

**PELATIHAN PENGEMBANGAN *E-MODULE* DIGITAL
SEBAGAI SUMBER BELAJAR INTERAKTIF UNTUK
GURU SEJARAH DALAM ASOSIASI GURU
SEJARAH INDONESIA (AGSI)
SUMATERA UTARA**

**Abd. Haris Nasution^{1,*}, Feriansyah², Muhammad Iqbal³, Mhd Ihsan Syahaf
Nasution⁴**

Univeristas Negeri Medan

*Penulis Korespondensi : abdharisnasution@unimed.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan pengabdian ini bertujuan untuk menjawab dan memberikan solusi dari permasalahan-permasalahan dalam dunia pendidikan, terkhusus permasalahan pada matapelajaran Sejarah. Ada beberapa permasalahan yang dihadapi guru-guru sejarah pada teknologi saat ini dimana perkembangannya sangat pesat dan harus di sikapi dengan baik, ditambah lagi terjadinya pandemic covid 19. permasalahan dalam kegiatan belajar mengajar yang terjadi saat ini antara lain kurangnya interaksi antara guru dan siswa dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mempengaruhi hasil dan tujuan dari kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilaksanakan lah penelitian ini, dimana dari pelaksanaan kegiatan penelitian ini diadakanlah pelatihan bagi guru-guru sejarah yang tergabung dalam Asosiasi Guru Sejarah Indonesia Sumatera Utara mengenai pengembangan E Module sebagai alat bantu bagi kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan, setelah melakukan kegiatan pelatihan dengan beberapa tahapan dan prosesnya diharap menghasilkan E-Module yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran saat ini sehingga akhirnya mampu mengatasi permasalahan-permasalahan yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran Sejarah saat ini terutama sebagai sumber belajar interaktif bagi siswa dalam pembelajaran sehingga mampu meminimalisir kurang tercapainya tujuan pembelajaran yang di laksanakan.

Kata Kunci : *Pengabdian Kepada Masyarakat; Pembelajaran Sejarah; E-Modul.*

1. PENDAHULUAN

Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI) Sumut adalah organisasi perkumpulan guru-guru sejarah se-Indonesia cabang Sumatera Utara yang aktif dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah khususnya di wilayah Sumatera Utara. AGSI Sumut merupakan salah satu dari 34 cabang AGSI dari 34 Propinsi di Indonesia. AGSI Nasional dipimpin oleh Sumardiansyah guru sejarah SMA Al-Azhar Jakarta yang disebut sebagai Presiden AGSI, sedangkan AGSI Sumut dipimpin oleh seorang guru sejarah di SMAN 6 Binjai Yopi Rachmad. Sekretariat AGSI Sumut berada di gedung SMAN 2 Percut Sei Tuan Jl. Pendidikan Pasar XII Desa Bandar Klippa, Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang.

Berbeda dengan MGMP Sejarah Sumut yang lebih berpusat pada pengembangan kurikulum, pendekatan dan perangkat pembelajaran, aktifitas AGSI sumut lebih berpusat pada peningkatan kualitas

SDM guru sejarah. Peningkatan SDM tersebut dilakukan melalui kegiatan-kegiatan seminar, talk-show, workshop, diklat, dsb. Adapun yang menjadi objek kompetensi meliputi kompetensi pengembangan media, bahan ajar, alat asesmen sejarah hingga kompetensi dalam melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

Selain aktif mengadakan kegiatan seminar dan pelatihan, AGSI Sumut juga rutin mengadakan Belajar Sejarah online melalui media sosial terutama pada masa pemberlakuan pembelajaran jarak jauh (PBJJ) akibat pandemi covid-19. Kegiatan ini ditujukan kepada siswa/siswi SMA sederajat dan dapat diakses oleh siswa/siswa dari seluruh penjuru negeri. Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran sejarah yang terkendala akibat pemberlakuan PBJJ tersebut. Adapun tema belajar sejarah online

disesuaikan dengan standar isi kurikulum Nasional yang berlaku.

Dalam beberapa kesempatan peneliti melakukan diskusi dengan AGSI mengenai permasalahan-permasalahan yang dihadapi oleh guru pada masa pandemic sekarang ini, dimana pelaksanaan pembelajaran dilakukan secara daring yang mau tidak mau berpengaruh terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru-guru sejarah dalam naungan organisasi AGSI Sumatera Utara, Berdasarkan diskusi yang dilakukan oleh Tim Pengusul kepada AGSI pada tanggal 5 Maret 2021, maka diperoleh beberapa permasalahan yang dihadapi, antara lain:

1. Kelangkaan sumber belajar sejarah berbentuk E-Modul Digital Interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam mengoptimalkan kompetensi dan kemandirian siswa dalam belajar sejarah.
2. Minimnya kompetensi guru sejarah dalam pengembangan sumber belajar sejarah berbentuk E-Modul digital Interaktif yang dapat digunakan oleh guru dan siswa dalam mengoptimalkan kompetensi dan kemandirian siswa dalam belajar sejarah.

Dewasa ini sumber belajar sejarah berbasis digital merupakan kebutuhan pokok bagi setiap guru dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa, terutama pada saat pemberlakuan PBJJ. Namun, sumber belajar sejarah digital merupakan sarana yang langka untuk didapatkan oleh siswa. Hal itu disebabkan oleh minimnya kompetensi guru dalam pengembangan bahan ajar digital tersebut. Salah satu sumber belajar yang dianggap sangat penting untuk dikembangkan ialah E-Modul digital interaktif yang dapat membantu siswa agar lebih mudah memahami materi sejarah ditengah-tengah keterbatasan interaksi guru-siswa pada masa PBJJ tersebut. E-Modul digital interaktif adalah suatu sumber belajar yang dilengkapi dengan multimedia seperti audio, video, animasi, games, hingga quiz interaktif yang dapat meningkatkan kompetensi dan kemandirian siswa dalam belajar sejarah. Oleh karena itu, Pelatihan Pengembangan E-Modul digital interaktif sangat penting untuk dilaksanakan guna memenuhi kebutuhan tersebut. Kompetensi pengembangan E-Module digital interaktif juga penting untuk dimiliki oleh guru sejarah dalam menghadapi tuntutan pendidikan di Era RI 4.0 dan kurikulum merdeka belajar yang akan diberlakukan.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi pada masa Pandemi ini dan meningkatkan kemampuan Guru Sejarah dalam naungan AGSi Sumatera Utara maka perlulah kiranya diadakan penelitian ini dengan judul "Pelatihan Pengembangan *E-Module* Digital Sebagai Sumber Belajar Interaktif Untuk Guru Sejarah Dalam Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (Agsi) Sumatera Utara".

2. BAHAN DAN METODE

Pendekatan dalam program ini dilaksanakan melalui metode *in service learning* dan *on service learning*. *In service learning* berupa ceramah dan diskusi, sementara *on service learning* berupa pendampingan penggalian dan pelatihan. Langkah-langkah pelaksanaan pendampingan dapat diuraikan sebagai berikut.

- a. Konsolidasi dengan mitra program. Mitra program pendampingan adalah Asosiasi Guru Sejarah Indonesia Sumatera Utara.
 - b. Konsolidasi antar pakar. Program ini melibatkan empat unsur kepakaran di bidang pendidikan, sejarah, IPS dan IT. Jadi, perlu adanya FGD untuk menguatkan strategi demi tercapainya tujuan program. Pakar terdiri dari dosen Pendidikan Sejarah FIS Unimed, dosen PGSD FIP Unimed, dan dosen Pendidikan Antropologi FIS Unimed. Ketiga unsur kepakaran inilah yang nantinya akan memberikan pendampingan dan pelatihan bagi mitra program.
 - c. Pelaksanaan program. Diawali dengan FGD tentang pelatihan dan pengembangan sumber belajar sejarah digital interaktif. Mitra program dilibatkan sebagai peserta dalam FGD tersebut. Output kegiatan ini ialah naskah materi pokok yang akan di digitalisasi dalam bentuk E-Module.
 - d. Setelah memiliki draf cetak bahan ajar dan mampu memahami konsep dasar sumber belajar sejarah digital interaktif, mitra diberi pelatihan untuk melakukan pengembangan E-Module sejarah.
 - e. Selanjutnya tim pengusul akan melakukan pendampingan dalam uji validitas, kelayakan dan efektifitas produk E- Module digital sejarah buatan mitra.
 - f. Setelah masuk dalam kategori layak dan efektif, tim pengusul melakukan pendampingan kepada mitra untuk mendaftarkan E-ISBN E- Module digital sejarah tersebut.
 - g. Setelah memperoleh E-ISBN, tim pengusul mendampingi mitra untuk memperoleh HAKI untuk produk E hasil pengembangan E- Module digital sejarah.
 - h. Sinergitas antara pakar dan mitra program sangat berpengaruh terhadap keberhasilan program. Setiap selesai tahapan akan dilaksanakan evaluasi program untuk meningkatkan kinerja pakar dan mitra program.
- Selain itu di dalam kegiatan penelitian ini melibatkan mitra untuk tercapainya tujuan pelaksanaannya, Partisipasi mitra pada pelaksanaan program ini adalah:
- 1) Berkoordinasi dengan guru-guru sejarah anggota AGSI Sumut untuk mengikuti Pelatihan Pengembangan E-Module Digital yang diadakan oleh Tim Pelaksana kegiatan PKM.

- 2) Mempersiapkan draft cetak bahan ajar untuk di transkripsikan kedalam bentuk E-Module digital.
- 3) Mengikuti rangkaian kegiatan Pelatihan Pengembangan E-Module Digital hingga tahap penerbitan E-ISBN.
- 4) Mempersiapkan E-Module digital dalam memperoleh HAKI

Selain berkerjasama dengan dengan mitra dalam mengembangkan E-Modul. Dilakukan kembali evaluasi pelaksanaan program oleh tim pelaksana dan mitra di sepanjang kegiatan berlangsung. Evaluasi dilakukan oleh tim pelaksana secara kontiniu/berkelanjutan untuk melihat progress kegiatan pendampingan, mulai dari kegiatan FGD hingga penerbitan HAKI produk pengembangan. Sedangkan evaluasi oleh mitra dilakukan dengan membuat draf analisis kebutuhan pada saat program berlangsung hingga selesai. Secara garis besar sinergitas antara tim pelaksana dan mitra tetap dijaga sehingga luaran yang dihasilkan dapat menjadi aset bagi mitra serta menjadi nilai tambah ekonomis bagi mitra.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan pengembangan E-modul bersama Asosiasi Guru Sejarah Indonesia Sumatera Utara, ada beberapa langkah yang harus di persiapkan dalam pelaksanaannya, sehingga memberikan hasil yang maksimal ketika kegiatan di laksanakan, beberapa langkah yang harus di persiapkan ialah :

1. Mempublikasi kegiatan melalui Flyer di media sosial dan web AGSI Sumut.



Gambar 1. Flyer Kegiatan PKM.

2. Mempersiapkan tempat kegiatan PKM di Roemah 28 Jl. Sei Selayang No. 28 Kec. Medan Kota, serta sarana prasarana pendukung seperti LCD Projector, ATK, perangkat IT, Wifi dsb.



Gambar 2. Ruangn Kegiatan PKM.

3. Mempersiapkan materi pelatihan pengembangan E-Modul sejarah interaktif.



Gambar 3. Materi Pelatihan Pengembangan E-Modul Sejarah Interaktif.

Kegiatan pelatihan pengembangan E-modul sejarah interaktif dilaksanakan selama 2 pertemuan yaitu tanggal 9 dan 10 Juli 2021. Adapun yang menjadi agenda pada hari pertama ialah pemaparan materi dari Narasumber yang terdiri dari Tim PKM dari LPPM dengan dibantu oleh Dr. Janner Simarmata, S.T.,M.Kom. Pada hari ke 2 tanggal 10 Juli 2021 agenda kegiatan yang dilaksanakan antara lain membuat draft materi E-modul yang akan di kembangkan.

Secara garis besar ada empat materi pokok yang disajikan kepada peserta guru-guru sejarah dari AGSI Sumut terkait dengan PKM pelatihan pengembangan E-modul sejarah interaktif. Materi pertama yang disajikan berjudul “Pembelajaran Digital dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa” yang disajikan oleh Feriyansyah. Materi ini berisi gagasan utama urgensi pembelajaran digital di era RI 4.0. Materi kedua disajikan oleh Janner Simarmata dengan tajuk “Pengembangan bahan ajar modul” yang berisi tentang sistematika dan teknik penulisan modul ajar digital. Materi ketiga disajikan oleh M.Iqbal dengan tajuk “Aplikasi Pembuatan E-Modul Sejarah interaktif. Sedangkan materi terakhir disajikan oleh Abd. Haris Nasution yang berjudul “Alur pengembangan E-modul interaktif sejarah Indonesia. Materi terakhir mengulas tentang langkah-langkah yang akan dijalani dalam membuat produk E-modul interaktif sejarah mulai dari analisis kebutuhan, membuat draft, validasi hingga uji efektifitas. Setiap langkah-langkah pengembangan dilaksanakan guna menghasilkan produk E-modul interaktif sejarah yang mutakhir dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah oleh guru-guru sejarah se Sumatera Utara melalui AGSI Sumut.

Pada sesi akhir kegiatan dihari ke 2 tanggal 10 Juli 2021, Tim PKM pengembang E-modul mendampingi guru-guru sejarah peserta pelatihan dalam membuat draft E-modul. Draft tersebut kemudian akan di uji validitas materinya dan menjadi modal dasar pengembangan E-modul interaktif sejarah. Dalam kegiatan penutupan, tim PKM turut memberikan software/aplikasi buku elektronik antara lain flipbook maker pro dan canva pro kepada AGSI Sumut.

Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat
8 September 2021, Seminar dalam Jaringan
LPPM Universitas Negeri Medan



Gambar 4. Penguatan materi pengembangan E-modul interaktif sejarah.



Gambar 5. Serah terima aplikasi Flipbook maker pro dan Canva pro kepada Mitra.

Kegiatan pengembangan E-modul interaktif sejarah dilakukan dengan mengikuti 10 langkah pengembangan (Borg and Gall, 2003). Sepuluh langkah tersebut antara lain:

1. *Research and Information collecting* (penelitian dan pengumpulan data); pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. *Planning* (perencanaan); menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan- kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. *Develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk); pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi.
4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal); selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
5. *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba); memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji

coba.

6. *Main field testing* (uji coba lapangan); melakukan uji coba yang lebih luas.
7. *Operasional product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan; menyempurnakan produk hasil uji lapangan).
8. *Operasional field testing* (uji pelaksanaan lapangan) pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan analisis hasilnya.
9. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir) penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi); melaporkan hasilnya dalam konferensi nasional pengabdian masyarakat, prosiding dan dalam jurnal nasional terindeks sint, kemudian bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan E-ISBN E-modul.

Validasi materi meliputi cakupan materi, sistematika materi, dan penyajiannya. Hasil yang diperoleh dari validasi tahap pertama dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi.

N	Aspek	Jumlah Skor	Skor Maksimal	Presentase	Kriteria
1	Kelayakan Isi	16	20	80	Layak
2	Kelayakan Penyajian	4	5	80	Layak
3	Bahasa	3	5	60	Cukup
4	Penilaian pendekatan pada materi E-modul	4	5	80	Layak
Jumlah Keseluruhan				27	
Skor Maksimal				35	
Presentase				77,1	%

Kriteria Layak

Hasil penilaian ahli materi pada Tabel 1 menunjukkan bahwa validasi ahli materi sebesar 77,1% dengan kriteria layak. Aspek kualitas isi dengan presentase rata-rata sebesar 80% dengan kriteria layak, aspek kelayakan penyajian mendapatkan presentase 80% dengan kriteria layak, pada aspek Kebahasaan didapat presentase sebesar 60% dengan kriteria cukup layak, serta aspek penilaian pendekatan diperoleh presentase sebesar 80 % dengan kriteria layak.

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji produk E-Modul interaktif sejarah dengan menggunakan aplikasi Flipbook. Adapun hasil data validasi media dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Validator oleh Ahli Media.

No	Indikator	Jumlah	Skor Maksimal	Persentase	Kriteria
1	Ukuran Bahan Ajar	25	30	83	Sangat Layak
2	Desain layout	48	50	96	Sangat Layak
3	Desain isi	38	40	95	Sangat Layak
Jumlah Keseluruhan				111	
Skor Maksimal				120	
Presentase				92.5	
Kriteria					Sangat Layak

Jumlah nilai pada validasi ahli media pada indikator ukuran bahan ajar adalah 25 dengan skor maksimal 30 sehingga diperoleh nilai persentasenya adalah 83%. Jumlah nilai validasi pada indikator desain layout adalah 48 dengan skor maksimal 50, sehingga diperoleh persentase sebesar 96%. Sedangkan Jumlah nilai validasi pada desain isi adalah 38 dengan skor maksimal 40, sehingga nilai persentasenya adalah 95%. Hasil validasi desain ahli media dinyatakan sangat layak. Jumlah nilai validasi media secara keseluruhan adalah 111 dengan skor maksimal sebesar 120, maka persentase secara keseluruhan dari ahli media adalah 92,5% dengan kriteria sangat layak. Setelah melaksanakan uji validitas, langkah selanjutnya ialah melaksanakan uji operasional kelas kecil, kelas besar hingga uji efektifitas.

4. KESIMPULAN

Setelah pelaksanaan kegiatan penelitian selesai dilakukan berdasarkan dari metode dan pendekatan yang di gunakan dalam penelitian ini, ada beberapa kesimpulan yang dapat diperoleh. Adapun kesimpulan dari pelaksanaan penelitian ini ialah :

1. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul pelatihan pengembangan E-modul interaktif untuk guru-guru sejarah telah terlaksana dengan baik dengan menjalin kerjasama dengan Asosiasi Guru Sejarah Indonesia (AGSI) Sumut sebagai mitra kegiatan.
2. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul pelatihan pengembangan E-modul interaktif untuk guru-guru sejarah

menghasilkan produk bahan ajar berbentuk E-modul digital interaktif yang dapat digunakan untuk mengembangkan budaya belajar mandiri kepada siswa SMA dalam pembelajaran sejarah Indonesia.

3. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berjudul pelatihan pengembangan E-modul interaktif untuk guru-guru sejarah turut meningkatkan kompetensi dan motivasi guru-guru sejarah di Sumatera Utara untuk dapat aktif dan produktif dalam menulis, sebagai indikator meningkatnya budaya literasi di kalangan guru khususnya guru sejarah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pengabdian ini diselenggarakan dibawah naungan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPMP) Universitas Negeri Medan (Unimed). Atas capaian yang telah di peroleh dalam pengabdian ini kami ucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada Bapak Dr. Syamsul Gultom, SKM., M.Kes, Rektor Unimed, dan Bapak Prof. Dr. Baharudin, S.T., M.Pd selaku ketua LPPM Unimed, serta Ibu Dra. Nurmala Berutu, M.Pd, Dekan Dekan Fakultas Ilmu Sosial (FIS) Unimed, yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk terlibat dalam pengabdian di lingkungan Unimed. Terimakasih peneliti sampaikan kepada Ibu Dr. Lukitaningsing, M.Hum, ketua Jurusan Pendidikan Sejarah FIS-Unimed, yang telah memberikan dorongan dan kepercayaan kepada peneliti untuk ikut terlibat dalam pengabdian di lingkungan Unimed.

DAFTAR PUSTAKA

- Borg, W. R. & Gall, M. D. (2003). *Educational research*. New York: Allyn & Bacon.
- Gooch, D. L. (2012). *Research, Development, and Validation of a School Leader's Resource Guide for The Facilitation of Sosial Media Use by School Staff*. Manhattan, Kansas: Kansas State University.
- Kahn, Richard (2008). *From Education for Sustainable Development to Ecopedagogy: Sustaining Capitalism or Sustaining Life?* dalam *Green Theory & Praxis: The Journal of Ecopedagogy* Volume 4, No 1 2008
- Sugiono. (2015). *Metode penelitian kualitatif, kuantitatif dan R&D*. Bandung:
- Supriatna, N. (2016). *Ecopedagogy, Membangun Kecerdasan Ekologis Dalam Pembelajaran IPS*. Bandung : PT Rosdakarya.