalam Sa'diyah, 2021) menyatakan bahwa pada saat Pandemi Covid-19 yang terjadi tiga tahun terakhir ini, membuat penyelenggaraan pendidikan dilakukan dengan jarak jauh. Sehingga banyak dibutuhkan sumber – sumber belajar berbasis digital. Pada pendidikan jarak jauh banyak yang masih harus disesuaikan dari metode pembelajaran, media pembelajaran serta bahan ajar yang digunakan. Dalam proses pembelajaran, buku atau modul menjadi salah satu sumber informasi yang digunakan peserta didik untuk meningkatkan pengetahuan dan motivasi belajar. Pengembangan buku maupun modul dalam format elektronik atau disebut dengan *e-book* atau e-modul yang saat ini digunakan sebagai pengganti buku secara konvensional tanpa mengurangi peranannya sebagai sumber informasi.

Pemanfaatan e-modul kemudian berkembang menjadi sebuah kebutuhan untuk memfasilitasi tuntutan era perkembangan teknologi informasi yang menuntut kecakapan digital atau literasi digital. Meski perkembangan teknologi informasi diibaratkan seperti dua sisi mata uang yang memberikan efek positif dan negatif kepada masyarakat, sehingga pembelajaran literasi digital tak dapat dielakkan lagi seperti yang diungkapkan Anggraini (dalam Setianingsih, 2019).

Pada dasarnya modul/e-modul merupakan salah satu bahan ajar yang banyak digunakan dalam proses pembelajaran. Biasanya dalam modul/*e modul* telah terorganisasi materi, kegiatan belajar dan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan transfer materi atau untuk mengukur tingkat penguasaan materi yang telah diberikan melalui modul. Pada e-modul, lebih memungkinkan pengajar untuk menyusun sumber belajar yang lebih bervariasi. Pengajar tidak hanya dapat memasukan informasi berupa tulisan dan gambar, namun juga dapat diberikan materi interaktif dan contoh berupa video yang dapat dibuat sendiri ataupun dari platform yang telah tersedia seperti youtube. Hal ini tentu akan lebih

membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan serta lebih praktis dan efektif karena telah disusun secara sistematis oleh pengajar. Berkenaan dengan hal itu, maka perlu dikembangkan e-modul mata kuliah strategi pembelajaran sejarah. Pemanfaatan teknologi dalam e-modul ini juga berkenaan dengan salah satu upaya peningkatan literasi digital mahasiswa.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan, atau Research and Development (RnD) dimana penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan prototipe sebuah produk dan menguji keefektifitasan produk tersebut. Dalam penelitian ini dilakukan lima tahapan penelitian dengan mengadopsi metode penelitian yang dikemukakan oleh Borg dan Gall (1989) yaitu:

- a. *Need Assessment* atau analisis kebutuhan, analisis kebutuhan dilakukan pada Mahasiswa pendidikan sejarah Universitas PGRI Palembang. Forum diskusi dibuat dengan mengundang mahasiswa yang telah mendapatkan mata kuliah strategi pembelajaran pada dua tahun berturut-turut sebelumnya serta memberikan angket; diskusi dengan teman sejawat yaitu dosen Prodi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang.
- b. *Literature Review* atau kajian pustaka, dalam tahapan ini, materi kepustakaan yang dikaji adalah teori-teori tentang teori-teori belajar, teori-teori pengajaran, strategi pembelajaran, fungsi media pembelajaran, evaluasi pembelajaran dan materi pembelajaran daring. Pemilihan sumber belajar berupa video yang berkenaan dengan pembelajaran sejarah, perbandingannya dengan teori belajar mata pelajaran lain. Memilih contoh dan sumber belajar berupa peta, naskah sejarah, foto-sejarah contoh sumber primer dan sekunder dalam penelitian sejarah dan lain-lain. Serta memilih jenis kegiatan belajar yang terintegrasi dengan kegiatan evaluasi yang sesuai dengan praktek mengajar daring dan luring, agar mahasiswa mendapatkan pengalaman langsung dalam mempersiapkan rencana pembelajaran dan mempraktekkan dalam skala teman sebaya.
- c. *Planning* atau perencanaan, pada tahapan ini peneliti akan melakukan organisasi materi yang telah dikumpulkan dalam *literature review*, memilih materi yang akan dimasukkan dalam e-modul, kegiatan pembelajaran dan evaluasi yang akan dilakukan untuk mengukur penguasaan materi yang telah dipelajari melalui e-modul.
- d. *Develop Preliminary Form of Product* atau menyusun materi, strategi belajar dan evaluasi pembelajaran dituangkan kedalam e-modul. Dalam tahapan ini dihasilkan *prototype*

- produk e-modul tahap pertama. Ahli yang akan melakukan penilaian pada e-modul ini terdiri dari ahli teknologi pendidikan dan ahli dibidang pendidikan sejarah. Pengujian terdiri dari uji keterbacaan dan tampilan produk. Uji substansi isi materi, dan pengujian instruksional.
- e. Revisi Produk dilakukan berdasarkan hasil dari pengujian oleh para ahli. Dan hasil dari revisi kembali di validasi oleh ahli yang sebelumnya untuk dicek kembali apakah sudah layak dilakukan pengujian lapangan skala kecil. Validasi dan revisi dilakukan sebanyak 2 kali sebelum berikan pada responden.
 - f. *Preminary Field Test*, hasil revisi produk berdasarkan saran para ahli kemudian akan diujikan pada mahasiswa pendidikan sejarah. Pengujian ini dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari sepuluh orang mahasiswa, yang terdiri dari 3 orang mahasiswa yang telah mendapatkan matakuliah strategi pembelajaran sejarah dan 7 orang mahasiswa yang belum pernah mendapatkan mata kuliah ini. mahasiswa mengikuti kegiatan belajar sesuai e-modul dan dilakukan evaluasi. Mahasiswa juga memberikan saran atas tampilan atau *layout*, keterbacaan, kemudahan memahami isi materi dan kegiatan belajar serta apakah kegiatan evaluasi dapat dilakukan secara maksimal untuk mengukur ketercapaian tujuan pembelajaran. Data didapatkan dengan pengisian angket dan tes tertulis.
 - g. Revisi Produk, Revisi dilakukan berdasarkan hasil dari pengujian pada kelompok kecil

HASIL DAN PEMBAHASAN

Literasi Digital

Gagasan mengenai literasi digital mulai dipopulerkan oleh Gilster pada tahun 1997 sebagaimana dikutip dalam Belshaw (2011) menyatakan bahwa “Digital literacy is the ability to understand and use information in multiple formats from a wide variety of sources when it is presented via computers”. Menurut Gilster literasi digital merupakan kemampuan untuk memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari berbagai sumber digital yang ditampilkan melalui komputer (Nurjanah, 119: 2017).

Generasi milenial saat ini sangat akrab dengan digital terutama dalam kesehariannya (*digitak native*). Selaras dengan kondisi tersebut, baik mahasiswa atau lainnya sangat bergantung pada *google* untuk mendapatkan suatu informasi tanpa memperhatikan sumber bacaan yang diakses (Nafisah, 2020). Bersinggungan dengan kondisi tersebut literasi digital

menurut beberapa para diartikan sebagai kemampuan individu untuk menerapkan keterampilan fungsional pada perangkat digital sehingga ia dapat menemukan dan memilih informasi, berpikir kritis, berkreaitivitas, berkolaborasi bersama orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan tetap menghiraukan keamanan elektronik serta konteks sosial-budaya yang berkembang. Literasi digital merupakan kemampuan untuk membuat dan berbagi dalam mode dan bentuk yang berbeda; untuk membuat, berkolaborasi, dan berkomunikasi lebih efektif, serta untuk memahami bagaimana dan kapan menggunakan teknologi digital yang baik untuk mendukung proses tersebut (Hague & Payton, dalam Akbar, 2017).

Menurut Alkalai (dalam Silvana, 2019) terdapat 5 jenis kemahiran yang tercakup dalam istilah umum digital literacy meliputi:

- a. *Photo – Literasi visual* adalah kemampuan untuk membaca dan menyimpulkan informasi dari visual;
- b. Reproduksi literasi adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi digital untuk menciptakan karya baru dari pekerjaan;
- c. Percabangan literacy adalah kemampuan untuk berhasil menavigasi di media non-linear dari ruang digital;
- d. Informasi literasi adalah kemampuan untuk mencari, menemukan, menilai dan mengevaluasi secara kritis informasi yang ditemukan di web;
- e. Sosio-emosional literasi mengacu pada aspek-aspek sosial dan emosional hadir secara online, apakah itu mungkin melalui sosia lisasi, dan berkolaborasi atau hanya mengkonsumsi konten.

Berdasarkan pengertian literasi digital yang dikemukakan di atas, literasi digital berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan komunikasi. Kompetensi ini menuntut mahasiswa memahami ‘membaca’ informasi dari berbagai perangkat digital yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

E-Modul

Modul merupakan bagian dari bahan ajar akan menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, karena di dalamnya berisi rangkaian kegiatan belajar yang disusun secara sistematis, berisi tujuan belajar yang dirumuskan secara jelas dan khusus, memungkinkan siswa belajar mandiri (Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, 1989). Elvarita et,al., 2020) menguraikan bahwa e- modul merupakan suatu aplikasi dalam proses belajar yang memiliki metode, materi dan penilaian yang dibuat secara sistematis dan membawa siswa untuk

sampai pada tujuan kompetensi yang seharusnya dengan tingkat kerumitannya. Adapun menurut (Rahmi, 2018) E-modul ialah suatu bentuk media belajar mandiri yang disusun dalam bentuk digital dimana hal ini bertujuan sebagai upaya untuk dalam mewujudkan kompetensi pembelajaran yang ingin dicapai selain itu juga untuk menjadikan peserta didik menjadi lebih interaktif dengan menggunakan aplikasi tersebut. Berdasarkan pengertian e-modul tersebut, maka yang dimaksud e-modul yaitu berkaitan dengan bahan ajar yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran.

Berbeda dengan modul, *e-modul* merupakan suatu modul berbasis TIK, penggunaan e-modul dalam penelitian ini karena e-modul dapat diakses dengan baik melalui laptop atau *handphone*, bisa diakses dengan *online* ataupun *offline*, untuk sekolah-sekolah yang berada di pelosok yang susah dengan jaringan internet e-modul ini sangat membantu dikarenakan bisa diakses dengan *offline* (Putriananta, 2019). E-modul ini bersifat interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/ kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana dalam Putrianata, 2019).

Seperti layaknya modul, e-modul juga terdiri dari beberapa bagian misalnya *cover* dan petunjuk penggunaan serta dilengkapi pula dengan kata pengantar, daftar isi sebagai sarana untuk mempermudah mahasiswa menggunakan e-modul. Adapun petunjuk penggunaan dalam e-modul berfungsi agar mahasiswa memahami mengenai langkah-langkah kegiatan yang harus dilakukan dan apa saja yang terdapat dalam e-modul (Karima, 2021).

Pengembangan E-modul Strategi Pembelajaran Sejarah

Strategi Belajar dan Pembelajaran Sejarah merupakan salah satu mata kuliah wajib yang dimiliki oleh Prodi Pendidikan Sejarah Universitas PGRI Palembang. Mata kuliah ini merupakan matakuliah prasyarat untuk mengambil matakuliah praktik lapangan 2 yang melakukan praktik mengajar di sekolah-sekolah. Dalam mata kuliah ini, dipelajari materi tentang strategi belajar mulai dari teori belajar, prinsip-prinsip dalam pembelajaran dan pengajaran. Metode dan pendekatan dalam belajar, bagaimana memilih media belajar dan mengajar dikelas oleh guru agar penyampaian materi dapat berlangsung lebih baik. Serta bagaimana mengevaluasi kegiatan belajar dan mengajar terutama pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki ciri khas tersendiri dalam belajar, cenderung dianggap membosankan jika guru hanya menggunakan metode belajar ceramah di kelas, karena

murid hanya mendengarkan cerita dari guru. Dan tak jarang cerita sejarah ini hanya dianggap dongeng semata oleh siswa. Maka dari itu metode belajar sejarah harus lebih bervariasi dengan menyesuaikan ciri khas pembelajaran sejarah. Maka setelah mahasiswa mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa akan mampu menyusun strategi pembelajaran sejarah yang menyenangkan, informatif dan membuat mahasiswa terus termotivasi untuk belajar sejarah.

Pada tahapan awal yaitu dilakukan *need assessment* atau analisis kebutuhan dengan cara melakukan diskusi. Diskusi dilakukan dengan teman sejawat, mahasiswa yang telah mendapatkan mata kuliah strategi pembelajaran sejarah. Hal ini dilakukan agar memperoleh data valid tentang pengalaman sebelumnya mahasiswa mendapatkan mata kuliah ini berupa kekurangan dan kelebihan pembelajaran sebelumnya. Setelah sesi diskusi, maka dilakukan juga pemberian lembar angket tujuan dari pemberian angket ini adalah sebagai validasi hasil diskusi dengan mahasiswa juga agar hasil evaluasi pembelajaran sebelumnya dapat terkumpul lebih rinci dan lengkap serta lebih objektif, karena mahasiswa tidak diwajibkan untuk mengisi identitas.

Peneliti selanjutnya melakukan diskusi dengan rekan sejawat untuk serta mengkaji literature dan kegiatan belajar yang telah dilakukan sebelumnya dan membandingkan hasil diskusi dan angket mahasiswa untuk menentukan strategi selanjutnya yang berkenaan dengan peningkatan literasi digital dan motivasi belajar sejarah.

- Tahapan selanjutnya dilakukan *literature review*, tahapan ini dilakukan dengan cara
- 1) Menentukan kembali capaian pembelajaran dan tujuan yang di dasarkan pada CPL atau capaian pembelajaran lulusan yang tertuang dalam SN Dikti dan buku kurikulum program studi pendidikan sejarah universitas PGRI Palembang
 - 2) Mengumpulkan berbagai sumber baik fisik maupun digital:
 - 3) Menentukan materi yang dimasukkan kedalam e-modul, video dari flatform youtube sebagai sumber belajar tambahan agar lebih bervariasi, menarik motivasi belajar mahasiswa dan lebih mudah memahami materi. Video dipilih peneliti dengan kriteria tertentu yaitu mudah dipahami, menarik dan sesuai dengan materi dan kegiatan belajar. Pemilihan video yang telah ada didasarkan pada kepraktisan dan efektifitas waktu peneliti.
 - 4) Memilih kegiatan belajar yang sesuai dengan materi pembelajaran
 - 5) Memilih kegiatan evaluasi yang sesuai dengan materi dan kegiatan belajar.

Tahapan ketiga adalah *planning* atau perencanaan. Dalam langkah ini peneliti melakukan kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun petunjuk penggunaan e-modul
- 2) Menyusun deskripsi matakuliah
- 3) Capaian pembelajaran yang disusun sebelumnya
- 4) Menyusun tujuan pembelajaran
- 5) Menyusun materi dan sumber belajar yang telah dipilih sebelumnya, seperti video, contoh jurnal, contoh peta, foto-foto sejarah, beberapa contoh naskah dan contoh-contoh metode pembelajaran lainnya serta kegiatan belajar terkait materi.
- 6) Menyusun kegiatan evaluasi dan penugasan pada tiap babnya.

Tahapan keempat adalah *prototype* pertama e-modul ini divalidasi. Validasi isi ini dilakukan oleh ahli yang terdiri dari tiga orang ahli dibidang pendidikan sejarah dan teknologi pendidikan. Revisi dilakukan satu kali berdasarkan hasil validasi ahli berupa saran dan perbaikan terhadap tampilan, substansi isi materi dan pengujian instruksional. Hasil revisi divalidasi kembali oleh tim ahli dengan hasil siap untuk diuji cobakan kepada kelompok kecil.

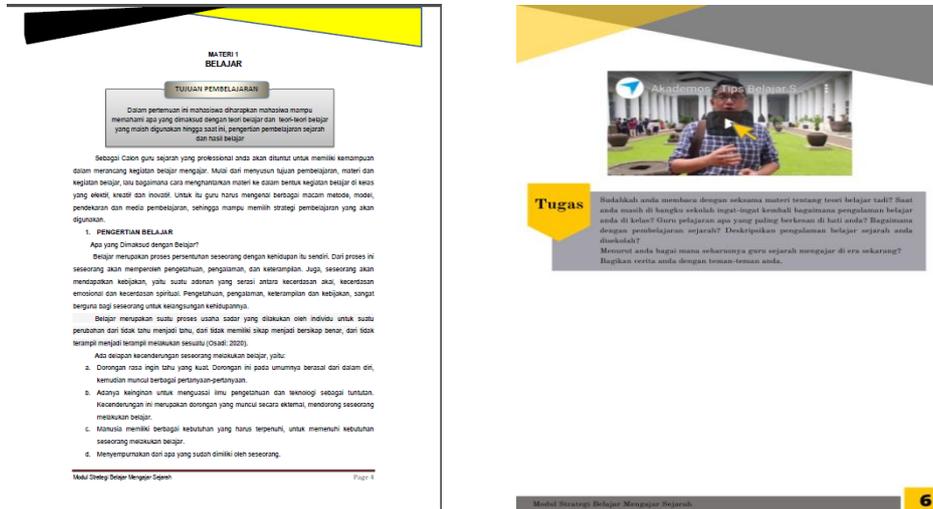
Pengujian kelompok kecil dilakukan pada mahasiswa pendidikan sejarah Universitas PGRI Palembang. Mahasiswa juga diberikan angket untuk menilai e-modul. Hasil belajar yang didapatkan melalui pemanfaatan angket ini. E-modul melakukan revisi sebanyak 1 kali berikut adalah beberapa contoh hasil e-modul yang telah dikembangkan.



Gambar 1: Cover dan Petunjuk Penggunaan E-modul
Sumber: Dokumen Peneliti

Modul ini terdiri dari 5 (lima) bab yang terdiri dari Bab 1. Belajar. Mulai dari pengertian belajar, makna dan ciri khas pembelajaran sejarah, serta pengertian hasil belajar

dan contoh. Bab ini juga menyertakan video untuk pengayaan materi yang diambil dari sumber youtube yang langsung dapat diklik dan langsung dapat di tonton oleh mahasiswa. Jika langsung terkoneksi ke internet. Bagian bab ini juga disertai kegiatan belajar dan evaluasi terkait materi belajar ini.



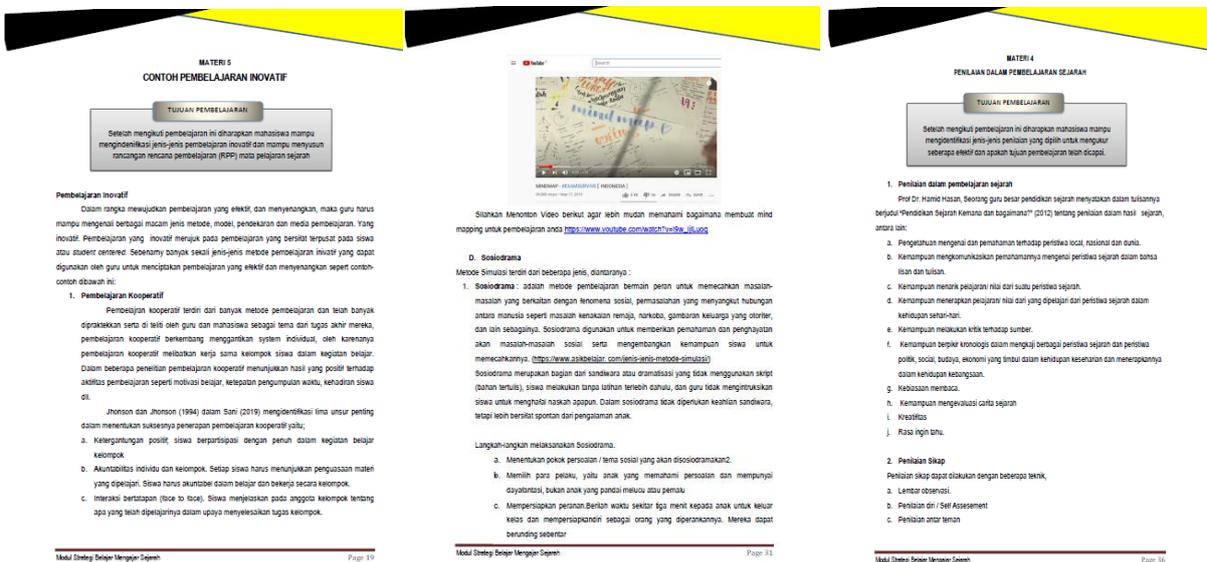
Gambar 2: Bagian E-modul (Materi 1)
Sumber: Dokumen Peneliti

Bab 2. Memuat pembahasan tentang Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan atau PAIKEM. Bab ini terdiri dari materi Makna, langkah-langkah belajar PAIKEM serta contohnya dalam pembelajaran sejarah. Diakhir materi bab mahasiswa dapat menonton beberapa contoh pengajaran PAIKEM dan juga kegiatan evaluasi diakhir bab.



Gambar 3: Bagian E-modul (Materi 2)
Sumber: Dokumen Peneliti

Materi pada Bab 3. Terdiri dari materi model, metode dan media pembelajaran, yaitu materi pengertian, karakteristik, fungsi dan manfaat serta beberapa contoh dalam pembelajaran sejarah. Serta kegiatan penugasan dan evaluasi. Adapun pada Bab 4, berkaitan dengan pengembangan dari materi pada Bab 3 yaitu berupa contoh-contoh model pembelajaran inovatif, seperti pembelajaran kooperatif atau kooperatif learning, metode *brainstorming*, *mind mapping*, *sosiodrama*, proyek, mengkomunikasikan sejarah dan studi peta. Diakhir bab disertakan berupa penugasan untuk membuat sebuah rancangan pembelajaran sejarah yang terdiri dari materi, metode dan media pilihan yang menurut mahasiswa akan cocok dengan materi yang mereka sampaikan di kelas. Rancangan masing-masing mahasiswa akan di pratekan dengan teman sejawat di kelas.



Gambar 4: Bagian E-modul (Materi 5)
Sumber: Dokumen Peneliti

Bab 5 yaitu penilaian dalam pembelajaran sejarah. Terdiri dari pengertian pembelajaran, penilaian sikap, penilaian pengetahuan, penilaian keterampilan. Dalam bab ini juga diberikan berbagai form penilaian seperti lembar observasi, form penilaian diri, penilaian teman sejawat, contoh penilaian pengetahuan yaitu tes pilihan ganda, tes lisan, tes esai, penilaian formatif dan sumatif, dan penilaian keterampilan berbasis proyek, penugasan, portofolio dan lain sebagainya. Bab ini diakhiri dengan penugasan pada mahasiswa untuk membuat penilaian sikap, keterampilan dan pengetahuan berdasarkan RPP yang telah di rancang sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengujian lapangan dan nilai rata-rata setelah revisi mencapai hasil rata-rata 8.34 (Sangat Baik). Berdasarkan angket, e-modul ini dinilai cukup mudah untuk

dimanfaatkan, materi yang mudah dimengerti dan disusun dengan sistematis, materi pengayaan dan tampilan yang dinilai menarik oleh 91% responden, serta kegiatan belajar dan kegiatan evaluasi yang memotivasi pembelajaran. e-modul ini juga dinilai sebagai salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu meningkatkan literasi digital bagi mahasiswa karena pembelajaran dengan memanfaatkan e-modul ini karena membuat mahasiswa lebih memanfaatkan teknologi digital saat melakukan kegiatan belajar dengan bantuan e-modul ini, karena e-modul ini sebagai sumber belajar, materi pengayaan berupa video, kegiatan belajar berupa penugasan dan evaluasi semua berbentuk digital.

KESIMPULAN

Pengembangan e-modul mata kuliah Strategi Pembelajaran Sejarah dilakukan dengan beberapa tahapan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa berdasarkan *review* para ahli pakar dan responden lapangan kelompok kecil, dinilai cukup menarik, informatif dan sistematis serta *user friendly* untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa pada mata kuliah strategi pembelajaran sejarah. Selain itu e-modul ini dapat memfasilitasi mahasiswa dalam peningkatan literasi digital, karena semakin banyak berinteraksi dengan media digital yang sekarang menjadi kebutuhan bagi manusia untuk memudahkan kehidupan termasuk belajar di dalamnya ditambah dengan cara yang interaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, M F, Anggaraini, M.F (2017). *Teknologi dalam Pendidikan: Literasi Digital dan Self-directed Learning pada Mahasiswa Skripsi*. Jurnal Indigenous. 2(1): 28-38. <https://doi.org/10.23917/indigenous.v1i1.4458>
- Ardilah, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran My Classroom Creation Wall Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Pena Karakter*. 3(1): 1-23. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2030>
- Borg, W.R, Gall, M.D (1989). *Educational Research An Introduction Fifth Edition*, New York, Pitman Publishing Inc.
- Chairunisa, E.D, Zamhari. A, (2017) *Penyusunan Modul Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis Authentic Assessment Portofolio*. Jurnal Candrasangkala. 3(1) <http://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v3i2.3475>
- Direktorat Pembinaan SMA. (2019). Modul Penyusunan Soal Keterampilan Berpikir Tingkat Tinggi (Higher order Thinking Skills) Sejarah. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Jakarta. 1 hal.
- Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Peningkatan Materi Pelajaran Mekanika Tanah. JPenSil, 09(01), 1– 7. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensi>
- Faozan, Y. M. R., Mulyanti, B., & Wahyudin, D. (2018). Implementation Of Instructional Media Trainer Fiber Optic Sensor System On Sensor And Actuator Learning In

- Smkn 1 Katapang Bandung. Iop Conference Series: Materials Science And Engineering, 384(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899x/384/1/012068>
- Karima, E.M., Firza, Fitriah, R. (2021). Pengembangan E-module Interaktif Berbasis *Historical Perspective* pada Mata Kuliah Sejarah Pendidikan. *Indonesian Journal of Social Sciences Educatiion*. 3(2): 151-160. <http://dx.doi.org/10.29300/ijssse.v3i2.5366>
- Martin, A., & Grudziecki, J. (2006). DigEuLit: Concepts and Tools for Digital Literacy Development. *Innovation in Teaching and Learning in Information and Computer Sciences*, 5(4), 249–267. <https://doi.org/10.11120/ital.2006.05040249>
- Nafisah, D., Ghofur, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Scan Barcode Berbasis Android Dalam Pembelajaran IPS. *Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran*. 1(2): 144-152.
- Nurjanah, E., Rusmana, A., Yanto, A. (2017). *Hubungan Literasi Digital dengan Kualitas Penggunaan E-Resources*, *Jurnal Lentera Pustaka*. 3(2): 117-140. <http://dx.doi.org/10.14710/lenpust.v3i2.16737>
- Payton, S., & Hague, C. (2010). Digital Literacy professional development resource. Bristol : Futurelab. Retrieved from <https://www.nfer.ac.uk/digital-literacy-across-the-curriculum>
- Pramono, A., Kom, S., Puspasari, B. D., & Kom, S. (2017). First Aid Instructional Media Using Android Platform. 2017 4th International Conference On Computer Applications And Information Processing Technology (Caipit), 1–5. <https://doi.org/10.1109/Caipit.2017.8320712> .
- Putrianata, D. Chairunisa, E.D. (2019) Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*. 5(2): 152-157.
- Muliasrini, N. K. E. (2020). New Literacy Sebagai Upaya Peningkatan Mutu Pendidikan Sekolah Dasar Di Abad 21. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 4(1), 115–125. <https://doi.org/10.23887/jpdi.v4i1.3114>
- Rahmi, L. (2018). Perancangan E-Module Perakitan Dan Instalasi Personal Komputer Sebagai Media Pembelajaran Siswa SMK. *TA'DIB*, 21(2), 105–111.
- Setyaningsih, R., Abdullah, A., Prihantoro, E., Hustinawaty, H. (2019). Model Penguatan Literasi Digital Melalui Pemanfaatan E-Learning. *Jurnal ASPIKOM*. 3(6): 1200-1214. <http://dx.doi.org/10.24329/aspikom.v3i6.333>
- Silvana, H., Darmawan, C. (2018). Pendidikan Literasi Digital Di Kalangan Usia Muda Di Kota Bandung. *Pedagogia: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 16(2): 146-156. <https://doi.org/10.17509/pdgia.v16i2.11327>
- Sa'diyah, Kalimatus. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(4): 1298-1308. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.561>.
- Widyastuti, P. D., Mardiyana, M., & Saputro, D. R. S. (2017). An Instructional Media Using Comics On The Systems Of Linear Equation. *Journal Of Physics: Conference Series*, 895(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/895/1/012039>