
Pengembangan E-Modul Peninggalan Sejarah Kolonialisme Belanda di Bengkulu pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V di Sekolah Dasar

Mufidah Mahdiyah

Universitas Bengkulu
Mufidahmahdiyah93@gmail.com

Pebrian Tarmizi

Universitas Bengkulu
Pebriantarmizi@gmail.com

Panut Setiono

Universitas Bengkulu
Setiono.pgsd@unib.ac.id

Abstract

This study aims to develop an e-module learning media of the Dutch colonialism history in Bengkulu at an integrated thematic learning fifth-grade elementary school. The research type was "research and development" (R&D) with the ASSURE model. The instruments used were product validation sheets, teacher response questionnaires, and student response questionnaires. The data analysis technique used descriptive statistical analysis of the results of the expert validation assessments, teacher responses, and student responses and qualitative descriptive analysis of the comments from the experts' validation assessments, teacher responses, and students' responses. The results of the material expert validation showed a score of 92%, and the media expert validation showed a score of 97.5% with a very valid category. The teacher's response showed a score of 89%, and the students' responses showed a score of 94.33%. The overall results showed that the e-module learning media for the Dutch colonialism history in Bengkulu is very valid and adequate for use in learning.

Keywords: E-Modules, Local History, Integrated Thematic Learning

Pendahuluan

Perkembangan teknologi yang semakin pesat memudahkan terjadinya pertukaran informasi dari suatu tempat ke tempat lainnya tanpa batasan wilayah maupun waktu. Bersamaan dengan perkembangan teknologi, pengetahuan mengenai sejarah nasional rentan mengalami pemudaran akibat pengaruh arus dari luar. Hal ini dapat menimbulkan dampak terhadap generasi muda. Edukasi tentang pentingnya memahami nilai-nilai luhur dan makna kesejarahan bangsa diperlukan sebagai wujud pembangunan karakter kebangsaan Indonesia (Widiastuti et al., 2021: 14).

Pengetahuan akan sejarah dapat menjadi pelajaran bagi generasi selanjutnya berdasarkan peristiwa yang telah terjadi sebelumnya. Pengenalan sejarah lokal juga merupakan wujud pelestarian terhadap budaya yang telah ada. Salah satu bagian dari sejarah lokal yang terdapat di wilayah Bengkulu adalah situs-situs peninggalan

kolonialisme. Daerah Bengkulu sendiri sejak 1824-1942 telah sepenuhnya berada di bawah kekuasaan Pemerintahan Hindia Belanda (Pusat Pengembangan Kawasan Perkotaan, 2019). Pemanfaatan situs peninggalan sejarah lokal Bengkulu ini, dapat memberikan pemahaman kepada siswa mengenai sejarah masa kolonialisme khususnya Belanda sebelum kemerdekaan.

Pembelajaran sejarah lokal dapat diintegrasikan ke dalam materi pelajaran lainnya dalam lingkup pembelajaran tematik terpadu. Dalam upaya menumbuhkan minat dan menambah pengetahuan sejarah lokal siswa diperlukan sebuah media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran dapat dirancang dalam bentuk digital seperti *E-Modul*. *E-Modul* adalah modul pembelajaran yang berisikan video, animasi, maupun audio yang ditampilkan dalam bentuk elektronik dan dikaitkan dengan sebuah tautan (*link*) sehingga pembelajaran menjadi interaktif (Kemendikbud, 2017). Keunggulan *E-Modul* menurut Noviyanita (2018:47) diantaranya adalah (1) isinya meliputi materi dan latihan soal disajikan bervariasi dengan kata lain dilengkapi dengan gambar serta video yang mendukung materi pembelajaran (2) *E-Modul* dapat memudahkan siswa belajar pada bagian tertentu yang ingin dikuasai.

Media pembelajaran dapat membantu proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pengalaman belajar tersebut dapat menjadikan pengetahuan menjadi lebih bermakna. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Violadini & Mustika (2021:1214) dengan judul “Pengembangan *E-Modul* berbasis metode inkuiri pada pembelajaran tematik di sekolah” yang mana didapatkan hasil bahwa siswa menjadi lebih tertarik dalam proses pembelajaran karena materi ajar tidak monoton berisikan teks namun dilengkapi dengan video maupun gambar. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Putri et al., (2020:528) tentang “Pengembangan *E-Modul* berbasis kvisoft flipbook maker perjuangan para pahlawan di kelas IV sekolah dasar” bahwa *E-Modul* yang telah memenuhi kriteria kelayakan dan kepraktisan dapat digunakan sebagai sumber belajar di sekolah.

Berdasarkan wawancara terhadap wali kelas V di SDN 74 Kota Bengkulu, guru belum mengaitkan sejarah lokal seperti peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu. Hal itu dikarenakan pada buku guru maupun buku siswa kurikulum 2013, materi yang disajikan masih bersifat umum. Guru menjelaskan lebih lanjut bahwa media pembelajaran yang biasa digunakan berupa media gambar dan untuk pembelajaran sejarah biasanya diadakan kunjungan ke situs sejarah maupun museum. Namun dikarenakan pandemi kunjungan tersebut tidak dapat dilaksanakan sehingga pembelajaran menjadi tidak seoptimal biasanya. Untuk itu, perlunya media pembelajaran yang dapat mengatasi keterbatasan ruang maupun waktu bagi pembelajar. Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi tepat digunakan karena selain kemudahan akses, uraian materi yang disajikan tidak hanya berupa gambar namun dapat dilengkapi dengan video yang membantu siswa dalam memahami pelajaran. Siswa dibawa berkunjung ke situs peninggalan sejarah secara tidak langsung melalui media pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, perlunya pengembangan media pembelajaran digital berupa *E-Modul* peninggalan sejarah lokal guna meningkatkan kualitas proses belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran mengenai situs peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu dikarenakan belum adanya media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan sejarah lokal dengan materi pada pembelajaran tematik terpadu. Produk penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar inovatif bagi siswa. Oleh karena itu dilakukanlah sebuah riset tentang “Pengembangan *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu kelas V Sekolah Dasar”.

Metode

Jenis penelitian ini adalah penelitian Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ASSURE yang meliputi enam tahapan yaitu (1) *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Siswa), (2) *State Performance Objective* (Menetapkan Tujuan Pembelajaran), (3) *Select Strategies, Technology, Media and Materials* (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi), (4) *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran), (5) *Requires Learner Participation* (Melibatkan Partisipasi Siswa), dan (6) *Evaluate And Revise* (Evaluasi dan Revisi). Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan serta respon guru dan respon siswa di SD terhadap pengembangan e-modul peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu.

Partisipan

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Subjek penelitian ini adalah validator ahli materi dan ahli media serta guru kelas dan siswa kelas V SDN 74 Kota Bengkulu yang berjumlah 10 orang.

Instrumen

Pada penelitian ini, instrumen yang digunakan adalah lembar validasi produk, angket tanggapan guru, dan angket tanggapan siswa. Lembar validasi ini digunakan untuk mendapatkan penilaian serta masukan atau kritik terhadap e-modul peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu dari validator ahli. Sedangkan angket tanggapan guru dan siswa digunakan untuk mendapatkan data tentang respon guru dan siswa terhadap media pembelajaran e-modul yang dikembangkan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh dari data skor penilaian yang diberikan oleh validator ahli serta data dari tanggapan guru dan tanggapan siswa tentang media pembelajaran e-modul peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu. Selain itu, data penelitian diperoleh juga dari catatan atau masukan dari validator.

Teknik Analisis Data

Data diperoleh untuk melihat kelayakan serta tanggapan guru dan siswa terhadap media yang dikembangkan. Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dan analisis statistik deskriptif.

1. Analisis deskriptif kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa catatan, saran ataupun komentar hasil penilaian pada lembar validasi ahli, angket tanggapan guru dan angket respon siswa. Analisis data ini juga dijadikan sebagai dasar untuk merevisi produk media pembelajaran.

2. Analisis statistik deskriptif

Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data hasil validasi para ahli terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Data berupa skor tanggapan ahli materi dan media yang diperoleh melalui kuesioner, dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan rumus persentase.

Hasil

Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini menghasilkan media pembelajaran e-modul peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu Tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” untuk kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Untuk mengembangkan e-modul, peneliti menggunakan tahapan model ASSURE dengan enam tahapan yaitu sebagai berikut.

1. *Analyze Learner Characteristic* (Analisis Karakteristik Siswa).

Pada tahapan ini terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam melakukan analisis karakteristik siswa, yaitu: (1) karakteristik umum, (2) kecakapan dasar, dan (3) gaya belajar. Cara yang dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai karakteristik siswa dilakukan dengan wawancara kepada guru kelas V di SDN 74 Kota Bengkulu yaitu Ibu Desminiarti, S.Pd. Wawancara dilakukan dengan menitikberatkan pada karakteristik umum yang dimiliki siswa, gaya belajar dan ketersediaan media pembelajaran.

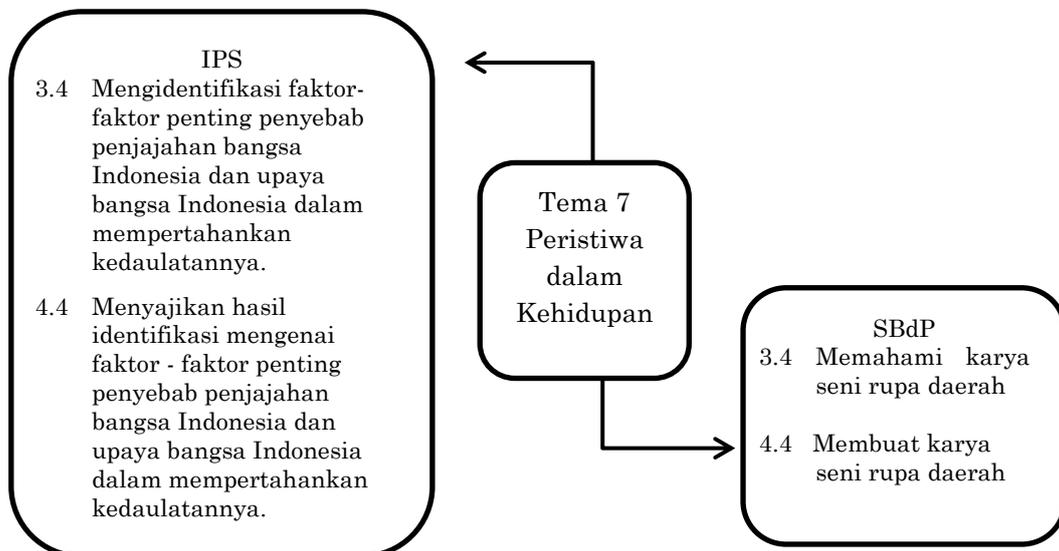
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui karakteristik siswa di kelas V antara lain: (1) usia rata-rata siswa adalah 10-11 tahun, (2) kondisi taraf sosial ekonomi siswa kelas V yaitu rata-rata kelas menengah ke bawah dan bertempat tinggal di sekitaran Pagar Dewa, dan (3) Pada proses pembelajaran guru tidak hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa kurikulum 2013, tetapi juga menggunakan sumber lain berupa LKS. Adapun media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru adalah media gambar. Untuk media pembelajaran berupa *E-Modul* belum pernah dikembangkan oleh guru.

Siswa di kelas V memiliki gaya belajar yang beragam terdiri dari gaya belajar auditori, visual, dan kinestetik. Berkenaan dengan spesifikasi pengetahuan awal siswa diketahui bahwa siswa di kelas V sudah dapat mengoperasikan *smartphone* atau laptop dengan baik. Adapun kemampuan awal siswa terhadap materi sejarah lokal peninggalan penjajahan kolonialisme Belanda di Bengkulu masih kurang.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja dengan materi yang tidak hanya dilengkapi dengan gambar namun terdapat pula video yang dapat menunjang gaya belajar siswa.

2. State Performance Objective (Menetapkan Tujuan Pembelajaran)

Merumuskan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang akan dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Perumusan tujuan belajar memperhatikan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Pembelajaran tematik terpadu pada media pembelajaran yang akan dikembangkan ini memuat mata pelajaran IPS dan SBdP dengan KD sebagai berikut.



Gambar 1. Jaring-jaring Tema

3. Select Strategies, Technology, Media and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi)

Pemilihan strategi, teknologi, media dan materi merupakan langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti. Strategi pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini yaitu berbasis *E-Modul*. Materi *E-Modul* dirancang di Microsoft Word terlebih dahulu. Setelah materi selesai disusun maka materi tersebut disimpan

dalam format .pdf. File materi yang telah selesai digabung dengan cover depan dan cover belakang yang didesain di Canva. Adapun modul dengan format .pdf diubah menjadi elektronik modul dengan aplikasi Flip Pdf Professional yang hasil produknya dapat diakses melalui perangkat teknologi berupa *smartphone* atau laptop.

Penentuan materi didasarkan pada topik yang dekat dengan siswa yaitu tentang peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Kota Bengkulu. Peninggalan sejarah tersebut antara lain Rumah Pengasingan Bung Karno, Rumah Fatmawati, Makam Sentot Ali Basyah, dan Masjid Jamik. Topik tersebut diintegrasikan dengan materi pada mata pelajaran IPS dan SBdP di kelas V tema 7. Pada *E-Modul* terdapat dua kegiatan belajar dengan kegiatan belajar I berisi materi tentang peristiwa kedatangan bangsa Belanda di tanah Bengkulu dan seni rupa daerah Bengkulu. Kegiatan Belajar II meliputi situs peninggalan Sejarah Kolonialisme Belanda di Bengkulu dan seni rupa pada situs peninggalan kolonialisme Belanda di Bengkulu.

4. *Utilize Materials* (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran)

Tahapan keempat adalah penggunaan teknologi, media dan material. Pada tahap ini terdapat beberapa hal yaitu : (1) meninjau teknologi, media dan materi; (2) menyiapkan teknologi, media, dan materi; (3) menyiapkan lingkungan; (4) menyiapkan siswa; 5) menyediakan pengalaman belajar. Pada penelitian ini tahapan kelima yaitu menyediakan pengalaman belajar tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan penelitian yang dilakukan hanya sebatas pengimplementasian *E-Modul* untuk mendapatkan respon siswa.

a. Meninjau *E-Modul*

Pada kegiatan ini, *E-Modul* yang telah dibuat ditinjau oleh validator ahli. Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak. Proses validasi dilakukan dengan memberikan draft rancangan *E-Modul*, buku panduan dan instrumen validasi. Adapun validator terdiri dari (1) Validator ahli materi yaitu Ibu Yusnia, M.Pd, dosen PGSD UNIB, dan (2) validator ahli media yaitu Bapak Dr. Buyung, M.Pd, yang merupakan dosen S2 Teknologi Pendidikan UNIB. Penentuan subjek ahli mempunyai kriteria yaitu dosen yang berpengalaman dibidangnya dan berpendidikan minimal S2. Hasil validasi ahli yang berupa saran dan komentar digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan media pembelajaran sebelum diujicobakan di lapangan.

Setelah melakukan validasi kepada ahli di bidangnya, peneliti juga melakukan validasi kelayakan media pembelajaran pada guru wali kelas V SD. Aspek-aspek yang dimunculkan dalam angket tanggapan guru diperoleh dari instrument ahli materi dan ahli media. Data ini kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan untuk menyimpulkan apakah media pembelajaran *E-Modul* yang telah dikembangkan ditanggapi secara positif atau tidak. Komentar dan saran dijadikan sebagai acuan untuk memperbaiki rancangan produk awal menjadi produk final.

1) Hasil Validasi Ahli

(a) Hasil Validasi Ahli Materi

Tujuan dari validasi materi adalah untuk menilai aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian dan kelayakan kebahasaan. Penilaian materi pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan oleh seorang validator ahli yaitu Ibu Yusnia, M.Pd. Hasil validasi materi tahap I memperoleh nilai yaitu sebesar 87 persen dengan kriteria sangat valid. Adapun rincian hasil validasi materi tahap I disajikan dalam tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

Aspek	Indikator	Nilai per indikator
Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Materi dengan KD	8
	b. Keakuratan Materi	15
	c. Kemutakhiran Materi	10
	d. Mendorong Keingintahuan	5
Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	4
	b. Pendukung Penyajian	12
	c. Penyajian Pembelajaran	5
	d. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	4
Kelayakan Kebahasaan	a. Lugas	4
	b. Komunikatif	4
	c. Dialogis dan Interaktif	4
	d. Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	4
	e. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	8
Total Skor Perolehan		87
Skor Maksimal		100
Presentase Skor		87%

Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam lembar validasi, validator juga memberikan catatan, komentar dan saran tentang media pembelajaran yang dijadikan acuan untuk memperbaiki rancangan I.

Hasil validasi materi tahap II memperoleh nilai yaitu sebesar 92 persen dengan kriteria sangat valid dan sudah layak diujicobakan di lapangan.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

Aspek	Indikator	Nilai per indikator
Kelayakan Isi	a. Kesesuaian Materi dengan KD	8
	b. Keakuratan Materi	15
	c. Kemutakhiran Materi	10
	d. Mendorong Keingintahuan	5
Kelayakan Penyajian	a. Teknik Penyajian	5
	b. Pendukung Penyajian	13
	c. Penyajian Pembelajaran	5
	d. Koherensi dan Keruntutan Alur Pikir	5
Kelayakan Kebahasaan	a. Lugas	4
	b. Komunikatif	4
	c. Dialogis dan Interaktif	5
	d. Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	4
	e. Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa	9
Total Skor Perolehan		92
Skor Maksimal		100
Presentase Skor		92%

(b) Hasil Validasi Ahli Media

Tujuan dari validasi materi adalah untuk menilai aspek kelayakan kegrafikan. Penilaian ahli media pada media pembelajaran yang telah dikembangkan dilakukan oleh seorang validator yaitu bapak Dr. Buyung, M.Pd. Hasil validasi media tahap I memperoleh nilai yaitu sebesar 93,75 persen dengan

kriteria sangat valid. Adapun rincian hasil validasi media tahap I disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

Aspek	Indikator	Nilai per indikator
Kelayakan Kegrafikan	a. Desain Sampul (<i>Cover</i>)	23
	b. Desain Isi	34
	c. Pengorganisasian <i>E-Modul</i>	18
Total Skor Perolehan		75
Skor Maksimal		80
Presentase Skor		93,75%

Selain memberi penilaian sesuai dengan aspek yang dinilai dalam lembar validasi, validator juga memberikan catatan, komentar dan saran tentang media pembelajaran yang dijadikan acuan untuk memperbaiki rancangan I. Hasil Validasi Media Tahap II

Hasil validasi media tahap II memperoleh nilai yaitu sebesar 97,5 persen dengan kriteria sangat valid dan sudah layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi.

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

Aspek	Indikator	Nilai per indikator
Kelayakan Kegrafikan	a. Desain Sampul (<i>Cover</i>)	24
	b. Desain Isi	34
	c. Pengorganisasian <i>E-Modul</i>	20
Total Skor Perolehan		78
Skor Maksimal		80
Presentase Skor		97,5%

(c) Hasil Data Tanggapan Guru

Setelah hasil validasi dari kedua validator yaitu ahli materi dan media dinyatakan layak dan tidak ada revisi, maka selanjutnya adalah meminta tanggapan guru. Hasil perolehan nilai tanggapan guru sebesar 89 dengan kriteria sangat valid. Selain memberikan penilaian sesuai dengan aspek, guru juga memberikan catatan komentar dan saran tentang media pembelajaran yang mana saran tersebut dijadikan acuan unyuk memperbaiki rancangan *E-Modul* sehingga menghasilkan rancangan final media pembelajaran.

b. Menyiapkan bahan

Tahapan selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk digunakan pada uji coba lapangan pada kelas V SD. Hal-hal yang perlu dipersiapkan adalah sarana prasarana pendukung penelitian yaitu *E-Modul* dan buku panduan siswa serta perangkat pengakses *E-Modul* berupa *smartphone* dan laptop.

c. Menyiapkan lingkungan

Kegiatan menyiapkan lingkungan dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran menggunakan *E-Modul*. Adapun uji coba pada siswa dilakukan di ruang kelas dengan perangkat teknologi maupun data internet yang telah disediakan.

d. Menyiapkan siswa

Persiapan siswa dilakukan dengan memberikan apersepsi sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang di kembangkan. Persiapan tersebut antara lain dengan mengenalkan media pembelajaran yang akan digunakan dan memberi tahu topik materi yang terdapat pada media pembelajaran. Setiap siswa memperoleh buku panduan yang menjelaskan petunjuk penggunaan media pembelajaran e-modul yang di kembangkan.

5. *Requires Leaner Participation* (Melibatkan Partisipasi Siswa)

Pada tahap ini peneliti melakukan ujicoba media pembelajaran *E-Modul* pada siswa di kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Uji coba yang dilakukan merupakan

uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 orang siswa pada tanggal 13-14 Oktober 2022. Pada tahap ini siswa diminta untuk menggunakan *E-Modul* dengan melihat petunjuk penggunaan pada buku panduan *E-Modul*. Setelah menggunakan *E-Modul*, siswa dimintai respon atau tanggapannya melalui pengisian angket respon yang telah disiapkan oleh peneliti.

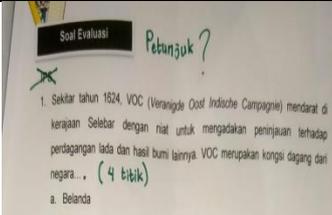
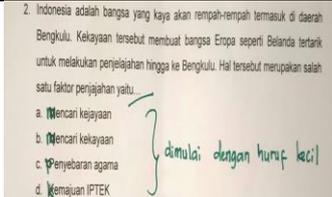
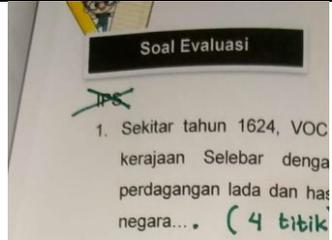
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Tanggapan Siswa

No	Nama	Skor Perolehan	Persentase	Keterangan
1.	ZR	58	96,6%	Sangat Valid
2.	RB	56	93,3%	Sangat Valid
3.	IW	58	96,6%	Sangat Valid
4.	RRP	54	90%	Sangat Valid
5.	RA	58	96,6%	Sangat Valid
6.	SA	59	98,3%	Sangat Valid
7.	KOA	55	91,6%	Sangat Valid
8.	JDO	56	93,3%	Sangat Valid
9.	CO	55	91,6%	Sangat Valid
10.	ADD	57	95%	Sangat Valid
Total Skor Perolehan		566	94,33%	Sangat Valid

6. *Evaluate And Revise* (Evaluasi dan Revisi).

Komponen terakhir dari model ASSURE adalah mengevaluasi dan merevisi. Evaluasi dan revisi penting dilakukan untuk pengembangan pembelajaran yang berkualitas. Dari hasil evaluasi diperoleh kesimpulan mengenai apakah media dan materi yang dipilih sudah baik atau perlu diperbaiki lagi.

Tabel 8. Catatan Validator

No	Tampilan Sebelum Revisi	Saran Perbaikan	Perbaikan yang dilakukan
1.		Tuliskan petunjuk pengerjaan soal evaluasi.	Kerjakan soal evaluasi berikut ini. Evaluasi bertujuan untuk mana pemahamanmu terhadap materi yang telah dipelajari. Ingat, t mengerjakan soal evaluasi ini. Jangan mencontek temanmu, kemampuanmu sendiri. Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat! 1. Sekitar tahun 1624, VOC (<i>Veranigde Oost Indische Campa</i> kerajaan Selebar dengan niat untuk mengadakan per perdagangan lada dan hasil bumi lainnya. VOC merupakan k...
2.		Perhatikan aturan dalam penulisan soal	2. Indonesia adalah bangsa yang kaya akan rempah-rempah Bengkulu. Kekayaan tersebut membuat bangsa Eropa untuk melakukan penjelajahan hingga ke Bengkulu. Hal t satu faktor penjajahan yaitu.... a. mencari kejayaan b. mencari kekayaan c. penyebaran agama d. kemajuan IPTEK
3.		Dalam modul untuk siswa tidak perlu ditulis muatan pelajaran (Pembeda soal IPS dan SBdP).	Kerjakan soal evaluasi berikut ini. Evaluasi bertujuan untuk mana pemahamanmu terhadap materi yang telah dipelajari. Ingat, t mengerjakan soal evaluasi ini. Jangan mencontek temanmu, kemampuanmu sendiri. Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat! 1. Sekitar tahun 1624, VOC (<i>Veranigde Oost Indische Campa</i> kerajaan Selebar dengan niat untuk mengadakan per perdagangan lada dan hasil bumi lainnya. VOC merupakan k...

<p>4.</p>	<p>1. Apakah kamu tahu nama dua situs di Bengkulu yang tersebut pada gambar di atas? Sebutkan! Kemukakan!</p> <p>gambar yang menunjukkan</p> <p>2. Manakah situs peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu?</p>	<p>Perhatikan kembali tata bahasa.</p>	<p>1. Apakah kamu tahu dua situs di Bengkulu pada gambar di atas? Kemukakan!</p> <p>2. Manakah gambar yang menunjukkan situs peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu?</p>
<p>5.</p>		<p>Cover gambar harus sesuai atau menyatu dengan <i>background</i>.</p>	
<p>6.</p>	<p>Hai anak-anak! Setelah mengamati video di atas kalian telah memperoleh informasi mengenai latar belakang penyebab penjajahan di Indonesia. Salah satu penjajah, yaitu bangsa Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596. Tapi lahuklah kalian bahwa baru pada tahun 1624 Belanda mendarat di Kerajaan Selebar, Bengkulu. Bagaimana peristiwa kedatangan Bangsa Belanda di tanah Bengkulu? Mari simak materi berikut ini.</p>	<p>Latar dan huruf disesuaikan warna.</p>	<p>Hai teman-teman! Setelah mengamati video di atas kamu telah memperoleh informasi mengenai faktor penting penyebab penjajahan di Indonesia. Salah satu penjajah, yaitu bangsa Belanda pertama kali mendarat di Pelabuhan Banten pada tahun 1596. Tapi lahuklah kamu bahwa baru pada tahun 1624 Belanda mendarat di Kerajaan Selebar, Bengkulu. Bagaimana peristiwa kedatangan Bangsa Belanda di tanah Bengkulu? Mari simak materi berikut ini.</p>
<p>7. Belum terdapat umpan balik</p>	<p>Tambahkan umpan balik.</p>	<p>Untuk menghitung nilai evaluasimu gunakan rumus di bawah ini.</p> <p>Skor = Jumlah Soal Benar X 10</p> <p>Jika kamu memperoleh skor di bawah 70 maka kamu perlu mempelajari kembali materi sebelumnya dan mengisi soal remedial. Jika skormu 70 atau di atas 70 maka kamu bisa mengerjakan soal pengayaan dan bisa melanjutkan kegiatan belajar selanjutnya.</p>	
<p>8.</p>	<p>Beberapa materi dilengkapi dengan video pembelajaran yang di memahami materi pelajaran. Jika video tidak bisa dibuka silahkan atau bisa dengan melakukan scan pada barcode.</p> <p>Ketjakan setiap tugas dan latihan dengan bersungguh-sungguh u mana penguasaan kalian terhadap materi yang telah dipelajari.</p>	<p>Petunjuk siswa pada buku panduan harus ada untuk membesarkan video.</p>	<p>Untuk memperbesar tampilan video, klik fitur seperti pada gambar di atas!</p>

Pembahasan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini adalah *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu tema 7 “Peristiwa dalam kehidupan” untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah model ASSURE. Menurut Smaldino et al. (2011:109) tahapan ASSURE terdiri dari 6 tahapan yaitu *Analyze Learner, State Objectives, Select Strategies, Technology, Media and materials, Utilize media and materials, Require learner, Evaluate and Revise*.

Pada tahapan *analyze learner characteristic* (analisis karakteristik siswa) terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu: (1) karakteristik umum, (2) kecakapan dasar, dan (3) gaya belajar. Tindakan menganalisis ini bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang baik tentang karakteristik siswa untuk membantu ketercapaian tujuan pembelajaran (Iskandar & Farida, 2020). Informasi mengenai karakteristik siswa diperoleh dengan melakukan wawancara kepada guru kelas V di SDN 74 Kota Bengkulu.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, diketahui karakteristik siswa di kelas V antara lain: (1) usia rata-rata siswa adalah 10-11 tahun, (2) kondisi taraf sosial ekonomi siswa kelas V yaitu rata-rata kelas menengah ke bawah dan bertempat tinggal di sekitaran Pagar Dewa, dan (3) Pada proses pembelajaran guru tidak hanya mengandalkan buku guru dan buku siswa kurikulum 2013, tetapi juga menggunakan sumber lain berupa LKS. Adapun media pembelajaran yang biasa digunakan oleh guru adalah media gambar yang dicetak. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital seperti *E-Modul* belum pernah diterapkan oleh guru. Padahal pembelajaran berbasis digital dapat memfasilitasi siswa untuk dapat belajar tidak hanya berdasarkan tulisan ataupun gambar namun juga dapat dilengkapi dengan video pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Violadini & Mustika (2021) didapatkan hasil bahwa penggunaan *E-Modul* dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Beetham dan Sharpe dalam (Jannah.M, *et al.* 2020) bahwa pembelajaran berbasis digital dapat memberikan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga siswa aktif dan dapat memperoleh pesan yang bermakna.

Gaya belajar siswa di kelas V cukup beragam yaitu ada yang lebih tertarik belajar secara visual, audio ataupun kinestetik. Berkenaan dengan spesifikasi pengetahuan awal siswa diketahui bahwa siswa di kelas V sudah dapat mengoperasikan *smartphone* atau laptop dengan baik. Adapun kemampuan awal siswa terhadap materi sejarah lokal peninggalan penjajahan kolonialisme Belanda di Bengkulu masih kurang dikarenakan pembelajaran yang berkaitan dengan sejarah lokal biasanya dilakukan dengan kunjungan ke tempat sejarah atau museum namun dikarenakan pandemi Covid-19 kunjungan tersebut tidak dapat terlaksana.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengembangkan *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja dengan materi yang tidak hanya dilengkapi dengan gambar namun terdapat pula video yang dapat menunjang gaya belajar siswa.

Tahapan yang kedua adalah *state performance objective* (menetapkan tujuan pembelajaran). Merumuskan tujuan pembelajaran bertujuan untuk menetapkan kemampuan yang akan dimiliki oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran. Selain itu, terdapat beberapa alasan mengapa tujuan perlu dirumuskan seperti yang dijelaskan oleh Sanjaya dalam (Purwanti, 2015) yaitu: (1) rumusan tujuan yang digunakan dapat mengevaluasi efektifitas keberhasilan proses pembelajaran; (2) dapat digunakan sebagai pedoman kegiatan belajar; (3) membantu dalam merancang sistem pembelajaran; (4) dapat digunakan sebagai kontrol dalam menentukan batasan dan kualitas pembelajaran. Perumusan tujuan belajar memperhatikan rumusan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Degree*). Pembelajaran tematik terpadu pada media pembelajaran yang akan dikembangkan ini memuat mata pelajaran IPS dengan KD 3.4 Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya dan 4.4 Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan bangsa Indonesia dan upaya bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya serta SBdP pada kompetensi dasar 3.4 Memahami karya seni rupa daerah dan 4.4 Membuat karya seni rupa daerah.

Pemilihan strategi, teknologi, media dan materi merupakan langkah selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti. Strategi pembelajaran yang dilakukan pada penelitian ini yaitu berbasis *E-Modul*. Materi *E-Modul* dirancang di *Microsoft Word* terlebih dahulu. Setelah materi selesai disusun maka materi tersebut disimpan dalam format .pdf. File materi yang telah selesai digabung dengan cover depan dan cover belakang yang didesain di Canva. Adapun modul dengan format .pdf selanjutnya diubah menjadi elektronik modul dengan aplikasi Flip Pdf Professional. Proses menambahkan video dan link dilakukan menggunakan aplikasi ini. Selanjutnya draft *E-Modul* di upload secara online sehingga dapat diakses melalui perangkat teknologi berupa *smartphone* atau laptop.

Penentuan materi didasarkan pada topik yang dekat dengan siswa. Kosasih (2021:72) juga menyebutkan bahwa semakin dekat atau relevan topik yang diangkat dengan kehidupan siswa, maka pembelajaran menjadi semakin bermakna. Oleh karena itu, materi tentang peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Kota Bengkulu seperti Rumah Pengasingan Bung Karno, Rumah Fatmawati, Makam Sentot Ali Basyah, dan Masjid Jamik diintegrasikan dengan materi pada mata pelajaran IPS dan SBdP di kelas V tema 7. Pada *E-Modul* terdapat dua kegiatan belajar dengan kegiatan belajar I berisi materi tentang peristiwa kedatangan bangsa Belanda di tanah Bengkulu dan seni rupa daerah Bengkulu. Kegiatan Belajar II meliputi situs peninggalan Sejarah Kolonialisme Belanda di Bengkulu dan seni rupa pada situs peninggalan kolonialisme Belanda di Bengkulu.

Tahapan keempat adalah penggunaan teknologi, media dan material. Pada tahap ini terdapat beberapa hal yaitu : (1) meninjau teknologi, media dan materi; (2) menyiapkan teknologi, media, dan materi; (3) menyiapkan lingkungan; (4) menyiapkan siswa; 5) menyediakan pengalaman belajar. Namun, pada tahapan kelima yaitu menyediakan pengalaman belajar tidak dilakukan oleh peneliti dikarenakan penelitian yang dilakukan hanya sebatas pengimplementasian *E-Modul* untuk mendapatkan respon siswa.

a) Meninjau *E-Modul*

Pada kegiatan ini, *E-Modul* yang telah dibuat ditinjau oleh validator ahli. Validasi bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidak. Penentuan subjek ahli mempunyai kriteria yaitu dosen yang berpengalaman dibidangnya dan berpendidikan minimal S2. Hasil validasi ahli yang berupa saran dan komentar digunakan untuk memperbaiki produk pengembangan media pembelajaran sebelum diujicobakan di lapangan.

Adapun instrumen validasi penilaian materi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan dan penyajian media pembelajaran *E-Modul* yang dikembangkan. Adapun aspek penilaian *E-Modul* ini diadaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan isi, kelayakan penyajian, dan kelayakan kebahasaan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Elvira R.K (2015).

Validasi oleh ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Penilaian validasi ahli materi pada tahap I mendapatkan skor sebesar 87%. Nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka diperoleh hasil “sangat valid”. Pada tahap I terdapat saran dan masukan yang dijadikan acuan untuk merevisi produk menjadi lebih baik. Hasil revisi ini kemudian dikembalikan kepada validator. Pada tahap II ini diperoleh penilaian sebesar 92% dan termasuk ke dalam kategori “sangat valid” dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Instrumen validasi penilaian media bertujuan untuk menilai kualitas media pembelajaran yang dikembangkan dari segi kegrafikan. Adapun aspek penilaian *E-Modul* ini merupakan adaptasi dari komponen penilaian aspek kelayakan kegrafikan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Elvira R.K (2015) serta terdapat modifikasi pada indikator pengoperasian *E-Modul*.

Validasi oleh ahli media juga dilakukan sebanyak dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Penilaian validasi ahli media pada tahap I mendapatkan skor sebesar 93,75%. Nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka diperoleh hasil “sangat valid”. Meskipun begitu masih terdapat beberapa saran dan masukan yang dijadikan acuan untuk merevisi produk menjadi lebih baik. Hasil revisi ini kemudian dikembalikan kepada validator. Pada tahap II ini diperoleh penilaian sebesar 97,5% dan termasuk ke dalam kategori “sangat valid” dan dapat digunakan tanpa adanya revisi.

Setelah melakukan validasi kepada ahli di bidangnya, peneliti juga melakukan validasi kelayakan media pembelajaran pada guru wali kelas V SD. Aspek-aspek yang dimunculkan dalam angket tanggapan guru diperoleh dari instrument ahli materi dan ahli media. Data ini kemudian dianalisis dan hasilnya digunakan untuk menyimpulkan apakah media pembelajaran *E-Modul* yang telah dikembangkan ditanggapi secara positif atau tidak dengan memberikan rancangan media

pembelajaran yang telah dinyatakan valid untuk digunakan beserta buku panduan dan angket tanggapan. Hasil perolehan nilai tanggapan guru adalah sebesar 89. %. Nilai tersebut dikonversikan pada tingkat ketercapaian produk, maka diperoleh hasil “sangat valid” sehingga produk media pembelajaran *E-Modul* ini sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran final.

b. Menyiapkan bahan

Tahapan selanjutnya adalah menyiapkan alat dan bahan untuk digunakan pada uji coba lapangan pada kelas V SD. Pada penelitian ini peneliti menjadi fasilitator yang menyediakan perangkat pengakses *E-Modul*.

c. Menyiapkan lingkungan

Kegiatan menyiapkan lingkungan dilakukan untuk memaksimalkan proses pembelajaran menggunakan *E-Modul*. Adapun uji coba pada siswa dilakukan di ruang kelas dengan perangkat teknologi maupun data internet yang telah disediakan.

d. Menyiapkan siswa

Persiapan siswa dilakukan dengan memberikan apersepsi sehingga peserta didik tertarik untuk menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan. Persiapan tersebut antara lain dengan mengenalkan media pembelajaran yang akan digunakan dan memberi tahu topik materi yang terdapat pada media pembelajaran. Setiap siswa memperoleh buku panduan yang menjelaskan petunjuk penggunaan media pembelajaran *E-Modul* yang dikembangkan.

Tahap selanjutnya dari model ASSURE adalah *requires leaner participation* (melibatkan partisipasi siswa). Peneliti melakukan ujicoba media pembelajaran *E-Modul* pada siswa di kelas V SD Negeri 74 Kota Bengkulu. Uji coba yang dilakukan merupakan uji coba skala kecil dengan melibatkan 10 orang siswa. Pada tahap ini siswa diminta untuk menggunakan *E-Modul* dengan melihat petunjuk penggunaan pada buku panduan *E-Modul*. Setelah menggunakan *E-Modul*, siswa dimintai respon atau tanggapannya melalui pengisian angket respon yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil tanggapan siswa terhadap *E-Modul* ini yaitu sebesar 94,33. Hasil tersebut masuk dalam kategori sangat valid atau sangat baik untuk digunakan.

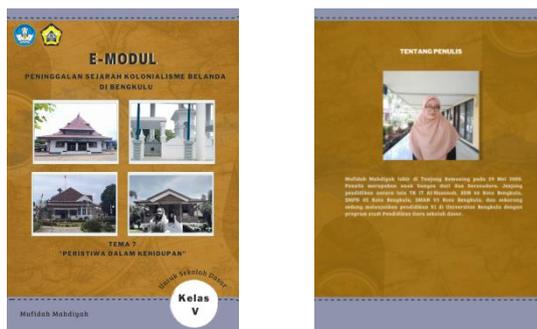
Komponen terakhir dari model ASSURE adalah *evaluate and revize* (mengevaluasi dan merevisi). Evaluasi dan revisi penting dilakukan untuk pengembangan pembelajaran yang berkualitas. Dari hasil evaluasi diperoleh kesimpulan mengenai apakah media dan materi yang dipilih sudah baik atau perlu diperbaiki lagi.

Kelebihan dari *E-Modul* yang telah dikembangkan dapat dilihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa produk tersebut sangat valid menurut validator ahli dan tanggapan guru. Siswa yang juga berperan sebagai pengguna merespon secara positif terhadap media pembelajaran yang dikembangkan tersebut.

Adapun kajian produk akhir media pembelajaran *E-Modul* ini adalah sebagai berikut.

a. Desain *E-Modul*

Halaman sampul *E-Modul* dibagi menjadi 2, yaitu halaman pertama dan halaman terakhir. Halaman pertama atau sampul depan memuat jenis media pembelajaran, judul materi, sasaran pengguna, nama penulis, logo Unib serta logo Tut Wuri Handayani. Halaman sampul belakang berisi identitas singkat penulis. Sampul *E-Modul* ini didesain menggunakan aplikasi *Canva* dengan ukuran halaman A4.



Gambar 2. Halaman Sampul Depan dan Belakang *E-Modul*

b. Desain Visual

1) Warna

Variasi dan pemilihan warna sangatlah penting. Pada pengembangan *E-Modul* ini, pemilihan warna tulisan disesuaikan dengan latar belakang tulisan tersebut. Apabila latar yang digunakan berwarna terang maka tulisannya menggunakan warna yang gelap. Hal ini dipertegas oleh pendapat ahli media saat melakukan validasi terhadap rancangan *E-Modul* yang pertama.

2) Gambar

Gambar yang terdapat dalam *E-Modul* bertujuan untuk memperjelas materi, misalnya gambar jenis seni rupa daerah Bengkulu dan gambar bangunan maupun properti pada situs peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu. Selain disajikan gambar terdapat pula video pendukung materi. Penambahan video pada materi bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan siswa dalam proses belajar.

3) Bahasa

Penulisan pada *E-Modul* ini menggunakan bahasa yang sederhana dengan mempertimbangkan tingkat perkembangan siswa. Gaya bahasa yang komunikatif bertujuan agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan.

c. Desain Teks

Gaya teks yang digunakan pada *E-Modul* ini adalah gaya *sans serif* yaitu *Arial*. Jenis huruf ini dipilih karena huruf *sans serif* termasuk dalam huruf yang tidak berkait sehingga mudah dibaca. Adapun ukuran huruf yang digunakan adalah 11 pt dengan spasi 1,5.

d. Komponen Isi E-Modul

Susunan *E-Modul* yang dikembangkan dengan model ASSURE meliputi:

- 1) halaman sampul yang berisi keterangan jenis media pembelajaran, judul materi, sasaran pengguna, nama penulis, gambar dan logo.
- 2) halaman identitas *E-Modul* pembelajaran memuat identitas penyusun, pembimbing, validator ahli, serta keterangan huruf dan halaman *E-Modul*.
- 3) kata pengantar berfungsi mengantarkan para pembaca kepada isi atau uraian yang terdapat pada *E-Modul*.
- 4) daftar isi adalah halaman yang menyajikan topik yang dibahas disertai dengan keterangan nomor halaman untuk memudahkan pembelajar menemukan topik.
- 5) Pendahuluan pada suatu *E-Modul* berfungsi untuk memberikan gambaran umum mengenai isi materi *E-Modul*, meyakinkan pembelajar bahwa materi yang akan dipelajari memiliki nilai manfaat, serta menyampaikan anjuran untuk membaca buku panduan terlebih dahulu sehingga proses belajar tidak mengalami kendala.
- 6) kompetensi dasar disesuaikan dengan kompetensi yang telah ditentukan dalam Kurikulum 2013.
- 7) indikator dan tujuan pembelajaran ditentukan dengan memperhatikan kompetensi dasar. Penulisan tujuan pembelajaran bertujuan untuk membantu

pembelajar mengetahui pengetahuan, sikap, atau keterampilan apa yang akan dikuasai setelah menyelesaikan pelajaran.

- 8) uraian materi mencakup muatan materi IPS dan SBdP yang diintegrasikan dengan peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu.
- 9) latihan soal terdiri dari tugas mandiri, kegiatan diskusi kelompok serta soal evaluasi untuk mengukur pemahaman pembelajar setelah menggunakan E-Modul.
- 10) refleksi diri berisi ulasan saat melakukan kegiatan belajar.
- 11) rangkuman merupakan bagian yang menelaah hal-hal pokok dalam E-Modul yang telah dibahas.
- 12) kunci jawaban berisi jawaban terhadap tugas dan latihan sehingga pembelajar dapat menilai pemahamannya setelah melakukan kegiatan belajar secara mandiri.
- 13) daftar pustaka berisi daftar rujukan atau referensi yang berkaitan dengan materi pada E-Modul.
- 14) Glosarium berisi penjelasan istilah-istilah sulit yang terdapat dalam uraian materi.
- 15) profil penulis berisi asal usul penulis.

e. Software Pembuat *E-Modul*

Aplikasi Flip PDF Professional dipilih karena kemudahan dalam mengoperasikannya. Flip PDF Professional adalah pembuat flipbook yang memiliki fitur edit halaman sehingga *E-Modul* dapat dilengkapi dengan berbagai gambar, video dari YouTube, MP4, audio video, *hyperlink*, dan lain sebagainya. Flip pdf memiliki desain template dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, dan *backsound*. Hasil *E-Modul* yang dikembangkan dengan aplikasi ini terlihat seperti buku karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik. Hasil Flip pdf dapat disimpan dalam berbagai format html, exe, app, dan lainnya. Pada penelitian ini *E-Modul* yang telah selesai dibuat diunggah secara *online* sehingga dapat diakses melalui *smartphone* atau laptop dengan mengunjungi *link* ataupun *scan* pada QR Code yang tersedia.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media pembelajaran *E-Modul* peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu pada pembelajaran tematik terpadu kelas V di sekolah dasar mengintegrasikan pembelajaran sejarah dengan tematik pada tema 7 “Peristiwa dalam Kehidupan” pada mata pelajaran IPS dan SBdP. Pengembangan dilakukan menggunakan model ASSURE yang meliputi enam tahapan yaitu (1) Analyze Learner Characreristic (Analisis Karakteristik Siswa), (2) State Performance Objective (Menetapkan Tujuan Pembelajaran), 3) Select Strategies, Technology, Media and Materials (Memilih Strategi, Teknologi, Media, dan Materi), (4) Utilize Materials (Pemanfaatan Bahan dan Media Pembelajaran), (5) Requires Leaner Participation (Melibatkan Partisipasi Siswa), dan (6) Evaluate And Revise (Evaluasi dan Revisi).
2. Kelayakan media pembelajaran *E-Modul* diperoleh melalui tahap validasi oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media serta hasil dari tanggapan guru. Adapun hasil penilaian dari ahli materi yaitu sebesar 92% dengan kategori “sangat valid” dan dapat digunakan tanpa revisi. Hasil validasi media diperoleh skor sebesar 97,5% yang termasuk ke dalam kategori “sangat valid” dan dapat digunakan tanpa revisi. Selanjutnya hasil tanggapan guru diperoleh nilai sebesar 89 dengan kategori “sangat valid”. Berdasarkan hal tersebut maka produk *E-Modul* ini sangat valid untuk digunakan.

3. Hasil tanggapan guru terhadap *E-Modul* mendapat skor sebesar 89 dan hasil tanggapan siswa sebesar 94,33. Maka dari itu, produk "*E-Modul* Peninggalan Sejarah Kolonialisme Belanda di Bengkulu pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas V Sekolah Dasar" termasuk dalam kategori "sangat valid" dan sangat baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

1. Saran Pemanfaatan Produk
Diharapkan guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran berupa *E-Modul* ini karena materi pada pembelajaran tematik terpadu yaitu IPS dan SBdP pada tema 7 diintegrasikan dengan topik yang dekat dengan lingkungan siswa yaitu mengangkat sejarah lokal tentang peninggalan sejarah kolonialisme Belanda di Bengkulu. Penggunaan *E-Modul* ini tidak terbatas pada ruang dan waktu karena dapat diakses secara online melalui *smartphone* ataupun laptop sehingga memberikan kemudahan kepada pengguna untuk belajar secara mandiri.
2. Diseminasi
Produk pengembangan media pembelajaran *E-Modul* ini dapat disebarluaskan atau digunakan di kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kota Bengkulu. Peneliti menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam penelitian dan pengembangan ini, oleh sebab itu dengan adanya penyebarluasan maka akan semakin banyak masukan dan saran untuk menyempurnakan pengembangan media pembelajaran *E-Modul* ini.
3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut
Penelitian selanjutnya diharapkan untuk dapat melanjutkan penelitian ini hingga tahap uji coba pada kelompok besar dan melakukan uji keefektifan guna mengetahui keefektifan media pembelajaran *E-Modul* terhadap pembelajaran.

Referensi

- Akbar, S. (2017). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Remaja Rosdakarya.
- Arsal, M., Danial, M., & Hala, Y. (2019). Pengembangan media pembelajaran e-modul materi sistem peredaran darah pada kelas XI MIPA SMAN 6 Barru. *Prosiding Seminar Nasional Biologi VI*. Hal : 434-442.
- Arsyad, Azhar. (2013) *Media pembelajaran*. PT RajaGrafindo Persada.
- Diah Puspitasari, A. (2019). Penerapan media pembelajaran fisika menggunakan modul cetak dan modul elektronik pada siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 2355–5785.
- Ghaliyah, S., & Bakri, F. (2015). Pengembangan modul elektronik berbasis model learning cycle 7e pada pokok bahasan fluida dinamik untuk siswa SMA kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Fisika*, vol 4.
- Hasan, M. et al. (2021). *Makna peran media dalam komunikasi dan pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Kurniawan, M. R. (2017). Analisis karakter media pembelajaran berdasarkan gaya belajar siswa. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, vol. 3, no. 1.
- Kadir, A. & Hanun, A. (2015). *Pembelajaran Tematik*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Kosasih, E. (2020). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Mujizah, R., Mustika, W. & Saiyidah, M. (2020). Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi exe-learning untuk melatih literasi sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, vol.4 , no.2.

- Novita, A. & Darmansyah. (2004). *Perkembangan arsitektur kota Bengkulu masa kolonial*. Balai Arkeologi Palembang.
- Noviyanita, W. (2018). Pengembangan bahan ajar elektronik berbasis flipbook maker pada materi program linear kelas x smk. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, Vol. 6, Issue 2.
- Nwosu, J. C., Chukwudi, J. H., & Monday, E. M. (2017). The use of instructional media among selected science subject teachers in ilishan remo senior secondary schools, ogun state. In *Journal of Educational Policy and Entrepreneurial Research* (Vol. 4).
- Oktavia, A. S., Djumingin, S., & Munirah. (2021). Pengembangan e-modul bahasa indonesia berbasis web di SMK Negeri 2 Wajo. *Thesis*, Universitas Negeri Makassar.
- Omodara, O.D, & Adu, E. I. (2014). *Relevance of Educational Media and Multimedia Technology for Effective Service Delivery in Teaching and Learning Processes*. *Journal of Research & Method in Education*, Vol. 4, Issue 2.
- Rulianto & Hartono, F. (2018). Pendidikan sejarah sebagai penguat pendidikan karakter. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, volume 4, nomor 2.
- Smaldino, S.E., Deborah, L. L ., & James, D, R. (2012). *Teknologi pembelajaran dan media untuk belajar*. (A. Rahman, Terjemahan). Kencana.
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan e-modul berbasis metode inkuiri pada pembelajaran tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3),