



**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DAN INOVATIF
BERBASIS KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILLS*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA
DENGAN MODEL ADDIE**

SKRIPSI

Oleh

Iffah Nafia

NIM 180210302015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2022



**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DAN INOVATIF
BERBASIS KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILLS*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA
DENGAN MODEL ADDIE**

SKRIPSI

Diajukan guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program
Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Sejarah dan
mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Iffah Nafia

NIM 180210302015

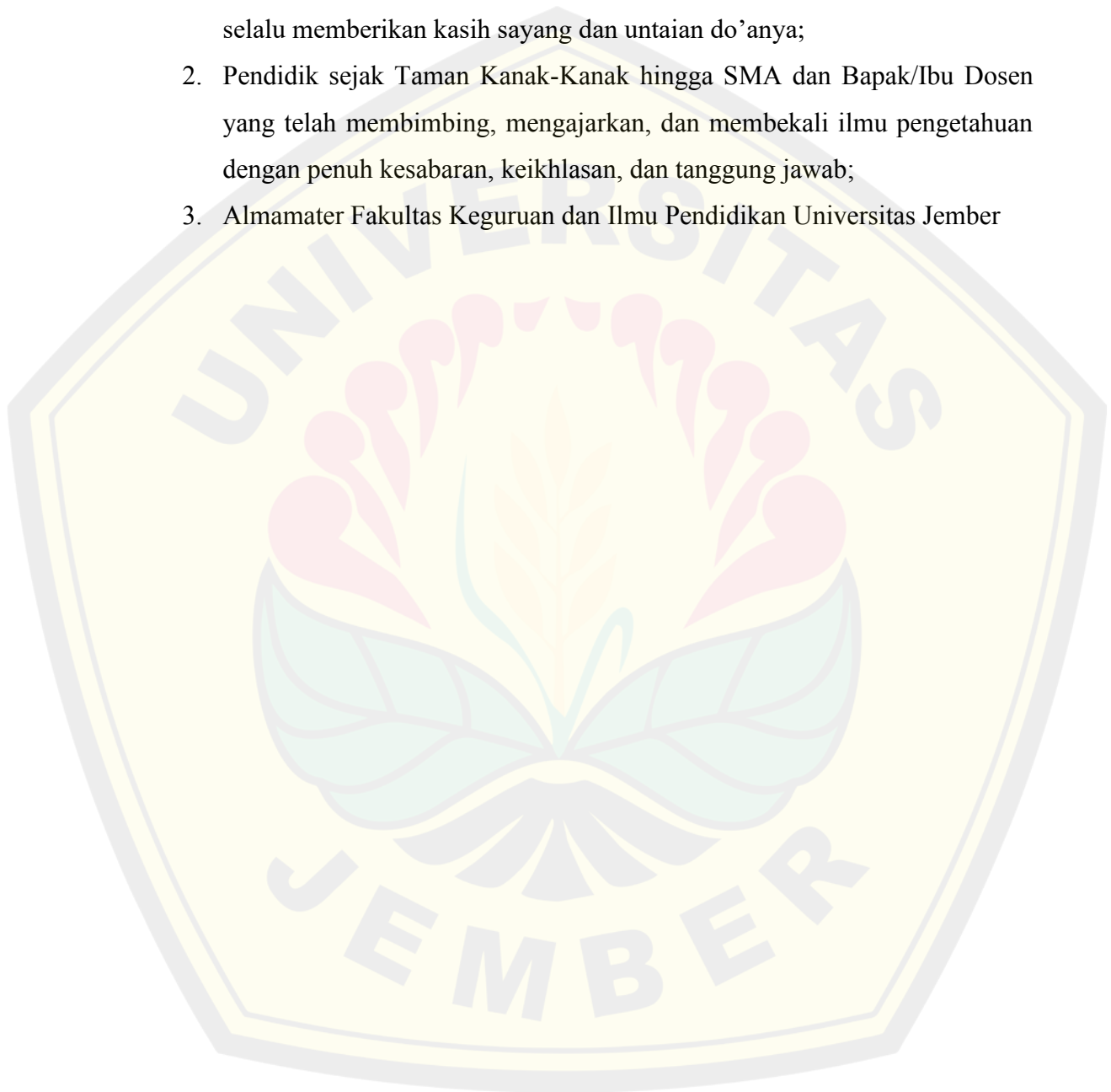
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER**

2022

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Ibunda Rika Handayani dan Ayahanda Agung Pristikuntawan tercinta yang selalu memberikan kasih sayang dan untaian do'anya;
2. Pendidik sejak Taman Kanak-Kanak hingga SMA dan Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing, mengajarkan, dan membekali ilmu pengetahuan dengan penuh kesabaran, keikhlasan, dan tanggung jawab;
3. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember



MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak akan mengubah keadaan suatu kaum, sebelum mereka mengubah keadaan diri mereka sendiri.”¹

(Terjemahan QS. Ar Rad: 11)



¹ (QS. Ar Rad: ayat 11)

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Iffah Nafia

NIM : 180210302015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Model ADDIE” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi manapun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 27 Desember 2022.
Yang menyatakan,

Iffah Nafia
NIM 180210302015

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF DAN INOVATIF
BERBASIS KECAKAPAN HIDUP (*LIFE SKILLS*) UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH INDONESIA
DENGAN MODEL ADDIE**

Oleh

Iffah Nafia

NIM 180210302015

Pembimbing

Dosen Pembimbing Utama : Dr. Nurul Umamah, M.Pd

Dosen Pembimbing Anggota : Drs. Marjono, M.Hum

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Model ADDIE” telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Selasa, 27 Desember 2022

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

Dr. Nurul Umamah, M. Pd
NIP. 19690210041993032008

Drs. Marjono, M.Hum
NIP. 196004221988021001

Anggota I,

Anggota II,

Dr. Sumardi, M.Hum
NIP. 196005181989021001

Riza Afita Surya, S.Pd, M.Pd
NRP. 760018093

Mengesahkan
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Jember

Prof. Dr. Bambang Soepeno, M.Pd.
NIP. 19600612 198702 1 001

RINGKASAN

Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Model ADDIE; Iffah Nafia; 180210302015; 2022; 110 halaman; Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Tujuan pembelajaran sejarah yang termuat dalam Permedikbud Nomor 7 tahun 2022 bahwa peserta didik harus membutuhkan pemahaman terhadap diri sendiri, masyarakat dan terbentuknya bangsa Indonesia melalui sejarah panjang dan masih berproses sampai masa kini dan masa yang akan datang. Jika tujuan pembelajaran tercapai, maka akan berdampak baik pada hasil belajar peserta didik. Dalam menghadapi tantangan jaman peserta didik harus dibekali dengan orientasi pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) karena kecakapan hidup dapat meningkatkan kesejahteraan psikososial, keterampilan komunikasi, berpikir positif, berpikir analitis dan pencapaian kolaboratif sesuai dengan tuntutan pembelajaran abad 21 yakni keterampilan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity*). Namun, berdasarkan hasil Analisis Performansi dan *Need Assessment* peserta didik di tiga sekolah (SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Sukosari dan SMAN 1 Tapen) menunjukkan permasalahan minimnya bahan ajar yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Selanjutnya maka diperlukan bahan ajar interaktif dan inovatif yang dapat memfasilitasi peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran Sejarah yakni E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*).

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan model ADDIE?; (2) Bagaimana e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) dengan model ADDIE dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia?

Tujuan Penelitian yang dalam penelitian antara lain: (1) Menghasilkan produk berupa e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk peserta didik kelas XI SMA yang tervalidasi dan layak digunakan; (2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA melalui penggunaan e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*).

Model yang digunakan adalah Model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) dan terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*).

Hasil Validasi dari ahli isi bidang studi mencapai persentase 96,3% dengan kualifikasi “sangat baik”, validasi ahli bahasa pembelajaran mencapai persentase 94% dengan kualifikasi “sangat baik” dan validasi ahli media mencapai 89% dengan kualifikasi “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 0,80 % dengan kualifikasi “tinggi” dan pada uji coba lapangan didapat hasil peningkatan hasil belajar sebesar 0,78% dengan kualifikasi “tinggi”.

Tahap uji coba pengguna didapatkan persentase 88% dengan kualifikasi “sangat baik”. Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pre test* 48,0 dan *post test* sebesar 90,0 artinya nilai rata-rata *post test* terlihat lebih besar dibandingkan nilai *pre test*. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok kecil setelah menggunakan e-modul. Pada uji coba lapangan yang melibatkan 32 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,1 dan *post test* sebesar 88,2 artinya nilai rata-rata *post test* terlihat lebih besar dibandingkan nilai *pre test*. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada uji coba lapangan setelah menggunakan e-modul berbasis kecakapan hidup.

PRAKATA

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah dengan Model ADDIE”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) dan Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Dr. Ir. Iwan Taruna, M.Eng. selaku Rektor Universitas Jember;
2. Prof. Bambang Soepeno. M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
3. Dr. Nurul Umamah, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
4. Dr. Sumardi, M.Hum., selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan juga sebagai Dosen Penguji I yang telah meluangkan waktu, memberikan kritik dan saran dalam penulisan skripsi ini;
5. Drs. Marjono, M. Hum selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah serta selaku Dosen Pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran dengan penuh kesabaran dalam penulisan skripsi ini;
6. Riza Afita Surya, S.Pd., M.Pd., selaku dosen penguji II yang telah meluangkan waktu, memberikan pengarahan dan saran dalam penulisan skripsi ini;
7. Bapak dan Ibu Dosen yang memberikan bekal ilmu selama menyelesaikan studi di Pendidikan Sejarah;
8. Ibunda tercinta Rika Handayani dan Ayahanda Agung Pristikuntawan, yang telah melahirkan dan memberikan kasih sayang, cinta yang tulus dan do’a dukungan baik moril dan materil hingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini;

9. Adik tercinta Muhammad Fathi Yakan Nafi'i dan Hana Nafia Rosalina serta seluruh keluarga besar yang selalu memberikan dukungan dan doa yang tulus dalam meraih cita- cita;
10. Sahabat tercinta Indah Diah S, Ita Fajar, Zaqia Z, Oktavia W, Ajeng Z, Alfina R, Alfina M yang memberikan dukungan dan motivasi dalam pembuatan skripsi;
11. Teman-teman Angkatan 2018 Pendidikan Sejarah dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu;

Setiap karya yang dihasilkan manusia pasti mempunyai kelebihan dan kekurangan, oleh karena itu penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun demi lebih sempurnanya skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, 27 Desember 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN SAMPUL.....	ii
PERSEMBAHAN.....	iii
MOTTO	iv
PERNYATAAN.....	v
PENGESAHAN.....	vii
RINGKASAN	viii
PRAKATA.....	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Penelitian	10
1.4 Spesifikasi Produk.....	10
1.5 Pentingnya Pengembangan	12
1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	13
1.6.1 Asumsi Pengembangan.....	13
1.6.2 Keterbatasan Pengembangan	13
1.7 Batasan Istilah	14

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA.....	16
2.1 Urgensi E-Modul dalam Pembelajaran Sejarah.....	16
2.1.1 Pembelajaran Sejarah.....	16
2.1.2 E-Modul Pembelajaran Sejarah	18
2.2 Interaktif.....	20
2.3 Inovatif.....	21
2.4 Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>).....	22
2.5 Hasil Belajar	25
2.6 Model Pengembangan ADDIE.....	28
2.6.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	29
2.6.2 <i>Design</i> (Desain)	29
2.6.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	29
2.6.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	29
2.6.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	30
2.7 Argumentasi Model Pengembangan ADDIE	30
2.8 Peningkatan Hasil Belajar Melalui E-modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup	30
BAB 3. METODE PENELITIAN.....	33
3.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan.....	33
3.2 Desain Penelitian dan Pengembangan	34
3.2.1 <i>Analyze</i> (Analisis).....	35
3.2.2 <i>Design</i> (Desain)	36
3.2.3 <i>Develop</i> (Pengembangan).....	37
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	39
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	39

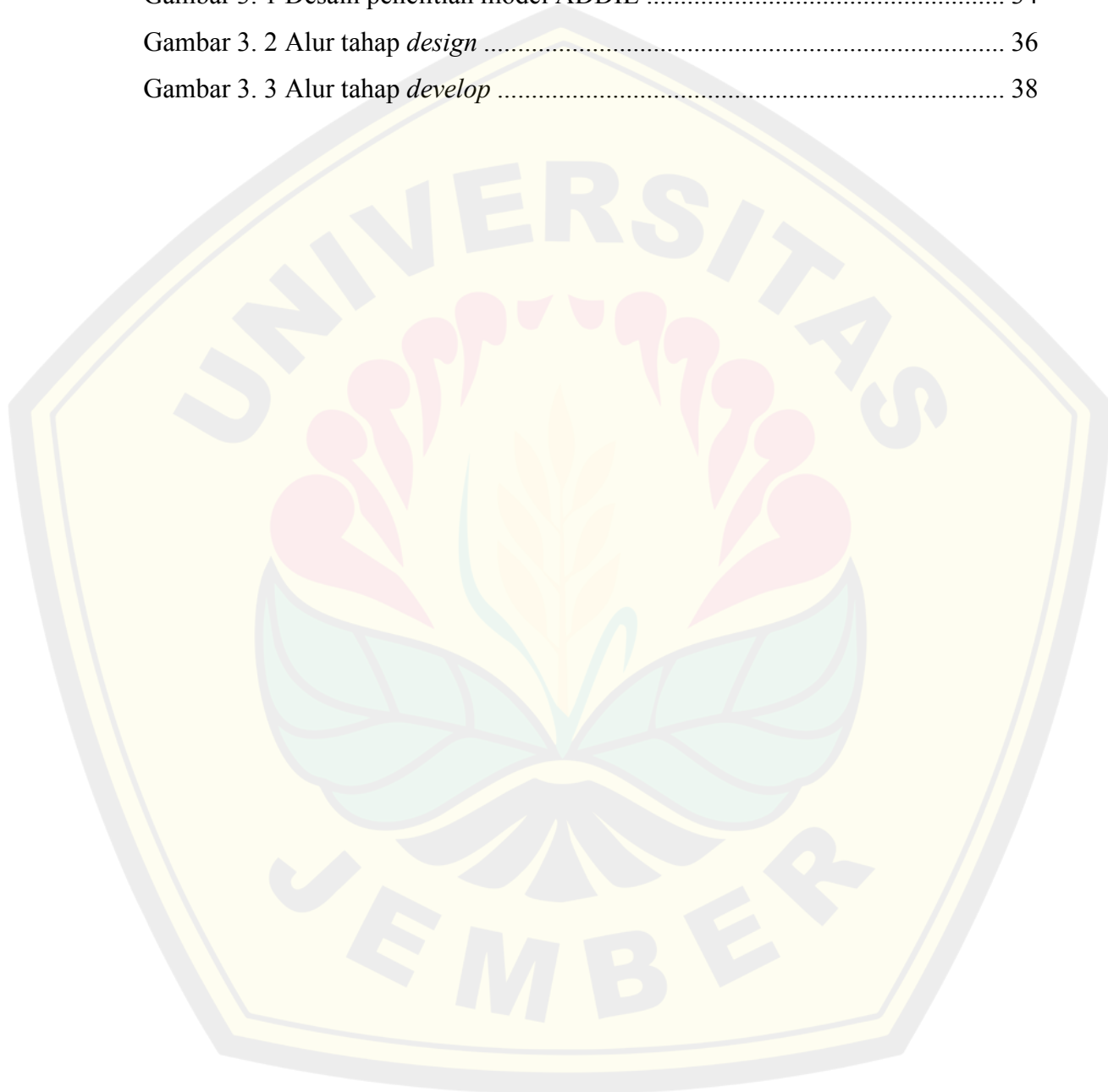
3.3 Teknik Pengumpulan Data	39
3.4 Teknik Analisis Data.....	41
3.4.1 Teknik Analisis Data Validasi Ahli	43
3.4.2 Teknik Analisis Data Hasil Belajar	43
3.4.3 Analisis Data Menggunakan SPSS	44
BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	45
4.1 Hasil Validasi Ahli Terhadap E-modul Berbasis Kecakapan Hidup.....	45
4.1.1 Hasil Ahli Validasi Bidang Studi.....	45
4.1.2 Hasil Ahli Validasi Bahasa	47
4.1.3 Hasil Ahli Validasi Desain	49
4.2 Hasil Uji Coba Produk Terhadap E-Modul Berbasis Kecakapan Hidup	52
4.2.1 Uji Coba Pengguna	52
4.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil	53
4.2.3 Uji Coba Lapangan	54
4.3 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan.....	56
4.3.1 Peningkatan Hasil Belajar Dalam Uji Coba Kelompok Kecil.....	57
4.3.2 Peningkatan Hasil Belajar Dalam Uji Coba Lapangan.....	57
BAB 5. PENUTUP.....	60
5.1 Simpulan	60
5.2 Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Karakteristik E-modul.....	19
Tabel 2. 2 Indikator Inovatif	22
Tabel 2. 3 Indikator Ranah Kognitif Aspek Analyze (C4)	27
Tabel 3. 1 Konsep Model ADDIE.....	35
Tabel 3. 2 Kategori Pilihan Skala Likert.....	42
Tabel 3. 3 Kelayakan Produk	43
Tabel 3. 4 Kriteria N-Gain	44
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validator Ahli Bidang Studi	46
Tabel 4. 2 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Bidang Studi	46
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa.....	48
Tabel 4. 4 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Bahasa.....	48
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validator Ahli Desain	50
Tabel 4. 6 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Desain	51
Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Uji Coba Pengguna	52
Tabel 4. 8 Revisi Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna	53
Tabel 4. 9 Nilai Evaluasi <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Uji Coba Kelompok Kecil.....	53
Tabel 4. 10 Nilai Evaluasi <i>Pre test</i> dan <i>Post test</i> Uji Coba Lapangan.....	55

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Konsep Pendidikan <i>Life Skills</i>	24
Gambar 2. 2 Langkah Model ADDIE	28
Gambar 3. 1 Desain penelitian model ADDIE	34
Gambar 3. 2 Alur tahap <i>design</i>	36
Gambar 3. 3 Alur tahap <i>develop</i>	38



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian.....	68
Lampiran B. Analisis Instruksional	71
Lampiran C. Analisis Performansi Pendidik.....	74
Lampiran D. Analisis Performansi Peserta Didik.....	77
Lampiran E. Instrumen Sumber Daya.....	80
Lampiran F. Instrumen Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	82
Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	83
Lampiran H. Kisi-Kisi Tes/ Evaluasi.....	83
Lampiran I. Angket Validasi Ahli Bidang Studi.....	84
Lampiran J. Angket Validasi Ahli Bahasa.....	85
Lampiran K. Angket Validasi Ahli Desain.....	87
Lampiran L. Angket Validasi Pengguna.....	89
Lampiran M. Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	90
Lampiran N. Hasil Dokumentasi.....	91
Lampiran O. Prototype E-modul.....	93

BAB 1. PENDAHULUAN

Bab pendahuluan ini memaparkan hal-hal meliputi: (1) latar belakang; (2) rumusan masalah; (3) tujuan; (4) spesifikasi produk pengembangan; (5) pentingnya pengembangan; (6) keterbatasan pengembangan; dan (7) batasan istilah

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital saat ini tengah berada di era Revolusi Industri 4.0 dengan ditandai meningkatkannya konektivitas, interaksi, dan pengembangan sistem digital, dan virtual (Lase, 2019; Matt & Rauch, 2020; Du Bing *et al.*, 2021). Hal tersebut membuktikan dengan batas yang semakin konvergen antara manusia, informasi, dan teknologi komunikasi tentunya berdampak pada berbagai aspek kehidupan tidak terkecuali dunia pendidikan (Lase, 2019; Catal & Tekinerdogan, 2019;). Penggunaan teknologi dalam pendidikan penting untuk dilakukan. Teknologi terbaru digunakan untuk membantu memperluas konten pembelajaran dan meningkatkan efisiensi belajar peserta didik (Tawfik, *et al.*, 2018; Wai, *et al.*, 2018; Hew, *et al.*, 2018). Integrasi teknologi dalam pembelajaran harus dilakukan dengan harapan dapat mendorong peserta didik untuk belajar tidak hanya keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan tetapi juga untuk mengidentifikasi sumber untuk mempelajari keterampilan dan pengetahuan tersebut sesuai dengan tuntutan pembelajaran era 4.0.

Pendidikan era 4.0 merupakan respon terhadap kebutuhan Revolusi Industri 4.0 dalam dunia pendidikan dimana pembelajaran dihubungkan dengan teknologi (Peredrienko *et al.*, 2020). Pendidikan era 4.0 membawa tantangan sekaligus peluang bagi dunia pendidikan Indonesia. Untuk menjawab tantangan tersebut, pembelajaran dilakukan dalam rangka menyiapkan peserta didik agar memiliki keterampilan 4C meliputi: 1) *critical thinking and problem solving* (berpikir kritis dan memecahkan masalah), 2) *creativity* (kreatif), 3) *collaboration* (kerjasama), dan 4) *communication* (komunikasi) (Khoirunnisa *et al.*, 2019; Umamah *et al.*, 2020; Sumardi, *et al.*, 2020). Keterampilan atau *Skill* tersebut dibutuhkan oleh peserta

didik yang merupakan Generasi-Z saat ini dalam berpikir inovatif, kreatif dan interaktif dalam pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Generasi-Z didefinisikan sebagai generasi baru yang memiliki keunikan (Giunta, 2017; Hutagalung, 2016). Karakteristik Generasi Z, antara lain; memiliki kemampuan berkomunikasi, mempertimbangkan keputusan secara bijaksana, berorientasi pada tujuan, mandiri (Schwieger & Ladwig, 2018; Umamah, 2017), dan kreatif (Schwieger & Ladwig, 2018). Sejumlah penelitian mengklaim Generasi-Z memiliki kecenderungan untuk menggunakan teknologi lebih sering dibandingkan dengan generasi sebelumnya (Szymkowiak, *et.all*, 2021; Sanalan & Taşlıbeyaz, 2020; Safitri, Umamah, Sumardi, 2019). Preferensi belajar peserta didik Generasi-Z berbeda dengan generasi sebelumnya (Ozkan & Solmaz, 2015 dalam Umamah, 2017). Jika tidak ditanggapi dengan baik, kehadiran generasi ini sebagai potensi kemajuan bangsa tidak akan maksimal dimanfaatkan (Safitri et al., 2019). Dalam memaksimalkan potensi dari Generasi-Z dalam dunia pendidikan wajib diselaraskan dengan lingkungan belajar yang sesuai dengan karakteristik peserta didik generasi tersebut.

Peserta didik yang diminta terlibat penuh dalam proses belajarnya agar dapat menyambut tantangan dan menikmati lingkungan belajar yang interaktif (Anaelka, 2018). Disisi lain, model pembelajaran konvensional dengan membuat pendidik sebagai pusat kegiatan pembelajaran adalah tidak lagi relevan dengan perkembangannya (Permana et al., 2018; Giunta, 2017). Sehingga menyebabkan tantangan berupa perubahan konten pembelajaran khusus seperti *platform* yang *friendly* bagi para peserta didik atau pembelajar (Adedoyin & Soykan, 2020). Dengan demikian munculnya generasi baru secara tidak langsung menuntut pendidik untuk merancang strategi menciptakan lingkungan belajar nyaman, maupun sumber pembelajaran yang kompatibel sehingga menjadikan pembelajaran interaktif dan inovatif.

Interaktif dalam pembelajaran merupakan interaksi antara pendidik dan peserta didik, terlibat aktif untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran (Vanichvasin, 2018; Solihin, Sumardi, Umamah, 2019). Dalam hal ini, peserta didik terutama Generasi-Z dituntut interaktif dalam pembelajaran dan keterlibatan

peserta didik secara langsung dan totalitas, artinya melibatkan pikiran, penglihatan, pendengaran, dan psikomotorik (Li et al., 2018). Lingkungan belajar interaktif mencakup pengetahuan yang relevan dan dapat meningkatkan motivasi intrinsik dan nilai tugas, karena dapat menarik minat belajar (Smeets & Bus, 2015; Li et al., 2018). Selain itu, bukan hanya tuntutan interaktif dari peserta didik. Akan tetapi, pendidik juga dituntut untuk lebih berpikir inovatif dalam menghadapi peserta didik dengan melakukan inovasi pada pembelajaran.

Pembelajaran inovatif didasarkan pada pendekatan pembelajaran konstruktivisme (Mahat et al., 2018) serta menekankan terbentuknya pemahaman sendiri secara aktif dan akomodatif berdasarkan pengetahuan terdahulu dan pengalaman belajar yang bermakna (Sarwi, Supriyadi, 2013). Pembelajaran inovatif menekankan pada proses keaktifan belajar peserta didik, yang difokuskan pada penerapan pengetahuan dalam kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi peserta didik (Schrittesser et al., 2014; Sarwi, Supriyadi, 2013). Inovatif yang diharapkan dalam hal ini artinya ketika pendidik dapat melakukan suatu pembaharuan yang dapat bermanfaat dan berdampak positif pada proses pembelajaran, khususnya terkait konten pembelajaran di tengah kesenjangan yang terjadi.

Permasalahan terkait dengan konten pembelajaran sangat kompleks terutama pada pembelajaran sejarah. Dalam hal ini, pembelajaran sejarah digambarkan hanya menyediakan seperangkat informasi tentang periode atau era historis tertentu yang kurang menarik untuk diajarkan kepada peserta didik (Fatih, Kumalija & Sun, 2018; Reber, 1989). Selain itu, pendidik sebagai fasilitator pembelajaran ditantang untuk mampu mengembangkan hubungan berbagai teori (McCullocha, 2016) dan metode atau model pembelajaran (Safitri, Umamah, Sumardi, 2019; McCulloch, 2016); memiliki ketrampilan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh peserta didik (Khubaib et al., 2017); mampu mendesain pengalaman belajar dan teori-teori belajar untuk membantu perkembangan peserta didik (Umamah, 2017); serta mampu mengembangkan bahan ajar dan memberikan praktek pendidikan yang baik (Lévesque & Zanazanian, 2015). Secara umum, pendidik masih menjadi pusat

pembelajaran (Imansari., Umamah, 2020; Safitri et al., 2019). Selain itu, peserta didik kurang termotivasi, pasif dan bosan karena menganggap pembelajaran sejarah kurang menarik (Safitri, Umamah, 2019). Permasalahan di atas, berpengaruh besar terhadap pelaksanaan dan hasil dari proses pembelajaran sejarah.

Kajian penelitian terdahulu terkait permasalahan tersebut, penulis konfirmasi lebih dalam dengan mengkaji fenomena yang terjadi di sekolah. Penulis melakukan analisis performansi dan *need assessment* pada 3 sekolah di Bondowoso yaitu: SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Sukosari, dan SMAN 1 Tapen, melalui observasi dan penyebaran angket. Observasi dilakukan dengan melihat beberapa aspek diantaranya: (1) Tujuan pembelajaran, (2) Pengembangan materi pembelajaran, (3) Metode pembelajaran, (4) Media pembelajaran, (5) Model pembelajaran dan (6) Evaluasi pembelajaran. Sedangkan penyebaran angket meliputi: (1) Analisis performansi pendidik dan peserta didik (Lampiran hal 74-77), (2) analisis sumber daya (Lampiran hal 80), dan (3) analisis karakteristik peserta didik (Lampiran hal 82).

Berdasarkan hasil analisis performansi pada pendidik, permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran sejarah di 3 sekolah tersebut yaitu: (1) 66% Pendidik mengalami kendala dalam pembelajaran sejarah berupa materi, (2) 0% Pendidik mengembangkan materi berupa bahan ajar, (3) 100% Pendidik mengalami kendala menyampaikan materi karena kurangnya sumber primer, (4) 66% Pendidik menyatakan materi dalam buku paket kurang sesuai dengan KI/KD, (5) 56% Pendidik menyatakan kedalaman materi dalam buku paket kurang mendalam, (6) 50% Pendidik mengalami kendala dalam menggunakan media pembelajaran tertentu, (7) 47% Pendidik mengalami kendala dalam menggunakan model pembelajaran tertentu. Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa pendidik belum bisa maksimal dalam menyampaikan materi pembelajaran karena terhambat oleh kurangnya sumber belajar dan media pendukung.

Berdasarkan analisis performansi pada peserta didik, permasalahan yang ditemukan dalam pembelajaran sejarah di 3 sekolah tersebut yaitu: (1) 62% Peserta didik kesulitan mengingat materi pembelajaran Sejarah, (2) 78% Peserta didik kesulitan menjelaskan kembali materi pembelajaran Sejarah, (3) 86% Peserta didik

menyatakan mengalami kendala untuk memahami materi pembelajaran karena pendidik hanya menggunakan buku paket dan LKPD sebagai bahan ajar, (4) 69% Peserta didik menyatakan metode pembelajaran yang digunakan pendidik kurang inovatif, (6) 55% Peserta didik menyatakan media pembelajaran yang digunakan pendidik kurang memberikan stimulus, (7) 50% Peserta didik menyatakan model pembelajaran monoton dan kurang menyenangkan. Hasil dari analisis tersebut membuktikan bahwa peserta didik sulit untuk menerima dan memahami materi karena terhambat oleh sumber belajar yang kurang memadai.

Berdasarkan hasil dari tahapan analisis sumber daya, dapat diketahui beberapa informasi mengenai bahan ajar yang ada dan kebutuhan bahan ajar yang diperlukan mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI, sehingga dapat disimpulkan bahwa kendala yang dihadapi peserta didik terkait bahan ajar yaitu: (1) 60% bahan ajar masih konvensional/belum terintegrasi teknologi, (2) 56% bahan ajar menggunakan bahasa yang kurang komunikatif, (3) 54%% bahan ajar kurang memotivasi, (4) 82% bahan ajar kurang lengkap dari segi materi, (5) 51% bahan ajar membosankan, (6) 47% bahan ajar monoton (6) 50% bahan ajar hanya menyediakan materi dan beberapa gambar saja, (7) 60% bahan ajar tidak menyediakan audio, (8) 66% bahan ajar tidak menyediakan video, (9) 80% bahan ajar kurang membantu belajar mandiri. Hasil dari analisis tersebut membuktikan bahwa bahan ajar yang ada kurang mendukung karena isinya bersifat monoton dan kurang menarik minat bagi penggunaanya.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik pada point *attitude* dapat disimpulkan peserta didik menunjukkan sikap yaitu: (1) 11% Peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah sangat menarik untuk dipelajari, (2) 13% Peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah menarik untuk dipelajari, (3) 36% Peserta didik menyatakan pembelajaran sejarah cukup menarik untuk dipelajari, dan (4) 40% Peserta didik menyatakan pembelajaran tidak menarik untuk dipelajari. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran sejarah dianggap membosankan untuk dipelajari karena peserta didik tidak memiliki minat, motivasi dalam pembelajaran sejarah.

Mata pelajaran sejarah Indonesia secara teoritis merupakan subjek penting sebagai upaya membangun karakter bangsa dengan menanamkan berbagai nilai, diantaranya; nasionalisme, patriotisme, rasa cinta tanah air, budaya dan perjuangan luhur bangsa (Khuriyah et al., 2020). Sehubungan dengan hal tersebut, dari hasil analisis kebutuhan yang telah diperoleh dapat disimpulkan bahwa bahan ajar yang ada dan digunakan saat ini masih terpaku pada buku Paket dan LKS yang berasal dari pemerintah atau KEMENDIKBUD. Hal ini berarti untuk kedalaman materi hanya memaparkan secara garis besar dan belum mampu memfasilitasi apa yang dibutuhkan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Upaya untuk mewujudkan implementasi pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kurikulum merdeka saat ini sangatlah penting. Kurikulum yang bermutu juga harus mampu mewariskan kebudayaan dari satu generasi ke generasi berikutnya (Suryaman, 2020). Implementasi kurikulum yang disusun sebaik mungkin berperan penting dalam; (1) membantu peserta didik mencapai hasil pembelajaran, (2) mendapatkan ketrampilan yang bermanfaat untuk jenjang pendidikan berikutnya (Umamah, et all, 2020), dan (3) melatih peserta didik memiliki kecakapan hidup, berupa sikap: aktif, kreatif dan inovatif (Imansari, Umamah, Nai'im, 2019). Hal ini membutuhkan adanya penunjang dalam pembelajaran yang mampu memberikan dampak positif untuk meningkatkan kualitas serta efektifitas pembelajaran sejarah sehingga bermuara pada hasil belajar peserta didik yang baik.

Berdasarkan pemaparan masalah di atas, pengembang memilih solusi pemecahan masalah dalam pembelajaran sejarah dengan mengembangkan bahan ajar terintegrasi teknologi yaitu *electronic module* sebagai solusi terbaik untuk mengikuti perubahan transformasi digital serta kebutuhan pendidikan 4.0 bagi Generasi Z dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka saat ini. Penerapan kurikulum merdeka dalam satuan pendidikan disesuaikan dengan kesiapan masing-masing satuan pendidikan itu sendiri, salah satunya dengan mengembangkan sendiri berbagai perangkat ajar (Kemendikbudristek, 2022). Selain itu, E-modul dirasa tepat dengan dilandasi oleh hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan karena dapat memenuhi ketercapaian 4C *Skills*, peningkatan minat, motivasi, dan hasil

belajar yang diharapkan pendidik maupun peserta didik. *Electronic Module* yang dikemas dengan aplikasi secara interaktif dan inovatif, mampu memberikan kemudahan bagi peserta didik melalui gadget atau *smartphone* untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Solusi pemecahan masalah sekaligus menjawab kebutuhan peserta didik berdasar hasil *front-end analysis*, bahan ajar akan di desain dalam bentuk E-modul yang berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*). Pendidikan yang berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) merupakan strategi yang efektif untuk menghadapi persaingan abad ke-21 (Nasheeda et al., 2019; Mulyadi et al., 2020; Defitrika & Mahmudah, 2021). Sistem pembelajaran saat ini yang mengarah pada Paradigma Merdeka Belajar dan Kurikulum Merdeka (Mailin, 2021; Kemendikbud, 2022) sangat membutuhkan kecakapan hidup (*life skills*) karena pada hakikatnya tujuan proses pembelajaran ke arah penguasaan kompetensi dasar yang bermuara pada penguasaan kecakapan hidup (*life skills*) (Murphy-Graham & Cohen, 2022) yang dibutuhkan dalam kehidupan bermasyarakat yang merupakan hasil akhir dari implementasi belajar di sekolah (Jaharudin, 2018). Kecakapan hidup menjadi hal yang penting dan dibutuhkan sebagai bekal peserta didik dalam menghadapi tantangan jaman kedepan.

Data Perbandingan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang dikeluarkan oleh UNDP (2018), Indonesia mencatat pada tahun 2018 mengalami penurunan satu peringkat di peringkat 116 dengan nilai 0,694. Hal ini dikarenakan pendidikan di Indonesia masih belum memberikan kecakapan hidup. Indikator pembangunan manusia memiliki tiga dimensi dasar pembangunan manusia yakni: (1) panjang dan panas, (2) kecakapan hidup, dan (3) standar hidup yang layak (Anwar, 2015). Sistem pendidikan di Indonesia perlu mengoptimalkan proses pendidikan yang berorientasi pada pendidikan kecakapan hidup (Mulyadi et al., 2020). Pendidikan kecakapan hidup merupakan bentuk investasi masa depan, pencapaian dalam menjalani hidup, dan persaingan (Defitrika & Mahmudah, 2021). Berdasarkan pemaparan di atas, model pembelajaran kecakapan hidup (*life skills*) dinilai relevan untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah saat ini.

Kecakapan hidup (*Life Skills*) layak diimplementasikan dalam pembelajaran karena terbukti dapat mengatasi berbagai permasalahan. Penelitian dari (World Health Organization, 1996; Nasheeda et al., 2019; Mulyadi et al., 2020; Umamah et al., 2020) yang menyatakan bahwa kecakapan hidup (*life skills*) dapat meningkatkan keterampilan dan kemandirian sehingga memudahkan menghadapi tantangan kedepan. Penelitian yang dilakukan oleh (Bancin & Ambarita, 2020; Fallahchai, 2012) menyatakan bahwa *Life Skills* dapat meningkatkan hasil belajar. Penelitian yang dilakukan oleh (Wetchasit et al., 2020; Murphy-Graham & Cohen, 2022) menyatakan bahwa *Life Skills* dapat meningkatkan kecakapan di era 4.0 dan pendidikan abad-21. Penelitian (Savoji & Ganji, 2013; World Health Organization, 1996) menyatakan bahwa pendidikan *Life Skills* dapat meningkatkan keterampilan psikososial memiliki kesehatan mental dan kesejahteraan yang positif.

Pemilihan model pengembangan disesuaikan dengan karakteristik produk pengembangan yang akan dibuat. Dalam hal ini, maka model pengembangan yang dirasa sesuai untuk produk e-modul berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) adalah model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analyze, Desing, Develop, Implement, Evaluate*) (Branch, 2009). Model pengembangan ADDIE dikembangkan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif melalui bahan ajar. Model pengembangan ini memiliki kelebihan tahapan yang sistematis dan pada tahap *development* yang nantinya akan disesuaikan dengan gaya belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis karakteristik peserta didik *point subject matter* dapat disimpulkan bahwa: (1) 90% Peserta didik telah mampu menjabarkan pengertian dari pergerakan nasional dengan benar, (2) 85% Peserta didik hanya mampu menyebutkan organisasi nasional seperti Budi Utomo, Indische Partij, Sarekat Islam dan Perhimpunan Indonesia dan 15% lainnya menjawab cukup lengkap, (3) 33% Peserta didik mampu dalam menganalisis strategi pergerakan nasional Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, masa Sumpah Pemuda, sesudah Sumpah Pemuda hingga Proklamasi dan 67% lainnya belum mampu, (4) 60% Peserta didik kurang dalam menganalisis perbedaan pergerakan organisasi

pemuda dengan organisasi wanita dalam menghadapi kekuasaan kolonial, (5) 80% Peserta didik hanya mampu menjelaskan pengertian terkait pergerakan kolaboratif pada masa pendudukan Jepang, sedangkan 20% lainnya mampu menjabarkan namun tidak lengkap. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa kompetensi materi peserta didik terkait KD 3.4 “Menganalisis persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan” kurang memuaskan.

Selain itu, E-modul akan dibuat dengan aplikasi Flip PDF Professional yang dapat mengonversi PDF, Microsoft Office, Open Office ke HTML5 dan katalog interaktif. Pemilihan aplikasi Flip PDF Professional didasarkan pada kelebihan yang diantaranya adalah: 1) Aplikasi mudah digunakan, (2) Tidak memerlukan coding, (3) Menyediakan fitur kuis interaktif, (4) bebas biaya, (5) dapat menyematkan Video, audio, gambar, dan animasi (6) menampilkan e-modul yang menarik dan interaktif, (7) pembaca tidak perlu untuk menginstal aplikasi untuk membaca e-modul karena telah tersedia dalam bentuk HTML5, (8) Pengguna dapat menggunakan Komputer, Laptop, Tablet dan HP Android, iOS dan Windows. Hal inilah yang menjadi pertimbangan peneliti untuk menggunakan aplikasi Flip PDF Professional.

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya serta adanya penelitian terdahulu yang terkait, maka perlu dilakukan pengembangan bahan ajar yakni modul dalam bentuk E-modul sebagai fasilitas belajar mandiri peserta didik mengenai materi KD 3.4 “Menganalisis Persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan”. Atas dasar berbagai pertimbangan tersebut, peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dengan Model ADDIE”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ada telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang dihadapi berdasarkan hasil analisis performansi, *front-end analysis*, dan *learner analysis* dalam pembelajaran sejarah ditiga sekolah yaitu SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Sukosari, dan SMAN 1 Topen.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengembangkan E-modul pembelajaran sejarah berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan model ADDIE, khususnya pada materi “pergerakan nasional” diharapkan mampu memenuhi ketersediaan sumber belajar yang inovatif. Sehingga rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah:

1. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia dengan model ADDIE?
2. Bagaimana e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) dengan model ADDIE dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yang ingin dicapai adalah:

1. Menghasilkan produk berupa e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk peserta didik kelas XI SMA yang tervalidasi dan layak digunakan.
2. Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA melalui penggunaan e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*).

1.4 Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*Life Skills*) menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah untuk peserta didik kelas XI SMA. Pengembangan E-

modul berdasarkan pada Kompetensi Dasar 3.4 Sejarah Indonesia materi Pergerakan Nasional. Spesifikasi E-modul yang akan dikembangkan sebagai berikut.

1. E-modul yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Profesional yang bisa diakses menggunakan komputer, laptop maupun smartphone;
2. E-modul yang dikembangkan tersebut didukung dengan adanya animasi penjelasan pembelajaran, video pembelajaran, dan materi yang menjelaskan pergerakan nasional di Indonesia disertai dengan adanya tugas, evaluasi penilaian diri dan kunci jawaban dari soal-soal evaluasi (kunci jawaban hanya bisa diakses pendidik) yang telah terintegrasi dengan link sumber materi tambahan sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri tanpa bantuan dari pendidik;
3. E-modul yang dikembangkan terdapat fitur-fitur yang cukup lengkap sebagai pendukung, sehingga e-modul dapat berubah tampilan seperti buku pintar yang terintegrasi dengan : youtube, google drive, recording audio, serta bisa terhubung langsung dengan situs-situs penyedia sumber pendukung materi. Selain itu juga dilengkapi dengan fitur *Voice of Text* yakni fitur yang dapat mengubah tulisan menjadi suara sehingga menjadikan E-modul ini interaktif dan inovatif karena berbeda dari modul pada umumnya.
4. E-modul yang dikembangkan ini terfokus pada materi “pergerakan nasional” yang terdapat dalam mata pelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA.

Spesifikasi produk E-modul yang dikembangkan sesuai dengan karakteristik kecakapan hidup (*life skills*) menurut Departemen Pendidikan Nasional (Depdiknas) 2005 yaitu sebagai berikut: (1) Terjadi proses identifikasi kebutuhan belajar, (2) Terjadi proses penyadaran untuk belajar bersama, (3) Terjadi keselarasan kegiatan belajar untuk mengembangkan diri, belajar usaha mandiri dan usaha bersama, (4) Terjadi proses penguasaan kecakapan personal, sosial, dsb, (5) Terjadi proses pemberian pengalaman dalam melakukan pekerjaan dengan benar, hingga menghasilkan produk bermutu, (6) Terjadi proses interaksi saling belajar

dari para ahli, (7) Terjadi proses penilaian kompetensi, (8) Terjadi pendampingan teknis untuk bekerja.

Susunan E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*life skills*) meliputi: (1) judul, (2) kata pengantar, (3) daftar isi, (4) daftar gambar, (5) petunjuk penggunaan, (6) kompetensi, (7) tujuan pembelajaran, (8) peta konsep, (9) kegiatan pembelajaran, (10) evaluasi, (11) umpan balik, (12) glosarium, (13) daftar pustaka, (14) profil penulis.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*life skills*) menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah untuk peserta didik kelas XI SMA ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

- 1) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) sebagai sarana yang mendukung terciptanya implementasi kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar saat ini pada pembelajaran sejarah mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi “persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan” dalam ;
- 2) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) dapat digunakan pendidik dan peserta didik sebagai sumber belajar alternatif dalam melengkapi cakupan materi yang belum lengkap;
- 3) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) dapat membangun karakter bangsa dan semangat nasionalisme yang didasarkan pada nilai-nilai yang tersirat dari Persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan;
- 4) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) dapat digunakan peneliti selanjutnya untuk melaksanakan penelitian sejenis.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini memiliki asumsi dan keterbatasan. Asumsi dan keterbatasan yang terdapat dalam pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Beberapa asumsi dalam penelitian pengembangan bahan ajar (E-modul) mata pelajaran sejarah ini meliputi:

- 1) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah Indonesia;
- 2) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) dapat menjadi sumber belajar alternatif yang dapat digunakan oleh peserta didik pada pembelajaran Sejarah Indonesia khususnya pada kelas XI;
- 3) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) menjadi bahan ajar yang sesuai pembelajaran abad 21 yang mengacu *pada student learning center*;
- 4) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) didesain sesuai dengan kebutuhan peserta didik, yaitu materi yang tersedia dapat meningkatkan kompetensi pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor;

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan bahan ajar (E-modul) mata pelajaran sejarah ini meliputi:

- 1) Pengembangan E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) terbatas pada kelas XI SMA Sejarah Indonesia;
- 2) Ruang lingkup materi E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) terbatas pada materi Kompetensi Dasar 3.4 Menganalisis persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan.

- 3) Subjek uji coba E-modul pembelajaran sejarah berbasis kecakapan hidup (*life skills*) terbatas pada SMAN 1 Tapan.

1.7 Batasan Istilah

Batasan istilah berisi mengenai berbagai penjelasan istilah penting yang terdapat didalam judul. Tujuan membuat batasan istilah tidak lain untuk menghindari adanya kesalahan persepsi antara peneliti dengan pembaca untuk memahami produk yang dikembangkan. Berikut penjelasannya.

1. Penelitian Pengembangan (*Research and Development*) merupakan penelitian yang memiliki hasil produk disertai adanya kegiatan lain, yaitu adanya kegiatan menguji keefektifan produk. Kegiatan tersebut bersifat konstruktif berlandaskan landasan sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan melalui produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2014; Erfani, 2019: 17) ;
2. E-modul (modul elektronik) merupakan sebuah bentuk penyajian bahan belajar mandiri yang disusun secara sistematis ke dalam unit pembelajaran tertentu, yang disajikan dalam format elektronik, dimana setiap kegiatan pembelajaran didalamnya dihubungkan dengan tautan (link) sebagai navigasi yang membuat peserta didik menjadi lebih interaktif dengan program, dilengkapi dengan penyajian video tutorial, animasi dan audio untuk memperkaya pengalaman belajar (Kemendikbud, 2017);
3. Interaktif dan Inovatif, dalam hal ini interaktif adalah tentang semua interaksi pendidik dan peserta didik terlibat secara aktif dalam memberi dan menerima pembelajaran (Abykanova et al., 2016). Inovatif adalah perilaku sebagai penciptaan, pengenalan dan pengaplikasian gagasan-gagasan baru secara sengaja dalam suatu pekerjaan, kelompok, atau organisasi (Sarwi, Supriyadi, 2013; Umamah, Sumardi, et al., 2020);
4. Kecakapan Hidup (*Life Skills*) merupakan rangkaian pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat mandiri dalam hidup dengan cara belajar yang mengarahkan pada hasil yang diinginkan. Sehingga mampu berpikir dan bertindak secara dewasa, kritis, dalam menyikapi kehidupan (Jaya et al., 2018; Misliani, 2017);

5. Model pengembangan ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*)(Branch, 2009);
6. Flip PDF Professional merupakan salah satu aplikasi untuk membuat E-modul dengan tampilan yang menarik, menyediakan fitur untuk memasukkan audio, video, pdf, kuis online dan offline disertai *feedback* dan proses pembuatan E-modul tanpa melakukan coding/pemrograman sehingga memudahkan pengembang dalam mendesain E-modul.

Berdasarkan pemaparan batasan istilah di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pengembangan E-modul pembelajaran sejarah yang interaktif dan inovatif pada mata pelajaran sejarah Indonesia dengan model pengembangan ADDIE adalah proses mengembangkan dan memvalidasi produk berupa E-modul pembelajaran sejarah berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) dengan materi “Pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, masa Sumpah Pemuda, masa sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan” untuk meningkatkan efektivitas hasil belajar menggunakan aplikasi Flip PDF Professional.

BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka ini memaparkan hal-hal meliputi: (1) urgensi E-modul dalam pembelajaran sejarah; (2) interaktif; (3) inovatif; (4) kecakapan hidup (*Life Skills*); (5) hasil belajar; (6) model pengembangan ADDIE; (7) argumentasi model pengembangan ADDIE dan (8) peningkatan hasil belajar melalui E-modul berbasis kecakapan hidup.

2.1 Urgensi E-Modul dalam Pembelajaran Sejarah

Urgensi E-modul pembelajaran sejarah dapat dipahami melalui arti dari pembelajaran sejarah dan E-modul itu sendiri. Berikut akan dijelaskan uraian mengenai pembelajaran sejarah dan E-modul.

2.1.1 Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah dalam kurikulum 2013 menjadi salah satu mata pelajaran yang penting dan wajib (Umamah et al., 2017). Pembelajaran sejarah dalam kurikulum merdeka memberi ruang yang lebih luas bagi pengajaran sejarah yang multiperspektif (Ayundasari, 2022). Mata pelajaran sejarah pada kurikulum merdeka dan kurikulum 2013 memiliki perbedaan diantaranya tujuan pembelajaran, perubahan istilah kompetensi dasar, struktur kurikulum, ruang lingkup materi, dan adanya item standar kecakapan yang dimiliki peserta didik (Permendiknas, 2014; Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, 2022). Pembelajaran sejarah tak lepas dari adanya permasalahan, salah satunya mengenai kurikulum yang terus mengalami pembaharuan seperti contoh kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka yang saat ini keduanya sama-sama digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk menumbuhkan pemahaman peserta didik terhadap diri sendiri, masyarakat, dan proses terbentuknya bangsa Indonesia. Sejarah merupakan bagian dari cara menanamkan konsep nasionalisme, nasional persatuan, dan integritas (Fadli, et al., 2021). Pembelajaran sejarah akan membuat peserta didik mengambil nilai-nilai dari kehidupan masa lampau untuk

direfleksikan terhadap kehidupan zaman sekarang (Kochhar, 2008) dalam (Umamah et al., 2017). Karena mempelajari sejarah Indonesia turut serta dalam menanamkan jiwa patriotisme dan nasionalisme peserta didik yang secara tidak langsung mengingatkan peserta didik mengenai peristiwa perjuangan dan nilai-nilai luhur serta kearifan lokal (Khuriyah et al., 2020; Sopacua et al., 2020). Selain itu, pembelajaran sejarah berfungsi menyadarkan peserta didik akan proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan membangun cara pandang dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, sekarang, dan masa depan yang selaras dengan tujuan pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik tersendiri dibanding pembelajaran lainnya. Pembelajaran sejarah memiliki karakteristik, antara lain; (1) mengkaji manusia dalam ruang lingkup, (2) menjelaskan masa kini, (3) merupakan dialog antara peristiwa masa lampau dan perkembangan masa depan, (4) merupakan cerita perkembangan kesadaran manusia baik individual maupun kolektif, dan (5) terdapat kontinuitas dan keterkaitan (Zahro et al., 2017; Heriyanto, 2018). Karakteristik pembelajaran sejarah telah menunjukkan bahwa peran penting pembelajaran sejarah bukan hanya sebagai proses transfer ide, akan tetapi juga proses pendewasaan peserta didik untuk memahami identitas, jati diri dan kepribadian bangsa melalui pemahaman terhadap peristiwa sejarah.

Pembelajaran sejarah yang ideal merupakan pembelajaran yang saling bersinergi dan terintegrasi dalam memfasilitasi peserta didik untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Na'im et al., 2017; Sayono, 2013). Ketika peserta didik memiliki otonomi atas pembelajaran maka akan mendapatkan hasil yang lebih baik secara akademis maupun sosial (Jones et al., 2016). Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran sejarah bukan sekedar berfokus kepada pengertian konsep sejarah saja, tetapi bagaimana melaksanakan proses belajarnya serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut dengan adanya fasilitas pembelajaran yang harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tuntutan perkembangan jaman untuk tercapainya hasil akhir dari tujuan pembelajaran yang diharapkan.

2.1.2 E-Modul Pembelajaran Sejarah

Modul adalah bentuk bahan ajar yang disusun secara lengkap dan sistematis berisi serangkaian pengalaman belajar, tujuan, bahan, dan evaluasi pembelajaran (Sopacua et al., 2020) untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dan menguasai tujuan pembelajaran khusus sesuai dengan karakteristik peserta didik (Firmansyah & Rusmin, 2018). Pola pembelajaran konvensional saat ini telah berubah menjadi pembelajaran berbasis digital. Sebelumnya pendidik bisa menggunakan modul berupa buku tertulis ataupun buku text sebagai bahan ajar.

Saat ini sumber belajar berupa *electronic module* yang dibutuhkan untuk mendukung efektifitas pembelajaran (Long et al., 2020; Umamah, et al., 2020). E-modul adalah salah satu jenis modul dalam bentuk digital yang di dalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang bisa diakses di manapun dan kapanpun (Yulando et al., 2019). E-modul juga digunakan untuk membantu peserta didik belajar secara, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran (Wijaya & Vidianti, 2020; Ma'rifatullah et al., 2021; Ma'rifatullah et al., 2021). Selain itu, keunggulan E-modul lainnya yaitu; mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu (Umamah, et al., 2020; Serevina et al., 2018) Sehingga dengan adanya E-modul memudahkan pendidik menyajikan materi yang sulit dipahami peserta didik yang nantinya dapat membantu peserta didik secara optimal dalam memahami pembelajaran dan mencapai tujuan belajar.

Modul bertujuan agar peserta didik dapat mandiri dengan fasilitas bahan ajar yang diberikan oleh pendidik (Sopacua, et al., 2020; Hamid, et al., 2020). Tujuan modul menurut Ayutthaya dalam (Tamrongkunan & Tanitteerapan, 2020) adalah bentuk inovatif dari pendidikan yang dirancang untuk membantu peserta didik mengembangkan kompetensi dan meningkatkan efisiensi pengembangan kurikulum pembelajaran sebagai bagian dari metodologi tertentu. E-Modul juga harus memperhatikan karakteristik yang diperlukan sebagai acuan bahwa modul tersebut dapat dikatakan baik, menarik dan layak digunakan sebagai bahan ajar bagi peserta didik. Berikut merupakan penjelasan lebih lanjut mengenai karakteristik modul menurut (Kemendikbud, 2017):

Tabel 2. 1 Karakteristik E-modul

No	Karakteristik	Keterangan
1	<i>Self instructional</i>	Komponen e-modul sebagai berikut: a) rumusan tujuan pembelajaran dalam e-modul adalah peserta didik mampu menganalisis persamaan dan perbedaan strategi pergerakan nasional, (b) terdapat gambar dan video untuk membantu peserta didik dalam memahami materi, (c) materi disajikan dengan bahasa efektif, mudah dicerna dan dipahami, (d) disajikan soal evaluasi HOTS untuk peserta didik
2	<i>Self contained</i>	KD 3.4 “Menganalisis persamaan dan perbedaan strategi pergerakan nasional” dengan tujuan memberi kesempatan peserta didik dalam menuntaskan pembelajaran secara efektif efisien
3	<i>Stand alone</i>	E-modul ini dapat digunakan secara mandiri, artinya peserta didik tidak membutuhkan media tambahan untuk menggunakan e-modul dan mengerjakan soal-soal cukup dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Proffesional
4	<i>Adaptive</i>	E-modul dikatakan adaptif karena sesuai dengan tuntutan abad 21, yakni penggunaan ilmu pengetahuan dan teknologi dalam pembelajaran
5	<i>User friendly</i>	E-modul hendaknya juga memenuhi kaidah dapat bersahabat/akrab dengan pemakainya. E-modul memiliki desain bahasa komunikatif dan mudah diserap oleh peserta didik untuk mengoptimalkan proses pembelajaran (salah satunya dilengkapi dengan fitur <i>voice text</i> yang menjadikan penggunaanya lebih interaktif dan menikmati dalam membaca setiap bagian yang ada didalam e-modul.

(Sumber : adaptasi Kemendikbud, 2017)

2.2 Interaktif

Interaktif dalam pembelajaran dapat diartikan sebagai kapasitas untuk berinteraksi dan belajar melalui percakapan, dialog, atau tindakan (Li et al., 2018; Vanichvasin, 2018). Secara harafiah, kita dapat mengistilahkan “interaktif” suatu metode di mana peserta didik dipandang sebagai peserta yang diharapkan untuk melakukan tindakan tertentu (Yulando et al., 2019). Dalam hal ini bertindak tidak hanya sebagai pendengar atau pengamat tetapi mengambil bagian aktif dalam apa yang sedang terjadi saat proses pembelajaran (Abykanova et al., 2016; Vanichvasin, 2018). Interaktivitas peserta didik didefinisikan sebagai kemampuan peserta didik untuk merespon secara terus menerus (Pradono et al., 2013). Oleh karena itu, jika tercipta lingkungan belajar yang interaktif, maka pembelajaran akan berjalan dengan baik dan menyenangkan.

Pembelajaran interaktif dinilai relevan penggunaannya karena peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran merupakan generasi milenial yang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi dan tidak membuat mereka mudah bosan selama proses pembelajaran (Li et al., 2018; Sahronih et al., 2019). Era pendidikan 4.0 adalah masa dimana segala hal tentang pendidikan selalu berdampingan dengan teknologi tidak terkecuali media pembelajaran interaktif (Erna et al., 2021; Ricu Sidiq & Najuah, 2020). Media pembelajaran interaktif merupakan gabungan dari gambar-gambar, animasi, video dan suara dalam perangkat lunak yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara langsung (Pradono et al., 2013; Sahronih et al., 2019; Ricu Sidiq & Najuah, 2020).

Fungsi pembelajaran interaktif juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik yang tidak terlepas dari teknologi, sehingga jika dikaitkan dalam kegiatan belajar mengajar akan sangat menunjang kemandirian dalam memecahkan masalah yang disajikan dalam pembelajaran (Sahronih et al., 2019). Hal tersebut juga akan sejalan dengan Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022 pasal 2 ayat (2) yang menyebutkan bahwa pembelajaran ideal diselenggarakan dalam suasana belajar yang interaktif, inspiratif, dan mampu memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Pembelajaran interaktif juga bermanfaat bagi pendidik karena melibatkan komunikasi dua arah sehingga memudahkan untuk mengukur kemampuan peserta

didik dan menilai seberapa baik mereka menguasai materi pelajaran yang telah diberikan (Senthamarai, 2018). Lingkungan belajar interaktif mencakup pengetahuan yang relevan dan dapat diterapkan untuk peserta didik sehingga meningkatkan motivasi intrinsik dan hasil belajar (Li et al., 2018). Dengan demikian, penunjang pembelajaran interaktif harus didukung dengan bahan ajar yang bersifat aktif (Dewi & Lestari, 2020). Oleh karena itu, penggunaan E-modul interaktif berguna baik bagi guru maupun bagi siswa karena dapat memperkuat ingatan tentang materi yang disajikan di dalam modul yang tidak bersifat pasif tetapi aktif.

2.3 Inovatif

Perkembangan dari inovasi ini membutuhkan kontribusi dari setiap individu. Dalam perspektif psikologi organisasi, aktifitas-aktifitas tersebut dinamakan *innovative work behavioral* (perilaku inovatif) (Janssen, 2000). Janssen (2000) mendefinisikan perilaku inovatif sebagai penciptaan, pengenalan dan pengaplikasian gagasan-gagasan baru secara sengaja dalam suatu pekerjaan, kelompok, atau organisasi. Perilaku inovatif merupakan proses multi tahapan, dengan aktifitas dan perilaku individu yang berbeda-beda di setiap tahapannya (Scott & Bruce, 1994). Pembelajaran inovatif mengandung arti pembelajaran yang dikemas oleh pendidik, atau instruktur, yang merupakan wujud gagasan atau teknik yang dipandang baru (Purwadhi, 2019), agar mampu memfasilitasi peserta didik untuk memperoleh kemajuan dalam proses dan hasil belajar yang diinginkan.

Pembelajaran inovatif memerlukan rancangan materi yang menarik, menantang, dan problematik, dengan menerapkan model pembelajaran yang sedang berkembang dan memberi solusi masalah (Sarwi, Supriyadi, 2013). Sementara menurut Muslich (2009) menyatakan bahwa kunci pembelajaran inovatif yaitu: (1) *real world learning* artinya belajar dari kenyataan yang biasa diamati, dipraktikkan, dan dialami dalam kehidupan peserta didik nantinya, (2) belajar melalui pengalaman nyata yang dilakukan secara empiris, (3) *meaningful* artinya menghasilkan pengetahuan yang bermakna pada diri peserta didik itu sendiri, dan (4) menggunakan berbagai teknik penilaian yakni tidak hanya menggunakan tes.

Desain pembelajaran yang inovatif adalah salah satu topik populer di abad-21. Inovatif dalam konteks ini adalah ditandai dengan ide-ide baru dari pendidik yang diterapkan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Aktualisasi pembelajaran inovatif bertujuan pada strategi dan metode baru dengan karakteristik bervariasi namun ditujukan untuk pengalaman belajar yang lebih baik (Umamah et al., 2020). Pembelajaran inovatif jelas berimplikasi dan dapat meningkatkan strategi bagi pendidik itu sendiri dan strategi belajar bagi peserta didik (Purwadhi, 2019). Pembelajaran inovatif tidak lepas dari indikator ketercapaian inovatif yang ada sebagai berikut

Tabel 2. 2 Indikator Inovatif

No	Indikator Inovatif	Penjelasan
1	Adanya keunggulan relatif	sejauh mana inovasi dianggap lebih baik dari gagasan sebelumnya.
2	Kesesuaian	bagaimana suatu inovasi dipandang konsisten dengan nilai-nilai yang ada, pengalaman yang lalu, dan sejauh mana dapat mengatasi kebutuhan calon penerima (<i>adopter</i>)
3	Kompleksitas	hal kompleksitas ini berkenaan dengan tingkat kesulitan suatu inovasi untuk dilaksanakan
4	Trialabilitas	ini berkaitan dengan bagaimana tingkat ketercobaannya, apakah inovasi tersebut mudah untuk diuji cobakan atau tidak
5	Observabilitas	merujuk kepada bagaimana manfaat (hasil) inovasi dapat dilihat oleh sasaran terutama peserta didik sebagai sasaran

Sumber: Rogers (1983:12-16)

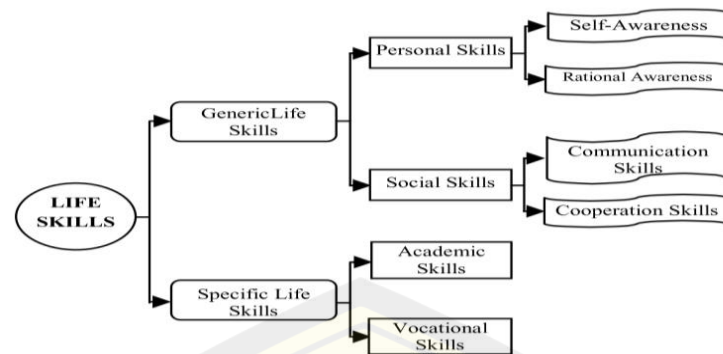
2.4 Kecakapan Hidup (*Life Skills*)

Pendidikan era 4.0 menuntut setiap individu harus memiliki kompetensi unggul dan akhlak yang arif (Wetchasit et al., 2020). Pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) merupakan strategi yang efektif untuk menghadapi persaingan abad-21 (Murphy-Graham & Cohen, 2022; Wetchasit et al., 2020). Sistem pendidikan di Indonesia perlu mengoptimalkan proses pendidikan yang berorientasi pada

pendidikan kecakapan hidup, termasuk program kecakapan hidup bagi peserta didik (Defitrika & Mahmudah, 2021). Kecakapan hidup didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk beradaptasi secara positif terhadap segala macam tuntutan hidup dan tantangan (Umamah et al., 2020; Mislaini, 2017). Selain itu, kecakapan hidup dikaitkan dengan dinamika dan kompleksitas kehidupan, sehingga memberikan nilai yang signifikan baik bagi pendidikan maupun masyarakat (Umamah, Marjono, et al., 2020). Sehingga dengan kecakapan hidup (*life skills*) yang dimiliki mampu berfikir dan bertindak secara dewasa, kritis, berakhlak dalam menyikapi kehidupan, dan tetap *survive* di tengah-tengah perkembangan zaman.

Kecakapan hidup dapat meningkatkan kesejahteraan psikososial, keterampilan komunikasi, berpikir positif, berpikir analitis dan pencapaian kolaboratif (Umamah, Marjono, et al., 2020). Kecakapan hidup juga merupakan rangkaian pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan oleh peserta didik agar dapat mandiri dalam hidup (Jaya et al., 2018). Menurut UNICEF (2015) dalam (Bancin & Ambarita, 2020) tujuan pendidikan kecakapan hidup adalah untuk membekali individu dengan pengetahuan yang tepat tentang mengembangkan keterampilan seperti komunikasi, ketegasan, kesadaran diri, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, pemikiran kritis dan kreatif sebagai proteksi diri.

Pendidikan kecakapan hidup merupakan suatu konsep pendidikan yang bertujuan untuk memberikan bekal dan mempersiapkan peserta didik agar memiliki keberanian dan kemampuan menghadapi berbagai permasalahan hidup dengan baik. Konsep kecakapan hidup sebagaimana diamanatkan dalam UUSPN No. 20 tahun 2003 dan PP 19 tahun 2005 ada dua yakni: (1) kecakapan hidup generik, yang terdiri dari kecakapan pribadi dan kecakapan sosial dan; (2) kecakapan hidup spesifik, yang terdiri dari kecakapan intelektual atau akademik dan keterampilan vokasional. Berdasarkan uraian di atas, dapat digambarkan dalam bagan Konsep Pendidikan *Life Skills*, sebagai berikut:



Gambar 2. 1 diadaptasi dari UUSPN No. 20 Tahun 2003 dan PP 19 Tahun 2005

Konsep pendidikan kecakapan hidup mengikuti empat pilar pendidikan dunia dicanangkan oleh UNESCO seperti penjelasan gambar di atas. Belajar untuk mengetahui, belajar untuk melakukan, belajar untuk menjadi, dan belajar untuk hidup bersama (Defitrika & Mahmudah, 2021). Empat pilar pendidikan dunia dilaksanakan di sekolah untuk membekali siswa dengan bekal yang diperlukan untuk hidup di tengah-tengah masyarakat nantinya.

Program pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) diciptakan untuk menjawab masalah bagi peserta didik yang akan menghadapi persaingan di abad-21 dan masa akan datang (Mulyadi et al., 2020; Wetchasit et al., 2020). Pendidikan berbasis kecakapan hidup melalui kurikulum sekolah untuk membantu peserta didik dalam melakukan hal positif dengan mandiri (Gulhane, 2014). Pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) bisa dikatakan sangat relevan dengan sistem pendidikan saat ini khususnya sistem kurikulum merdeka belajar. Kurikulum merdeka belajar ini diharapkan dapat membentuk para peserta didik yang siap kerja serta memiliki kompeten (Marisa, 2021; Mailin, 2021) dan menuntut peserta didik bisa cakap serta mandiri dalam berbagai aspek.

Menurut *World Health Organization* (WHO) dalam pendidikan kecakapan hidup ada tiga hal penting yakni : (1) kecakapan hidup telah didefinisikan sebagai kemampuan untuk adaptif dan perilaku positif yang memungkinkan individu untuk menangani secara efektif tuntutan dan tantangan kehidupan sehari-hari; (2) untuk memungkinkan peserta didik belajar dan mempraktikkan keterampilan, pendidikan kecakapan hidup didasarkan pada metodologi yang berpusat pada anak dan berorientasi pada aktivitas; (3) pendidikan kecakapan hidup didasarkan pada

filosofi bahwa kaum muda harus diberdayakan untuk lebih bertanggung jawab atas tindakan mereka (World Health Organization, 1996). Pendidikan kecakapan hidup selalu menekankan pemahaman nilai-nilai kehidupan yang dihadapi dalam kehidupan nyata (Bancin & Ambarita, 2020). Oleh karena itu, pendidikan kecakapan hidup (*life skills*) dalam prakteknya harus mampu memberikan muatan pendidikan yang memiliki hubungan langsung dengan nilai-nilai kehidupan sehari-hari secara nyata.

2.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan perubahan dalam diri seseorang sebagai hasil dari pengalaman belajar yang digunakan untuk mencapai pendidikan yang lebih tinggi dengan kriteria nilai yang memenuhi (Watson, 2002). Hasil belajar adalah proses pengumpulan informasi, baik secara formal maupun informal tentang pemahaman dan keterampilan peserta didik (Arends, 2010). Selain itu, hasil belajar adalah pencapaian tujuan belajar dan sebagai produk dari proses belajar (Anderson & Krathwohl, 2001). Menurut Weinert (2001) dalam (Goh *et al.*, 2017) mengatakan bahwa hasil belajar mengukur apakah peserta didik dapat mencapai kompetensi dalam pembelajaran mereka. Orientasi peserta didik untuk mencapai target yang dituju, kesadaran, kecerdasan verbal merupakan faktor yang menjamin tercapainya hasil belajar yang diinginkan (Lile & Bran, 2014). Hasil belajar dapat dicapai apabila peserta didik memahami tujuan pembelajaran, oleh karena itu pendidik bertanggung jawab untuk memastikan bahwa peserta didik paham dengan tujuan dan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Penilaian pembelajaran dirancang untuk melayani fungsi akuntabilitas, menentukan peringkat kelas serta dapat memutuskan siapa yang dapat lulus (Arends, 2010). Penilaian hasil belajar dapat diperoleh melalui tahap evaluasi yang dilakukan oleh pendidik terhadap peserta didik. Evaluasi biasanya berkaitan dengan gagasan untuk menentukan nilai atau kualitas suatu unsur tertentu (Hervas, 2020). Menurut Julie (2011) (dalam Umamah, 2019) evaluasi terbagi menjadi dua yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Penilaian formatif sering dicirikan sebagai penilaian untuk belajar karena fokusnya adalah untuk membantu peserta didik dapat meningkatkan pekerjaan di masa depan. Penilaian sumatif merupakan suatu

penilaian dengan tujuan untuk melihat hasil yang dicapai oleh peserta didik, atau penilaian yang berorientasi hasil akhir (Broadbent et al., 2021). Penilaian hasil belajar juga diperkuat dengan tuntutan peserta didik dengan lulusan yang memiliki keterampilan di berbagai bidang (Lile & Bran, 2014). Pelaksanaan penilaian pada Kurikulum 2013 secara eksplisit meminta agar pendidik-pendidik di sekolah seimbang dalam melakukan penilaian di tiga ranah domain, yaitu kognitif, afektif dan psikomotor sesuai dengan tujuannya yang hendak diukur.

Dimensi hasil belajar menurut Bloom terdiri dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Anderson & Krathwohl, 2001). Penelitian ini menggunakan salah satu diantara ketiga ranah tersebut yaitu ranah kognitif. Ranah Kognitif, mengukur pemahaman konsep yang berhubungan dengan percobaan yang dilaksanakan dalam aspek pengetahuan.

Ranah kognitif mengukur pemahaman konsep yang berhubungan dengan percobaan yang dilaksanakan dalam aspek pengetahuan. Evaluasi bisa dilaksanakan melalui tes tertulis yang relevan dengan materi pokok tersebut. Ranah kognitif bisa berupa pengetahuan dan keterampilan intelektual yang terdiri dari:

- 1) *Remember* (Mengingat) merupakan proses mengambil suatu pengetahuan yang dibutuhkan dari memori jangka panjang. Proses mengingat dikategorikan menjadi 2 tahap yaitu: (1) *recognizing* (mengenali); dan (2) *recalling* (mengingat kembali). Biasanya pendidik akan memberikan stimulus agar memudahkan peserta didik mengenali kembali tanggal atau peristiwa penting dalam sejarah Indonesia;
- 2) *Understand* (Pemahaman) merupakan proses mengkonstruksi makna dari materi pembelajaran, termasuk yang ditulis, diucapkan, dan digambarkan oleh pendidik. Proses memahami dikategorikan menjadi 7 tahap, yang meliputi: (1) *interpreting* (menafsirkan); (2) *exemplifying* (mencontohkan); (3) *classifying* (mengklasifikasi); (4) *summarizing* (merangkum); (5) *inferring* (menyimpulkan); (6) *comparing* (membandingkan); dan (7) *explaining* (menjelaskan);
- 3) *Apply* (Penerapan) merupakan proses pengaplikasian atau menggunakan prosedur dalam keadaan tertentu. Proses pengaplikasian dikategorikan sebagai

berikut: (1) *executing* (mengeksekusi); dan (2) *implementing* (mengimplementasikan);

- 4) *Analyze* (Analisis) merupakan proses memecah materi menjadi beberapa bagian dan mengkaitkan hubungan antar bagian satu dengan bagian lainnya kemudian antar bagian secara keseluruhan. Proses analisis dikategorikan menjadi 3 tahap yaitu: (1) *differentiating* (membedakan); (2) *organizing* (mengorganisasi); (3) dan *attributing* (mengatribusikan);
- 5) *Evaluate* (Evaluasi) merupakan proses mengambil keputusan berdasarkan kriteria atau standar. Proses evaluasi dikategorikan menjadi 2 tahap yaitu: (1) *checking* (memeriksa); dan (2) *critiquing* (mengkritik);
- 6) *Create* (Mencipta) merupakan proses penggabungan bagian-bagian untuk menghasilkan suatu produk yang orisinal. Proses mencipta dikategorikan menjadi 3 tahap yaitu: (1) *generating* (merumuskan); (2) *planning* (merencanakan); dan (3) *production* (memproduksi).

Evaluasi ranah kognitif dapat dilaksanakan dengan tes tertulis yang relevan dengan materi pokok tersebut. Pada penelitian ini hasil belajar yang digunakan yaitu pada ranah kognitif C4 (*Analyze*). Berikut merupakan indikator ranah kognitif pada aspek analisis (*Analyze*) atau C4 adalah sebagai berikut.

Tabel 2. 3 Indikator Ranah Kognitif Aspek Analyze (C4)

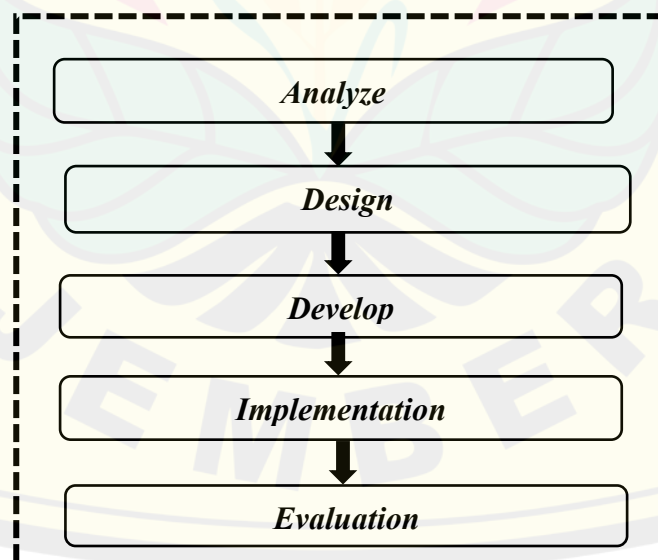
Kategori Proses Kognitif Analyze (C4)	Kata Operasional	Keterangan
<i>Differentiating</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Discriminating</i> • <i>Distinguishing</i> • <i>Focusing</i> • <i>Selecting</i> 	Membedakan relevan dari bagian yang tidak relevan atau penting dari bagian yang tidak penting dari materi yang disajikan.

<i>Organizing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Finding</i> • <i>Coherence</i> • <i>Integrating</i> • <i>Outlining</i> • <i>Pasring</i> • <i>Structuring</i> 	Menentukan bagaimana point-point yang sesuai atau berfungsi dalam struktur materi.
<i>Attributing</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Desonstructing</i> 	Mengemukakan gagasan atau nilai dimaksudkan pada materi yang disajikan.

(Sumber : Anderson & Krathwohl, 2001: 68)

2.6 Model Pengembangan ADDIE

Model Pengembangan ADDIE merupakan model yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) yang terdiri dari 5 tahapan yaitu (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Berikut merupakan tahapan model ADDIE pada gambar di bawah ini (Branch, 2009):



Gambar 2. 2 Langkah Model ADDIE diadaptasi dari Branch (2009: 2)

2.6.1 *Analyze* (Analisis)

Analyze merupakan tahapan awal dilakukan analisis bersifat deskriptif yang terdiri dari beberapa kegiatan (Branch, 2009). Fase ini dapat mencakup teknik penelitian khusus seperti analisis kebutuhan, analisis pekerjaan, dan analisis tugas. Oleh karena itu, output yang akan didapatkan dalam tahapan ini berupa karakteristik peserta didik, identifikasi kesenjangan, dan analisis tugas yang didasarkan atas kebutuhan peserta didik dan pendidik pada saat melaksanakan pembelajaran.

2.6.2 *Design* (Desain)

Design ialah tahapan yang dilakukan untuk membuat perancangan produk (Branch, 2009: 59-60). Tujuan dari tahap desain adalah untuk memverifikasi kinerja yang diinginkan dengan metode pengujian yang sesuai. Pada tahap ini diperlukan desain untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Kegiatan dalam tahap ini adalah merancang bahan ajar yang berupa modul digital berbasis kecakapan hidup (*life skills*) sehingga diperoleh *prototype* dari produk yang akan dikembangkan.

2.6.3 *Develop* (Pengembangan)

Develop merupakan sebuah tahapan yang dilakukan untuk mengembangkan sebuah produk (Branch, 2009). Tujuan dari tahapan ini adalah untuk menghasilkan dan memvalidasi sumber belajar yang dipilih. Pada fase ini ialah membuat dan memodifikasi bahan ajar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran dan juga digunakan untuk mencapai tuntutan kompetensi, selanjutnya harus dapat mengidentifikasi semua sumber yang akan diperlukan. Pada akhir fase ini, juga harus memilih atau mengembangkan semua alat yang diperlukan untuk mengimplementasikan instruksi yang direncanakan, mengevaluasi hasil instruksional, dan menyelesaikan tahapan yang tersisa dari model ADDIE ini.

2.6.4 *Implementation* (Implementasi)

Implementation merupakan sebuah tahapan untuk mengimplementasikan rancangan produk yang telah dikembangkan (Branch, 2009). Pada tahap ini merupakan tahap nyata karena melakukan pelaksanaan dari tahapan atau fase sebelumnya yang ada di dalam model ADDIE. Kegiatan dalam tahap implementasi

ini dilakukan dengan menguji cobakan bahan ajar yang berupa elektronik modul (E-modul) yang inovatif dan interaktif berbasis kecakapan hidup (*life skills*) secara langsung di lapangan (sekolah sasaran) pada peserta didik.

2.6.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluation merupakan sebuah tahapan akhir untuk sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan produk (Branch, 2009). Tahapan evaluasi ini fokusnya adalah pada pengukuran dan penilaian dari penggunaan produk. Kegiatan dalam tahap evaluasi ini dilakukan klarifikasi terhadap kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah menggunakan bahan ajar (E-modul) yang telah dikembangkan.

2.7 **Argumentasi Model Pengembangan ADDIE**

Model ADDIE merupakan model prosedural yang menggambarkan pentingnya langkah-langkah sehingga menghasilkan sebuah produk. Model ADDIE adalah kerangka paling banyak digunakan oleh perancang instruksional (Morrison, 2010). Argumentasi memilih model pengembangan ADDIE didasarkan pada sifatnya yang relatif sederhana, sistematis sesuai komponennya dan dapat menghasilkan produk secara efektif, kreatif, dan efisien (Branch, 2009). Model pengembangan ADDIE memiliki 5 komponen yang saling berkaitan mulai tahap pertama sampai kelima harus diaplikasikan secara sistematis. Sesuai sifat model ADDIE yang sederhana dan terstruktur secara sistematis, maka model tersebut bisa dipelajari dengan mudah. Model ADDIE bisa digunakan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor, serta dapat membantu peserta didik beradaptasi dengan lingkungan belajarnya.

2.8 **Peningkatan Hasil Belajar Melalui E-modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup**

Hasil belajar merupakan salah satu hal penting dalam proses pembelajaran karena merupakan acuan pencapaian tujuan belajar peserta didik apakah dapat mencapai kompetensi dalam pembelajaran mereka dan sebagai produk dari proses belajar (Anderson & Krathwohl, 2001; Goh *et al.*, 2017) Orientasi peserta didik untuk mencapai target yang dituju, kesadaran, kecerdasan verbal merupakan faktor yang menjamin tercapainya hasil belajar yang diinginkan (Lile & Bran, 2014: 130).

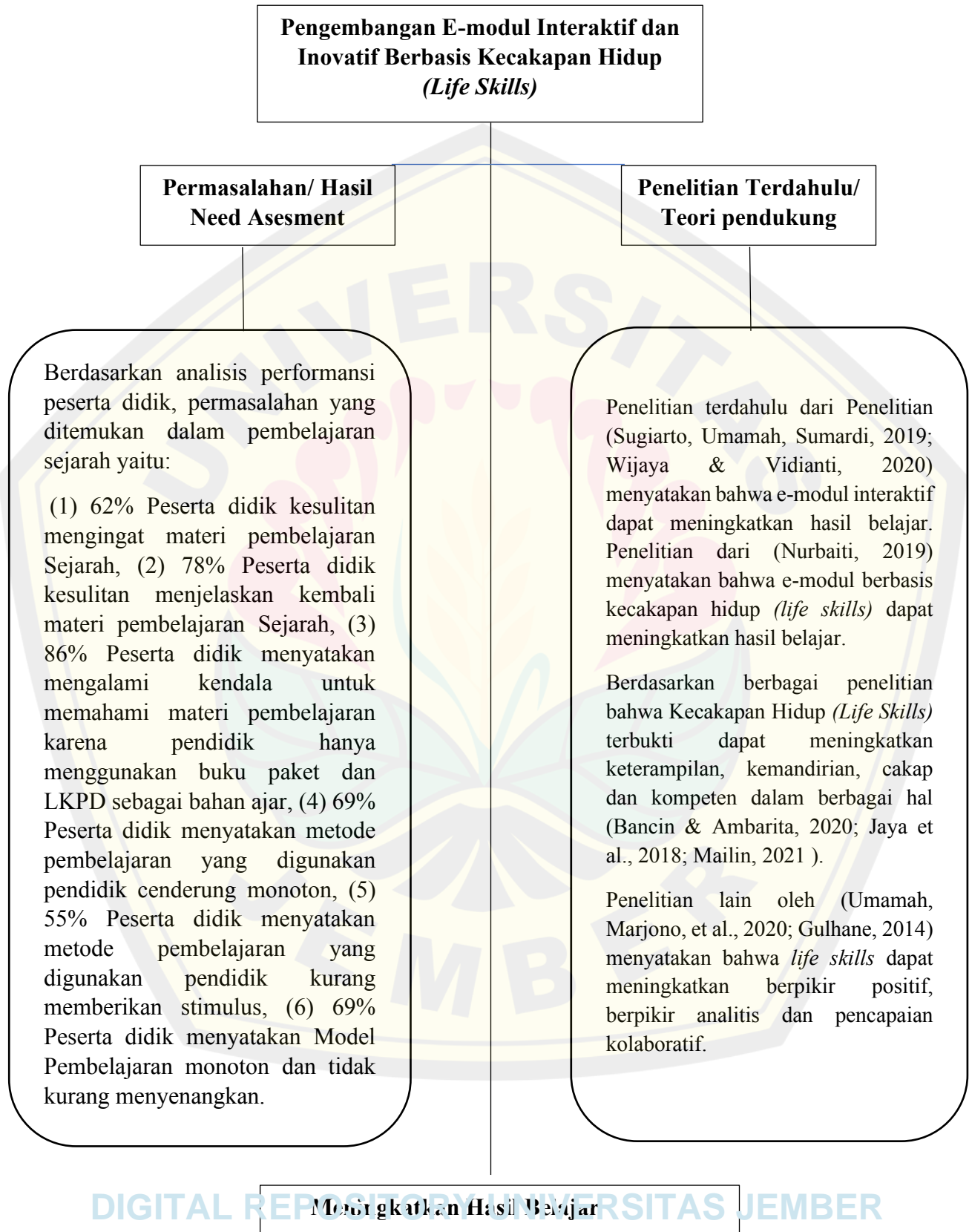
Memfaatkan teknologi merupakan salah satu hal yang dapat membantu tercapainya tujuan belajar terutama bagi peserta didik era pendidikan 4.0 dan abad-21 sehingga dapat memberi dampak positif bagi hasil belajar peserta didik itu sendiri (Mosca *et al.*, 2019). Inovasi yang integrasi dengan teknologi memungkinkan pendidik untuk mengubah lingkungan pendidikan menjadi *student learning center*.

Upaya inovasi pembelajaran terintegrasi teknologi untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat diatasi dengan dikembangkannya e-modul pembelajaran sejarah berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) (Umamah *et al.*, 2020). Hal tersebut berdasar pada Kurikulum Merdeka yang memberikan keleluasaan bagi lembaga pendidikan dan pendidik untuk dapat mengembangkan bahan ajar dengan berinovasi agar pembelajaran menjadi interaktif dan menyenangkan. Sehingga dapat memfasilitasi siswa untuk lebih inovatif, adaptif, responsif dan memiliki kecakapan hidup (*life skills*).

Kelayakan penggunaan e-modul dalam proses pembelajaran dapat dilihat dari penelitian terdahulu. Berdasarkan penelitian terdahulu e-modul layak dan efektif dijadikan sumber belajar sejarah (Ma'rifatullah, Umamah, & Sumardi, 2020), dapat memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran dan memudahkan guru dalam mengajar (Sopacua, *et al.*, 2020; Hamid, *et al.*, 2020), membantu meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik (Umamah, *et al.*, 2020), serta mampu mengatasi keterbatasan ruang, waktu, pendidik dan peserta didik (Serevina *et al.*, 2018).

Penggunaan e-modul pembelajaran ini berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*). Dalam hal ini *life skills* dipilih untuk meningkatkan hasil belajar karena beberapa pertimbangan yaitu: Berdasar pada penelitian terdahulu (1) Kecakapan hidup (*life skills*) merupakan strategi yang efektif untuk menghadapi persaingan era 4.0 dan abad-21 (Murphy-Graham & Cohen, 2022; Wetchasit *et al.*, 2020), (2) *Life skills* dapat membuat peserta didik beradaptasi terhadap segala macam tuntutan hidup dan tantangan (Umamah *et al.*, 2020; Mislaini, 2017), (3) *Life skills* dapat meningkatkan kesejahteraan psikososial, keterampilan komunikasi, berpikir positif,

berpikir analitis dan pencapaian kolaboratif (Umamah, Marjono, et al., 2020; Gulhane, 2014).



BAB 3. METODE PENELITIAN

Bab 3 ini memaparkan tentang: (1) hakikat penelitian dan pengembangan; (2) desain penelitian dan pengembangan; (3) teknik pengumpulan data; (4) teknik analisis data; dijelaskan sebagai berikut.

3.1 Hakikat Penelitian dan Pengembangan

Jenis Penelitian ini termasuk penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yaitu merupakan penelitian yang mempunyai tujuan untuk menghasilkan sebuah produk dan berorientasi dalam pengembangan serta validasi produk-produk pendidikan (Borg and Gall, 1983). R&D merupakan proses meneliti kebutuhan dan kemudian mengembangkan produk untuk memenuhi kebutuhan tersebut dengan cara mengembangkan suatu produk yang efektif digunakan bukan hanya sekedar untuk menguji suatu teori (Gay et al., 2012). Penelitian dan pengembangan umumnya menghabiskan waktu lama serta biaya lebih banyak (Heriyanto, 2018; Umami et al., 2021). Pada penelitian ini, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) yang terdiri dari 5 tahapan yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate* (Branch, 2009). penelitian pengembangan memiliki keunggulan namun mampu menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Pada Penelitian pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan produk berupa E-modul berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) pada mata pelajaran sejarah yang diperuntukkan pada peserta didik SMA kelas XI dengan materi KD “3.4 menganalisis persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional Indonesia” dengan menggunakan model ADDIE. Pada model pengembangan ADDIE memiliki beberapa keuntungan, salah satunya yaitu tahapan sistematis dan sederhana sehingga sangat cocok untuk mengembangkan produk seperti E-modul.

3.2 Desain Penelitian dan Pengembangan

Desain penelitian pengembangan ini berusaha mengembangkan bahan ajar berupa e-modul dengan materi ajar “Pergerakan Nasional Indonesia untuk pembelajaran sejarah di SMA kelas XI”. Model ADDIE digunakan dalam desain penelitian ini dimana terdapat 5 langkah yaitu: (1) *Analyze*; (2) *Design*; (3) *Development*; (4) *Implementation*; (5) *Evaluation*;



Gambar 3. 1 Desain penelitian model ADDIE (Branch, 2009)

Model pengembangan ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti model pembelajaran, metode pembelajaran, strategi pembelajaran, media pembelajaran dan sumber belajar/ bahan ajar. Adapun konsep dari model pengembangan ADDIE sebagai berikut.

Tabel 3. 1 Konsep Model ADDIE

	Analyze	Design	Development	Implementation	Evaluate
Konsep	Identifikasi kemungkinan penyebab kesenjangan kinerja	Verifikasi kinerja yang diinginkan dan metode pengujian yang sesuai	Menghasilkan dan memvalidasi pembelajaran sumber daya	Mempersiapkan lingkungan belajar dan melibatkan peserta didik	Menilai kualitas instruksional produk dan proses baik sebelum maupun sesudah pelaksanaan.

Sumber: (Branch, 2009)

3.2.1 *Analyze* (Analisis)

Tahap analisis adalah dasar untuk semua fase lain dari desain instruksional. Dalam tahap ini ialah tahap mendefinisikan masalah, mengidentifikasi sumber masalah dan menentukan solusi yang mungkin bisa dilakukan untuk memecahkan masalah. Tahap analisis yakni melakukan *need assessment* (analisis kebutuhan), *task analyse* (tes analisis), dan mengidentifikasi masalah. Analisis kebutuhan, yaitu dengan melihat kesenjangan yang terjadi antara tujuan pembelajaran sejarah, dengan kemampuan yang sudah dimiliki oleh peserta didik di sekolah. Kegiatan analisis sendiri dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan analisis dokumen.

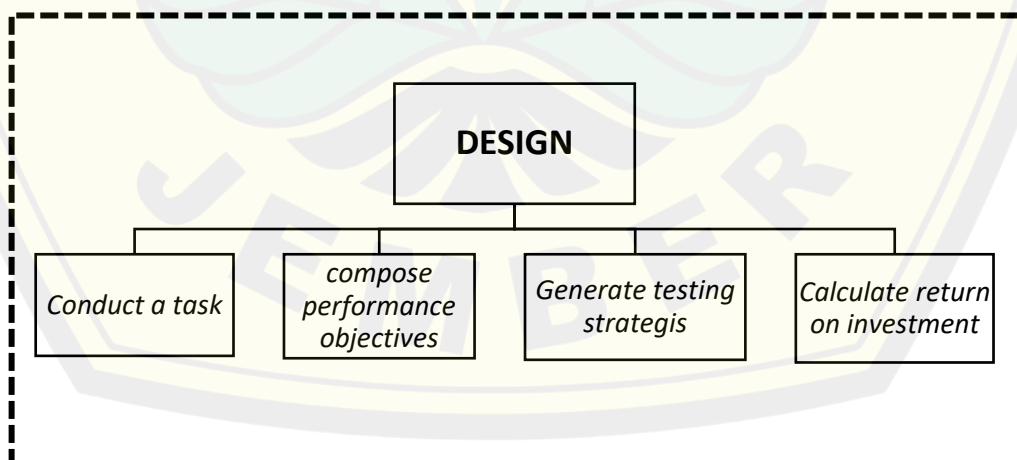
- 1) Observasi, kegiatan ini dilakukan di beberapa sekolah yang ada di Kabupaten Bondowoso yakni; SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Sukosari, dan SMAN 1 Tapen. Pada langkah ini, pengembang melakukan observasi, menyebar instrumen penelitian berupa analisis performansi pendidik dan peserta didik. Bertujuan untuk mengetahui permasalahan dihadapi dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat dilakukan analisis permasalahan sebagai bahan pertimbangan juga acuan untuk menentukan menentukan solusi.

- 2) Wawancara, kegiatan ini ditujukan terhadap pendidik mata pelajaran sejarah ditiga sekolah sasaran yaitu SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Sukosari dan SMAN 1 Topen. Wawancara dilakukan dengan pendidik untuk mengetahui permasalahan yang ada dalam pembelajaran sejarah. Kegiatan wawancara ini, menitik beratkan pada kualitas penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah selama ini.
- 3) Analisis dokumen, merupakan kegiatan melihat bahan ajar apa yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam mata pelajaran sejarah Indonesia khususnya pada tiga sekolah sasaran yaitu SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Sukosari, dan SMAN 1 Topen. Selain itu juga melihat dokumen yang berupa rekap nilai hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah Indonesia.

3.2.2 *Design* (Desain)

Tahap desain melibatkan penggunaan output dari fase analisis untuk merencanakan strategi untuk mengembangkan petunjuk. Desain ini harus mampu menjawab pertanyaan apakah program pembelajaran yang didesain dapat meghadapi permasalahan yang dihadapi peserta didik dengan prosedur tahap desain seperti pada gambar dibawah ini.

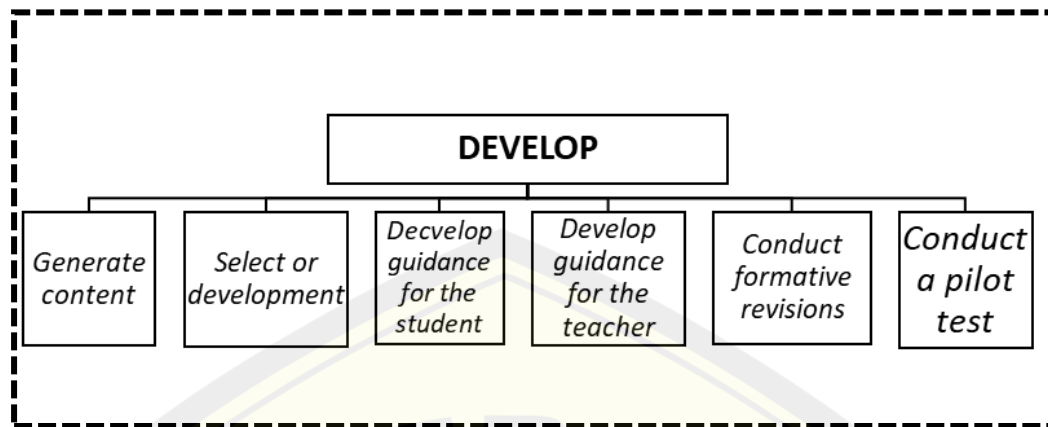


Gambar 3. 2 Alur tahap design diadaptasi dari Branch (2009)

- 1) *Conduct a task* ialah identifikasi tujuan pada kegiatan ini, pengembang merumuskan tujuan pembelajaran dengan cara mengintegrasikan kedalam perangkat pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diperoleh berdasarkan penjabaran dari kompetensi inti, kompetensi dasar yang telah ada kedalam tujuan khusus yang lebih operasional dengan indikator- indikator tertentu.
- 2) *compose performance objectives* ialah menyusun tujuan kinerja yang disesuaikan dengan kompetensi yang dijabarkan menjadi beberapa indikator berupa kompetensi. Kompetensi yang akan dijabarkan dalam E-modul berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) adalah tentang masa pergerakan nasional Indonesia
- 3) Memilih dan menentukan metode dan bahan ajar, proses pemilihan metode pembelajaran pada penelitian ini disesuaikan berdasarkan tujuan instruksional serta tujuan pembelajaran yang dihadapkan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan. Metode pembelajaran yang dipilih hendaknya dapat menarik minat peserta didik terhadap proses pembelajaran serta sesuai dengan jenis sumber belajar yang digunakan. Sumber belajar yang digunakan adalah E-modul berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*). E-modul berbasis *Life Skills* ini dirasa relevan dengan kebutuhan peserta didik di era pendidikan 4.0.
- 4) PDF pro dan format offline dengan bentuk PDF. E-modul akan menghemat biaya yang dibutuhkan, dan mempermudah penggunaan secara fleksibel.

3.2.3 *Develop* (Pengembangan)

Tahapan pengembangan dibangun di atas fase analisis dan desain. Tujuan dari fase ini adalah untuk menghasilkan rencana pelajaran dan bahan ajar. Pada tahap mengembangkan atau *development* proses pembuatan E-modul, peneliti akan menggunakan sumber-sumber yang relevan dengan materi pergerakan nasional di Indonesia yang akan dihadirkan di dalam E-modul yang interaktif dan inovatif sesuai dengan kriteria modul yang akan dibuat. Berikut tahapan *develop* dalam model ADDIE seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 3. 3 Alur tahap develop diadaptasi dari Branch (2009)

- 1) *Generate content* bertujuan untuk menghasilkan rencana pembelajaran sesuai dengan konten yang ada. Materi yang dikembangkan dalam e-modul adalah tentang KD 3.4 “Persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia pada masa awal kebangkitan nasional, Sumpah Pemuda dan sesudahnya sampai dengan Proklamasi Kemerdekaan”
- 2) *Select or development* bertujuan untuk mengembangkan E-modul yang mendukung proses pembelajaran. E- modul dilengkapi dengan peta konsep, gambar dan link rujukan yang dapat dibuka secara online. E-modul yang dikembangkan dapat mempermudah peserta didik untuk menggunakannya.
- 3) *Decvelop guidance for the student* bertujuan untuk memberikan informasi melalui instruksi dalam penggunaan modul. Panduan diberikan untuk menavigasi strategi instruksional dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang dapat berfokus padamateri dan tugas belajar
- 4) *Develop guidance for the teacher* bertujuan untuk memberikan informasi untuk membimbing atau memafasilitasi peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Bagian ini berfokus pada unsur yang memungkinkan pendidik untuk membimbing peserta didik melalui strategi instruksional yang telah direncanakan
- 5) *Conduct formative revisions* bertujuan untuk merevisi draft, yang mana digunakan sebagai rancangan e-modul yang akan diuji coba oleh para ahli

terlebih dahulu. Tujuan dari evaluasi formatif adalah melihat potensi e-modul yang dikembangkan.

- 6) *Conduct a pilot test* bertujuan melakukan uji coba produk yang dikembangkan sesuai pada tahap formatif dengan subjek penelitian pendidik dan peserta didik.

3.2.4 *Implementation* (Implementasi)

Tahap implementasi mengacu pada penyampaian instruksi yang sebenarnya, apakah itu berbasis kelas, berbasis lab, atau berbasis komputer. Tahap implementasi ini merupakan tahapan pelaksanaan atau pengujicobaan E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*life skills*) dengan materi pergerakan nasional di Indonesia yang akan dilakukan pada peserta didik di sekolah sasaran. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah dengan menggunakan E-modul yang telah dikembangkan tersebut dapat berkerja secara efektif untuk pembelajaran peserta didik yang nantinya dapat meningkatkan hasil belajar.

3.2.5 *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap ini mengukur efektivitas dan efisiensi instruksi. *Evaluation* merupakan sebuah tahapan akhir untuk sebuah proses yang dilakukan untuk memberikan nilai terhadap pengembangan produk, yakni memberikan nilai pada modul yang dikembangkan, pada tahap evaluasi ini berkaitan dengan pemberian nilai yang diberikan oleh beberapa ahli pada tahap uji coba. Tahap evaluasi merupakan tahap penilaian dari para ahli dan juga praktisi. Penilaian ahli yang dimaksud adalah penilaian dari tiga ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa dan ahli desain yang yang kemudian juga akan dinilai oleh pengguna tidak lain adalah guru mata pelajaran sejarah di sekolah sasaran.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan usaha mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara baik terstruktur maupun tidak, dokumentasi, materi-materi visual serta usaha merancang untuk merekam dan mencatat informasi (Creswell, 2009). Pengumpulan data merupakan kegiatan penelitian yang dengan mengumpulkan data sebagai bukti untuk memeriksa hipotesis maupun topik

penelitian (Gay et al., 2012). Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi Observasi, angket, wawancara, Tes dan dokumentasi antara lain:

1) Observasi

Observasi adalah tempat di mana peneliti mengambil catatan lapangan tentang perilaku dan aktivitas individu di situs penelitian (Creswell, 2009). Observasi adalah pendekatan pengumpulan data yang paling tepat dan efektif. Observasi merupakan proses pemahaman tentang lingkungan yang menjadi objek penelitian tanpa mengubah atau memanipulasinya (Gay et al., 2012). Peneliti untuk mendapatkan data yang lebih akurat dilakukan dengan cara mengamati kelas dari pada bertanya kepada pendidik. Observasi langsung akan memberikan data yang lebih akurat dari pada laporan dari peserta didik atau pendidik (Ary, 2010: 216). Dalam melakukan observasi, peneliti memilih hal-hal yang diamati dan mencatat hal-hal yang berkaitan dengan penelitian. Observasi yang dilakukan pada penelitian ini adalah pada proses belajar mengajar mata pelajaran Sejarah Indonesia.

Observasi dilakukan dengan cara pengamatan secara langsung di kelas XI SMA di Bondowoso yaitu: SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Topen, dan SMAN 1 Sukosari mengenai permasalahan yang muncul pada proses pembelajaran sejarah. Pada kegiatan ini harus dilakukan pengamatan meliputi: (1) tujuan pembelajaran, (2) pengembangan materi pembelajaran, (3) metode pembelajaran, (4) media pembelajaran, (5) evaluasi, dan (6) model pembelajaran.

2) Angket

Angket merupakan proses partisipan/responden mengisi pertanyaan atau pernyataan secara lengkap kemudian dikembalikan kepada peneliti. Pertanyaan penelitian menanyakan tentang hubungan antar variabel yang ingin diketahui oleh peneliti (Creswell, 2009). Angket disebarkan ke beberapa sekolah yang ada di Bondowoso, yaitu SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Topen, dan SMAN 1 Sukosari . Angket digunakan untuk memperoleh data bagaimana tingkat pengetahuan peserta didik, tingkat keterampilan saat

menjalani proses pembelajaran, manfaat yang diperoleh dalam pembelajaran sejarah, gaya bahasa apa yang disukai oleh peserta didik.

3) Tes

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes. Tujuan penggunaan teknik tes adalah mengukur kemampuan, pengetahuan, dan keterampilan individu (Ary, 2010). Tes kemampuan kognitif adalah tes yang sering digunakan dalam penelitian (Gay et al., 2012). Pengujian, juga disebut sensitisasi pre test, mengacu pada peningkatan kinerja pada post test yang dihasilkan dari pre test (Gay et al., 2012). Tes yang akan digunakan oleh pengembang ialah dengan cara mengumpulkan data hasil belajar peserta didik berupa pre test dan post test dalam bentuk tes kinerja selama mengikuti pembelajaran menggunakan e-modul berbasis kecakapan hidup (*life skills*) yang dikembangkan.

4) Dokumentasi

Dokumentasi adalah sumber informasi yang berharga dalam penelitian yang terdiri dari catatan publik dan pribadi yang diperoleh peneliti kualitatif tentang suatu situs atau peserta dalam sebuah studi, dan mereka dapat memasukkan surat kabar, notulen rapat, pribadi jurnal, dan surat (Creswell, 2012). Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian dapat berupa gambar atau materi visual seperti foto, kaset video, gambar digital, lukisan dan gambar (Creswell, 2012). Dokumentasi diperlukan sebagai bukti bahwa penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat dipertanggung jawabkan. observasi awal, daftar kehadiran peserta didik, pelaksanaan pembelajaran secara langsung di kelas dan online melalui grup whatsapp, pemberian kuisisioner secara langsung dan online menggunakan google form.

3.4 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Teknik kualitatif digunakan untuk menganalisis data non-tes yang diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik kuantitatif digunakan melalui tes dan angket.

Penelitian pengembangan E-modul interaktif dan inovatif berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) ini menggunakan instrumen yang berupa angket untuk diberikan ketika uji coba ahli bidang studi, uji coba ahli media, dan uji coba ahli bahasa. Angket yang sudah terdapat jawaban, kemudian akan disusun berdasarkan skala likert. Skala likert adalah skala untuk mengukur sikap, karakter, dan ciri kepribadian yang terletak pada prosedur untuk mentransfer kualitas ini ke dalam ukuran kuantitatif untuk tujuan analisis (Likert, 1932). Skala likert yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini terdiri dari kategori sebagai alternatif pilihan yang dapat dilihat berdasarkan tabel di bawah ini.

Tabel 3. 2 Kategori Pilihan Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Tidak Baik

(Sugiyono, 2014)

Teknik analisis persentase digunakan untuk menganalisis data hasil angket dengan perhitungan persentase. Rumus ini digunakan untuk menghitung persentase dari angket isi materi bidang studi, angket bahasa, angket desain pembelajaran dan uji coba pengguna. Rumus yang digunakan ialah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan :

P : Presentase

 $\sum X$: Jumlah keseluruhan jawaban responden $\sum Xi$: Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

(Cohen, Manion, & Morrison, 2018)

3.4.1 Teknik Analisis Data Validasi Ahli

Berdasarkan hasil yang diperoleh, data yang sebelumnya berupa persentase penilaian kuantitatif kemudian diubah menjadi data kualitatif deskriptif. Kualitas kelayakan produk E-modul dapat dilihat dari kriteria kelayakan hasil validasi dapat disajikan dalam tabel di bawah ini:

Tabel 3. 3 Kelayakan Produk

Rata-Rata Nilai	Klasifikasi	Kesimpulan
85%-100%	Sangat Baik	Tidak perlu revisi.
75%-84%	Baik	Tidak perlu revisi.
65%-74%	Cukup	Revisi
55%-64%	Kurang Baik	Revisi
0-54%	Sangat Kurang	Revisi

(Cohen, Manion, & Morrison, 2018)

3.4.2 Teknik Analisis Data Hasil Belajar

Teknik analisis data selain pada pengujian dari para ahli, digunakan pula pada uji efektifitas modul interaktif. Data mengenai efektivitas penggunaan e-modul mengenai diperoleh melalui *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup dalam pembelajaran sejarah. Data tersebut dianalisis menggunakan rumus rata-rata. Pada penelitian ini nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik dijumlah dan hasilnya dibagi dengan jumlah keseluruhan peserta didik. Berikut ini rumus untuk menentukan rata-rata:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} : rata-rata

$\sum X$: jumlah skor keseluruhan individu

N : jumlah individu

(Setyosari, 2015)

Hasil dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* peserta didik menggunakan modul interaktif yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur

keefektivan pembelajaran dengan menggunakan rumus efektivitas dari Hake (1999). Hasil dari nilai rata-rata (*mean*) *pre-test* dan *post-test* peserta didik saat uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar menggunakan draf e-modul interaktif yang telah dikembangkan akan digunakan untuk mengukur tingkat keefektivan pembelajaran sejarah dengan menggunakan rumus efektivitas. Untuk mengetahui efektivitas modul interaktif, maka dilakukan analisis nilai N-gain ternormalisasi. Perhitungan ini bertujuan untuk menentukan efektivitas E-modul berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji coba kelompok kecil dan kelompok besar. Menurut Hake (dalam Meltzer, 2002) rumus N-gain yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$N\text{-gain} = \frac{(\text{Nilai } Post\ test - \text{Nilai } Pre\ test)}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai } Pre\ test)}$$

Keterangan:

g = Nilai gain ternormalisasi

Tabel 3. 4 Kriteria N-Gain

Rentang Gain Ternormalisasi	Kriteria
$< g > < 0,30$ Rendah	Rendah
$0,70 > < g > \geq 0,30$	Sedang
$< g > \geq 0,70$	Tinggi

(Sumber: Hake, 1999)

3.4.3 Analisis Data Menggunakan SPSS

Tahap pengolahan data dilakukan dengan cara mengumpulkan data menggunakan *pre-test* dan *post-test*. Setelah data *pre-test* dan *post-test* terkumpul, maka dilakukan pengolahan data dengan menggunakan program software *Statistical Product and Service Solutions* (SPSS) IBM V.23 for *Windows*. Untuk mengetahui adanya perbedaan atau tidak dari hasil efektivitas pembelajaran peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup, maka dilakukan uji *paired sample t-test* merupakan tahap

pengolahan data yang dilakukan pada satu kelompok dengan dua kesempatan dan kondisi yang berbeda. Penelitian ini menggunakan taraf signifikansi 5% (0.05) dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikan < 0.05 maka H_0 diterima (tidak ada perbedaan)
2. Jika nilai signifikan > 0.05 maka H_0 ditolak (ada perbedaan)

Hasil uji *paired sample t-test* dengan melalui analisis SPSS, dapat diketahui perbedaan rata-rata pre-test dan post-test yang telah dilakukan pada peserta didik dengan menggunakan E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (*life skills*).



BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab hasil dan pembahasan akan menjelaskan dan memaparkan beberapa hal meliputi: (1) hasil validasi ahli terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup; (2) uji coba pengembangan e-modul berbasis kecakapan hidup; dan (3) peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan e-modul berbasis kecakapan hidup.

4.1 Hasil Validasi Ahli Terhadap E-modul Berbasis Kecakapan Hidup

Pada tahap kegiatan validasi, e-modul berbasis kecakapan hidup akan dilakukan validasi oleh tiga pakar ahli yaitu ahli isi bidang studi, ahli bahasa, dan ahli desain. Ketiga ahli tersebut akan memberikan penilaian tentang kelayakan e-modul berbasis kecakapan hidup yang dikembangkan. Penyajian hasil validasi ahli terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup yaitu berupa hasil validasi, analisis data, dan revisi produk yang diberikan oleh tiga pakar ahli, yaitu ahli isi bidang studi, ahli bahasa dan ahli desain pembelajaran.

4.1.1 Hasil Ahli Validasi Bidang Studi

Validasi isi materi dilakukan oleh ahli bidang studi yaitu Bapak Drs. IG. Krisnadi, M.Hum. Beliau merupakan dosen Program Studi Ilmu Sejarah Fakultas Ilmu Budaya Universitas Jember. Pada tahap awal, pengembang meminta izin kesediaan beliau untuk menjadi validator terhadap e-modul yang telah dikembangkan. Produk tersebut diberikan secara online kepada validator pada tanggal 31 Oktober 2022 dan selesai divalidasi pada tanggal 17 November 2022 (lihat lampiran I). Produk divalidasi sebanyak satu kali. Adapun hasil penyajian data dan analisis data hasil validasi bahasa dari produk yang dikembangkan akan disajikan berikut dibawah ini.

1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Bidang Studi

Penyajian data berisi pemaparan hasil validasi dan tanggapan dari validator ahli bidang studi yaitu Bapak Drs. IG. Krisnadi, M.Hum. Teknik penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang dilengkapi dengan saran dan komentar. Berikut pemaparan hasil penyajian data

dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli bidang studi terhadap produk e-modul pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 1 Hasil Penilaian Validator Ahli Bidang Studi

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan KI dan KD dengan Judul E-Modul					√
2	Ketepatan prosedur analisis tujuan					√
3	Kebenaran substansi isi e-modul					√
4	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam e-modul					√
5	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyesuaian e-modul					√
6	Keruntutan kronologi waktu dalam materi					√
7	Ketepatan memilih gambar sebagai media untuk meperjelas materi				√	
8	Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran					√
9	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran				√	
10	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi					√
11	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar					√

Skor Total= 53

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli bidang studi terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Bidang Studi

No	Komentar dan Saran
1	Materi yang berkaitan dengan peristiwa G30S PKI sebaiknya menggunakan referensi pasca orde baru
2	Menghindari sumber yang tidak kredibel

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Bidang Studi

Analisis data berisikan uraian hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli bidang studi terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup. Hasil

analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi terhadap produk e-modul berbasis kecakapan hidup yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung data hasil validasi ahli bidang studi adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

(Cohen, Manion, & Morrison, 2018)

Hasil nilai validasi ahli bidang studi yang diperoleh dari hasil penyajian data validasi ahli bidang studi adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{53}{55} \times 100\% = 96,3\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli bidang studi terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup tersebut diperoleh persentase 96,3%. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli bidang studi masuk dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu revisi.

4.1.2 Hasil Ahli Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan oleh ahli bahasa yaitu Bapak Siswanto, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Pada tahap awal, pengembang meminta izin kesediaan beliau untuk menjadi validator untuk e-modul yang telah dikembangkan. Produk tersebut diberikan secara online kepada validator pada tanggal 3 November 2022 dan selesai divalidasi pada tanggal 10 November 2021 (lihat lampiran J). Produk divalidasi sebanyak satu kali. Adapun hasil penyajian data dan analisis data hasil validasi bahasa dari produk yang dikembangkan akan disajikan berikut dibawah ini.

1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Penyajian data berisi pemaparan hasil validasi dan tanggapan dari validator ahli bahasa yaitu Bapak Siswanto, S.Pd., M.Pd. Teknik penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang dilengkapi dengan saran dan komentar. Berikut pemaparan hasil penyajian data dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli bahasa terhadap produk e-modul pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Validator Ahli Bahasa

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan bahasa yang digunakan					√
2	Ketepatan kata dalam setiap kalimat					√
3	Keefektifan kalimat				√	
4	Kejelasan organisasi pesan					√
5	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa				√	
6	Keruntutan dan ketepaduan antar kalimat					√
7	Kemampuan mendorong minat baca					√
8	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif				√	
9	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca					√
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub-bab					√
		Skor Total = 47				

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli bahasa terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Bahasa

No	Komentar dan Saran
1	Penulisan bahasa asing/Daerah dicetak miring
2	Penggunaan huruf kapital yang kurang sesuai

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Bahasa

Analisis data berisikan uraian hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli bahasa terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi terhadap produk e-modul yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung data hasil validasi ahli bahasa adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

(Cohen, Manion, & Morrison, 2018)

Hasil nilai validasi ahli bahasa yang diperoleh dari hasil penyajian data validasi ahli bahasa adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{48}{50} \times 100\% = 94\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli Bahasa terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup tersebut diperoleh persentase 94%. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli Bahasa masuk dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu revisi.

4.1.3 Hasil Ahli Validasi Desain

Validasi isi materi dilakukan oleh ahli desain yaitu Bapak Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd. Beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember. Pada tahap awal, pengembang meminta izin kesediaan beliau untuk menjadi validator terhadap e-modul yang telah dikembangkan. Produk tersebut diberikan secara online kepada validator pada tanggal 7 November 2022 dan selesai divalidasi pada tanggal 16 November 2022 (lihat lampiran K). Produk divalidasi sebanyak satu kali. Adapun hasil penyajian data dan analisis data hasil validasi desain media dari produk yang dikembangkan akan disajikan berikut dibawah ini.

1. Penyajian Data Hasil Validasi Ahli Desain

Penyajian data berisi pemaparan hasil validasi dan tanggapan dari validator ahli desain yaitu Bapak Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd. Teknik penilaian dilakukan dengan menggunakan instrumen berupa angket yang dilengkapi dengan saran dan komentar. Berikut pemaparan hasil penyajian data dan saran perbaikan yang diberikan oleh validator ahli desain terhadap produk e-modul pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Validator Ahli Desain

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain cover				√	
2	Konsistensi judul disetiap bab				√	
3	Kesesuaian judul dan sub-judul					√
4	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>)					√
5	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>)				√	
6	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>)					√
7	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep				√	
8	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>)				√	
9	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi					√
10	Fleksibilitas penggunaan e-modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia (<i>user friendly</i>)					√
11	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi				√	

Skor Total = 49

Komentar dan saran yang diberikan dosen ahli desain terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Komentar dan Saran Validator Ahli Desain

No	Komentar dan Saran
1	<i>Coloring</i> terlalu beragam
2	Margin kurang sesuai
3	Konsistensi penggunaan font

2. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Desain

Analisis data berisikan uraian hasil penilaian yang dilakukan oleh validator ahli desain terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup. Hasil analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan isi materi terhadap produk e-modul yang dikembangkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung data hasil validasi ahli desain adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Keterangan:

P : persentase

$\sum X$: jumlah keseluruhan jawaban responden

$\sum Xi$: jumlah keseluruhan nilai ideal dalam 1 item

(Cohen, Manion, & Morrison, 2018)

Hasil nilai validasi ahli desain yang diperoleh dari hasil penyajian data validasi ahli desain adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{49}{55} \times 100\% = 89\%$$

Berdasarkan hasil penilaian ahli Desain terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup tersebut diperoleh persentase 89 %. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil validasi ahli Desain masuk dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu revisi.

4.2 Hasil Uji Coba Produk Terhadap E-Modul Berbasis Kecakapan Hidup

E-modul berbasis kecakapan hidup yang telah dilakukan penilaian oleh para validasi ahli dan telah dilakukan revisi, selanjutnya dapat dilakukan uji coba produk pengembangan. Uji coba produk pengembangan yang dilakukan meliputi uji pengguna dan uji coba kepada peserta didik.

4.2.1 Uji Coba Pengguna

Produk pengembangan yang telah melewati proses validasi oleh tiga validasi ahli (bidang studi, bahasa, dan desain) dan lolos untuk dilakukan uji coba, maka tahap selanjutnya yang harus dilakukan adalah uji coba kepada pendidik selaku uji pengguna produk e-modul berbasis kecakapan hidup. Uji pengguna diminta untuk memberikan respon dan tanggapan terhadap produk e-modul sebagai pengguna di lapangan. Uji pengguna melibatkan pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI di SMAN 1 Tapen yaitu Bapak Hadiyatullah, S.Pd.

Penilaian selesai diberikan pada tanggal 18 November 2022 dengan menggunakan instrumen penilaian berupa angket respon pendidik terhadap produk e-modul berbasis kecakapan hidup (lihat lampiran L). Berikut hasil penilaian uji pengguna dari pendidik SMAN 1 Tapen yaitu Hidayatullah, S.Pd disajikan berikut.

Tabel 4. 7 Hasil Penilaian Uji Coba Pengguna

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas					√
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					√
3	Runtutan kronologi cerita				√	
4	Kesesuaian ilustrasi gambar dengan materi					√
5	Ketepatan ilustrasi video dengan materi				√	
6	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				√	
7	Desain media				√	
8	Pemilihan font tata tulis					√
9	Pemilihan ukuran font				√	
10	Kemampuan pemberian informasi penting dan baru				√	

Skor Total = 44

Analisis data berisikan data hasil penilaian yang diperoleh dari pendidik sebagai uji pengguna terhadap produk e-modul berbasis kecakapan hidup. Hasil

analisis tersebut digunakan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari produk e-modul. Hasil nilai yang diperoleh dari hasil penyajian data uji pengguna adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{44}{50} \times 100\% = 88 \%$$

Berdasarkan hasil penilaian uji pengguna terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup tersebut diperoleh persentase 88 %. Apabila disesuaikan dengan kualifikasi kelayakan produk, menunjukkan bahwa hasil data uji pengguna dalam kategori “sangat baik” dan tidak perlu revisi.

Hasil komentar dan saran pada e-modul dari pendidik SMAN 1 Tapen sebagai uji pengguna produk e-modul dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. 8 Revisi Hasil Komentar dan Saran Uji Pengguna

No	Komentar dan Saran
1	Secara garis besar e-modul tersebut sudah baik, namun masih ada beberapa bagian yang salah ketik
2	Video sudah bagus, namun lebih baik apabila ditambahkan video yang beragam referensi agar lebih menambah menarik.
3	Ilustrasi gambar sudah sesuai dan menarik

4.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan setelah melakukan uji coba pengguna kepada pendidik. Uji coba kelompok kecil dilaksanakan secara langsung (*offline*) pada 18 November 2022 dengan melibatkan 12 peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Tapen menggunakan E-modul berbasis kecakapan hidup. Jumlah soal evaluasi yang diberikan terdiri dari 20 butir tes pilihan ganda. Data nilai *pre test* dan *post test* tersebut dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut penyajian data nilai evaluasi *pre test* dan *post test* pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 4. 9 Nilai Evaluasi *Pre test* dan *Post test* Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama	Nilai
----	------	-------

		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AR	35	80
2	ADF	70	95
3	DFD	45	100
4	DDL	40	90
5	MF	55	100
6	MJS	45	95
7	MR	65	95
8	SBA	40	90
9	TNR	50	95
10	MHW	35	85
11	MB	40	75
12	NF	55	80
Total		575	1080
Rata-Rata		48,0	90,0

(sumber: data primer diolah)

Berdasarkan tabel nilai evaluasi uji kelompok kecil di atas, diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 48,0 dan nilai *post test* sebesar 90,0. Nilai rata-rata *post test* tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai *pre test*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada uji coba kelompok kecil sebelum dan sesudah menggunakan e-modul berbasis kecakapan hidup.

4.2.3 Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan secara offline pada 22 November 2022 dengan melibatkan 32 peserta didik kelas XI IPS 2 SMAN 1 Tapen menggunakan e-modul berbasis kecakapan hidup. Jumlah soal evaluasi yang diberikan terdiri dari 20 butir tes pilihan ganda. Data nilai *pre test* dan *post test* tersebut dijadikan sebagai bahan untuk mengetahui keefektifan produk dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Berikut penyajian data nilai evaluasi *pre test* dan *post test* pada uji coba lapangan.

Tabel 4. 10 Nilai Evaluasi Pre test dan Post test Pada Uji Coba Lapangan

No	Nama	Nilai	
		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	AR	35	80
2	ADF	70	95
3	DFD	45	100
4	DDL	40	90
5	MF	55	100
6	MJS	45	95
7	MR	65	95
8	SBA	40	90
9	TNR	50	95
10	MHW	35	85
11	MB	40	75
12	NF	55	80
13	VSF	70	85
14	WAP	25	75
15	MKR	70	100
16	VF	60	80
17	SD	65	90
18	NR	35	75
19	HAS	40	95
20	OA	60	100
21	SHE	35	75
22	VDF	20	75
23	DDS	65	100
24	AGPP	55	80
25	AA	40	80
26	SRS	70	100
27	PD	30	90

28	ZW	60	100
29	KAJ	30	80
30	MH	40	95
31	SN	25	80
32	DD	40	90
Total		1510	2825
Rata-Rata		47,1	88,2

(sumber: data primer diolah)

Berdasarkan tabel nilai evaluasi uji lapangan di atas, diperoleh nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,1 dan nilai *post test* sebesar 88,2 Nilai rata-rata post test tersebut lebih besar dibandingkan dengan nilai *pre test*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada uji coba lapangan sebelum dan sesudah menggunakan e-modul berbasis kecakapan hidup.

4.3 Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Dalam Uji Coba Kelompok Kecil dan Uji Coba Lapangan

Hasil nilai dari nilai rata-rata *pre test* dan *post test* digunakan untuk mengukur keefektivan e-modul berbasis kecakapan hidup untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI pada pembelajaran sejarah. Tingkat efektivitas tersebut dapat diukur menggunakan rumus gain ternormalisasi dimana terdapat selisih antara pre-test dan post-test. Berikut rumus yang digunakan:

$$N\text{-gain} = \frac{(\text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test})}{(\text{Nilai Maksimum Ideal} - \text{Nilai Pre test})}$$

Keterangan:

g = Nilai gain ternormalisasi

Kriteria N-Gain

Rentang Gain Ternormalisasi	Kriteria
$< g > < 0,30$	Rendah
$0,70 > < g > \geq 0,30$	Sedang
$< g > \geq 0,70$	Tinggi

(Sumber: Hake, 1999)

4.3.1 Peningkatan Hasil Belajar Dalam Uji Coba Kelompok Kecil

Peningkatan hasil belajar dalam uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Tapen dengan subjek 12 peserta didik. Pada tahap ini, pengembang bersama pendidik pengampu mata pelajaran sejarah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan E-modul berbasis kecakapan hidup sebagai sumber belajar. Pengujian produk pada uji coba kelompok kecil ini difokuskan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk sebagai sarana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan cara memberikan tes kepada peserta didik berbentuk tes tulis pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan hasil belajar terhadap produk pengembangan rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

N-gain =	$(1080 - 575)$	$=$	$\frac{505}{625}$	$=$	0,80
	$(1200 - 575)$				

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rumus diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat efektivitas produk yang dikembangkan pada uji coba kelompok kecil adalah 0,80%. Jika dimasukkan dalam tabel kriteria N-Gain, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi tinggi untuk keefektivasannya. Sehingga e-modul berbasis kecakapan hidup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik

4.3.2 Peningkatan Hasil Belajar Dalam Uji Coba Lapangan

Peningkatan hasil belajar dalam uji coba lapangan dilaksanakan di kelas XI IPS 2 SMAN 1 Tapen dengan subjek 32 peserta didik. Pada tahap ini, pengembang bersama pendidik pengampu mata pelajaran sejarah melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis kecakapan hidup sebagai sumber belajar. Pengujian produk pada uji coba lapangan ini difokuskan untuk mengetahui tingkat keberhasilan produk sebagai sarana peningkatan hasil belajar peserta didik dengan cara memberikan tes kepada peserta didik berbentuk tes tulis pilihan ganda sebanyak 20 butir soal. Selanjutnya untuk mengetahui peningkatan

hasil belajar terhadap produk pengembangan e-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup, rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

N-gain =	$(2825 - 1510)$	$=$	$\frac{1325}{1690}$	$=$	0,78
	$(3200 - 1510)$				

Berdasarkan hasil penilaian menggunakan rumus diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa tingkat efektivitas produk yang dikembangkan pada uji coba lapangan adalah 0,78%. Jika dimasukkan dalam tabel kriteria N-Gain, maka produk yang dikembangkan termasuk dalam kualifikasi tinggi untuk keefektivasannya. Sehingga e-modul berbasis kecakapan hidup efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Hasil uji coba produk juga selaras dengan penelitian terdahulu yang berjudul “*Developing Interactive Modules Using Learning Content Development System (LCDS) To Improve Student Learning Outcome With 4D*” dan “Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik Interaktif” menyatakan bahwa e-modul interaktif dapat meningkatkan hasil belajar (Sugiarto, Umamah, Sumardi, 2019; Wijaya & Vidianti, 2020). Penelitian terdahulu yang berjudul “Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Life Skills*” menyatakan bahwa e-modul berbasis kecakapan hidup (*life skills*) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Nurbaiti, 2019). Penelitian terdahulu yang berjudul “Modul Berbasis Kecakapan Hidup Pada Pelajaran Matematika” juga menyatakan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Rulyansah dan Sholihati, 2018). Berdasarkan berbagai penelitian bahwa Kecakapan Hidup (*Life Skills*) terbukti dapat meningkatkan keterampilan, kemandirian, cakap dan kompeten dalam berbagai hal (Bancin & Ambarita, 2020; Jaya et al., 2018; Mailin, 2021).

Hasil penelitian yang dilakukan oleh pengembang relevan dengan penelitian terdahulu, diantaranya penelitian dari Ma’rifatullah, Umamah, Marjono, Sumardi & Surya (2021) dengan judul “*Development of e-modules based on science technology society integrated life based learning in history learning*” menunjukkan hasil pengembangan e-modul menunjukkan validasi ahli bidang studi, Bahasa dan desain memperoleh skor yang memenuhi syarat dan dikategorikan sangat tinggi.

Penelitian dari Imansari, Umamah, & Nai'im (2019) dengan judul "*The usage of e-book as learning media through the sigil application in history*" menunjukkan hasil validasi bahan ajar dari ketiga validator dapat disimpulkan bahwa rata-rata hasil validasi adalah 4,06 dari skala 5. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa E-book menggunakan aplikasi Sigil sangat valid.

Berdasarkan hasil data di atas, dapat disimpulkan bahwa kajian terhadap e-modul berbasis kecakapan hidup yang dikembangkan telah dilakukan proses perbaikan. Produk tersebut telah melalui beberapa tahap uji coba, yaitu; tahap uji coba pengguna, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. E-modul berbasis kecakapan hidup sesuai dengan materi dalam kompetensi dasar 3.4 "persamaan dan perbedaan tentang strategi pergerakan nasional" pada mata pelajaran sejarah. E-modul berbasis kecakapan hidup ini telah dinyatakan layak dan berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal tersebut dapat diketahui dari hasil uji coba produk pada kelompok kecil dan uji coba lapangan. Berdasarkan penelitian terdahulu yang dikemukakan diatas, juga semakin menguatkan hasil penelitian ini bahwa hasil belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan mengembangkan e-modul berbasis kecakapan hidup (*life skills*).

BAB 5. PENUTUP

Bab penutup ini memaparkan hal sebagai berikut: (1) simpulan mengenai hasil penelitian pengembangan e-modul berbasis kecakapan hidup, dan (2) Saran.

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil validasi ahli, uji coba produk dan peningkatan hasil belajar peserta didik melalui e-modul berbasis kecakapan hidup maka diperoleh beberapa simpulan sebagai berikut:

1. E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup telah tervalidasi ahli. Hasil dari ahli isi bidang studi mencapai persentase 96,3% dengan kualifikasi sangat baik, validasi ahli bahasa mencapai persentase 94% dengan kualifikasi sangat baik dan validasi ahli desain mencapai persentase 89% dengan kualifikasi sangat baik.
2. Produk pengembangan E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup juga telah melalui tahap uji coba. Berdasarkan tahap uji coba pengguna didapatkan persentase 88% dengan kualifikasi sangat baik. Adapun hasil uji coba produk yang melibatkan peserta didik terdiri dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, maka berikut hasilnya:
 - 1) Pada uji coba kelompok kecil yang melibatkan 12 peserta didik menunjukkan nilai *pre test* 48,0 dan *post test* sebesar 90,0. Nilai rata-rata *post test* tersebut lebih besar dibandingkan nilai *pre test*. Keberhasilan pengembangan E-modul berbasis kecakapan hidup dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari persentase pada uji coba kelompok kecil diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 0,80% dengan kualifikasi “tinggi”. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada kelompok kecil setelah menggunakan E-modul berbasis kecakapan hidup.
 - 2) Pada uji coba lapangan yang melibatkan 32 peserta didik menunjukkan nilai rata-rata *pre test* sebesar 47,1 dan *post test* sebesar 88,2. Nilai rata-rata *post test* tersebut lebih besar dibandingkan nilai *pre test*. Keberhasilan

pengembangan E-modul berbasis kecakapan hidup dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dari persentase pada uji coba uji coba lapangan diperoleh peningkatan hasil belajar sebesar 0,78% dengan kualifikasi “tinggi”. Sehingga disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada uji coba lapangan setelah menggunakan E-modul berbasis kecakapan hidup.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian tentang pengembangan e-modul berbasis kecakapan hidup, maka saran yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan E-modul berbasis kecakapan hidup pada mata pelajaran Sejarah kelas XI Semester I materi “persamaan dan perbedaan strategi pergerakan nasional” dapat digunakan sebagai sumber belajar terintegrasi teknologi untuk mendukung aktivitas belajar di masa setelah pandemi Covid-19 yang terbiasa secara daring ataupun luring dan sesuai dengan tuntutan pembelajaran era teknologi saat ini.
2. Proses pembelajaran E-modul berbasis kecakapan hidup sesuai dengan gaya belajar generasi Z yang cenderung menggunakan teknologi dengan penggunaan fleksibel yang memungkinkan untuk diakses kapanpun dan dimanapun.
3. E-modul berbasis kecakapan hidup pada mata pelajaran Sejarah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abykanova, B., Nugumanova, S., Yelezhanova, S., Kabylkhamit, Z., & Sabirova, Z. 2016. The use of interactive learning technology in institutions of higher learning. *International Journal of Environmental and Science Education*, 11(18), 12528–12539.
- Adedoyin, O. B., & Soykan, E. 2020. Covid-19 pandemic and online learning: the challenges and opportunities. *Interactive Learning Environments*, 1–13. <https://doi.org/10.1080/10494820.2020.1813180>
- Anaelka, A. H. 2018. Education 4.0 Made Simple: Ideas For Teaching. *International Journal of Education and Literacy Studies*, 6(3), 92–98. <https://journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4616>
- Bancin, A., & Ambarita, B. 2020. *Education Model Based on Life Skill (a Meta-Synthesis)*. 384(Aisteel), 319–324. <https://doi.org/10.2991/aisteel-19.2019.69>
- Branch, R. M. 2009. Approach, Instructional Design: The ADDIE. In *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* (Vol. 53, Nomor 9).
- Broadbent, J., Sharman, S., Panadero, E., & Fuller, M. 2021. *How does self-regulated learning influence formative assessment and summative grade? Comparing online and blended learners.*
- Creswell, J. W. 2009. Research Design: Qualitatif, Quantitative, and Mixed Methods Approaches. In *Sage Publications*. (Third Edit). <https://doi.org/10.1080/14675980902922143>
- Creswell, J. W. 2012. EDUCATIONAL RESEARCH: planning, conducting and evaluating quantitative and qualitative research. In *Fourth Edition. University of Nebraska–Lincoln: Pearson*.
- Defitrika, F., & Mahmudah, F. N. 2021. Development of Life Skills Education As Character Building. *International Journal of Educational Management and Innovation*, 2(1), 116. <https://doi.org/10.12928/ijemi.v2i1.3195>
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. 2020. E-Modul Interaktif Berbasis Proyek terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4, 433–441.
- Erfani, H. 2019. Research and Development. In *Lambert Academic Publishing*. <https://doi.org/10.7748/phc.20.8.12.s17>
- Erna, M., Anwar, L., & Mazidah, M. 2021. Interactive e-module using Zoom Cloud

- Meeting platform to reduce misconceptions on salt hydrolysis material. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(2), 283–290. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i2.18460>
- Gay, L. R., Mills. E, G., & Airasian, P. W. 2012. *Educatioal Research: Competencies for Analysis and Applications. 10th Edition.* (10th Editi). USA: Pearson Education, Inc.
- Goh, C. F., Leong, C. M., Kasmin, K., Hii, P. K., & Tan, O. K. 2017. Students' experiences, learning outcomes and satisfaction in e-learning. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 13(2), 117–128. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1298>
- Gulhane, D. P. T. F. 2014. Life Skills Development through School Education. *IOSR Journal of Sports and Physical Education*, 1(6), 28–29. <https://doi.org/10.9790/6737-0162829>
- Hervas, G. 2020. *Features and qualities of educational assessment.* 24(2).
- Hutagalung, I. 2016. Selective Exposure and Consumer Behavior - Interpretative Phenomenological Analysis in Consumer Behavior of Z Generation Adolescent on the Ad Information of Smartphone Selection. *International Journal of Organizational Innovation*, 9(October), 97–104.
- Imansari, A., Umamah, N. & Na'im, M. 2019. The Usage Of E-Book As Learning Media Through The Sigil Application In History. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science.*243 (1). doi:10.1088/1755-1315/243/1/012155.
- Jaharudin, J. 2018. Aplikasi Pendidikan Kecakapan Hidup (Life Skill) pada mata Pelajaran Biologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas VIII MTsN Model Makassar. *Jurnal Pendidikan*, 6(2), 1–14. <https://doi.org/10.36232/pendidikan.v6i2.34>
- Jaya, H., Haryoko, S., Saharuddin, Suhaeb, S., Sabran, & Mantasia. 2018. Life Skills Education for Children with Special Needs in order to Facilitate Vocational Skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1028(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1028/1/012078>
- Kemendikbudristek. 2022. *Kebijakan Kurikulum : Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan.*
- Khuriyah, L., Naim, M., & Umamah, N. 2020. The importance of updating the learning media for history teachers in vocational high schools. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1), 1–10.

<https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012077>

Kurt, R. 2019. Industry 4.0 in Terms of Industrial Relations and Its Impacts on Labour Life. *Procedia Computer Science*, 158, 590–601. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.09.093>

Lase, D. 2019. EDUCATION AND INDUSTRIAL REVOLUTION 4.0. *Jurnal Handayani*, 10(01), 48–62.

Lévesque, S. G., & Zanazanian, P. 2015. Developing Historical Consciousness and a Community of History Practitioners: A Survey of Prospective History Teachers Across Canada. *McGill Journal of Education*, 50(2–3), 389–412. <https://doi.org/10.7202/1036438ar>

Li, S., Yamaguchi, S., & Takada, J. I. 2018. The influence of interactive learning materials on self-regulated learning and learning satisfaction of primary school teachers in Mongolia. *Sustainability (Switzerland)*, 10(4), 1–19. <https://doi.org/10.3390/su10041093>

Lile, R., & Bran, C. 2014. The Assessment of Learning Outcomes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 163, 125–131. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.12.297>

Long, C. Y., Balakrishnan, B., Ying, C. P., & Yan, K. Y. 2020. Effectiveness of creative thinking module on figural creativity of engineering undergraduate in Malaysia. *International Journal of Higher Education*, 9(4), 233–243. <https://doi.org/10.5430/IJHE.V9N4P233>

Ma'rifatullah, R., Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Surya, R. A. 2021. Development of e-modules based on science technology society integrated life based learning in history learning. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 747(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/747/1/012064>

Mahat, M., Bradbeer, C., Byers, T., & Imms, W. 2018. *Innovative learning environments and teacher change: Defining key concepts* (Nomor July). <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.12508.28802>

Mailin, M. 2021. Kebijakan Kurikulum Merdeka Belajar-Kampus Merdeka di Perguruan Tinggi. *Jurnal Analisa Pemikiran Insaan Cendikia*, 4(1), 68–75. <https://doi.org/10.54583/apic.vol4.no1.59>

Marisa, M. 2021. Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal sejarah, Pendidikan dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>

- Marzooghi, R. 2016. Curriculum Typology. *International Journal of English Linguistics*, 6(7), 166. <https://doi.org/10.5539/ijel.v6n7p166>
- McCullocha, G. 2016. New Directions in the History of Education. *Journal of International and Comparative Education*, 5(1), 47–56. <https://doi.org/10.14425/jice.2016.5.1.47>
- McGriff, S. J. 2000. Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. *Intructional system*, 1–2. https://doi.org/10.5005/jp/books/10200_4
- Mislaini, M. 2017. Pendidikan Dan Bimbingan Kecakapan Hidup (Life Skill) Peserta Didik. *Tarbawiyah Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(02), 88. <https://doi.org/10.32332/tarbawiyah.v1i02.974>
- Mulyadi, D., Suryadi, S., & Aliyyah, R. R. 2020. Life Skills Education Program : Is it Beneficial for the Society ? *Journal of Non Formal Education*, 6(2), 101–106. file:///C:/Users/SDN 27/Downloads/24456-64989-3-PB.pdf
- Murphy-Graham, E., & Cohen, A. K. 2022. *Life Skills Education for Youth in Developing Countries: What Are They and Why Do They Matter?* 13–41. https://doi.org/10.1007/978-3-030-85214-6_2
- Peredrienko, T., Belkina, O., & Yaroslavova, E. 2020. New language learning environment: Employers’-learners’ expectations and the role of teacher 4.0. *International Journal of Instruction*, 13(3), 105–118. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.1338a>
- Permana, A. Y., Mulyana, A., & Yulifar, L. 2018. Z Generation ’ s Historical Literacy Ability in Historical Learning. *2nd International Conference on History Education*, 52–56.
- Pradono, S., Astriani, M. S., & Moniaga, J. 2013. a Method for Interactive Learning. *CommIT (Communication and Information Technology) Journal*, 7(2), 46. <https://doi.org/10.21512/commit.v7i2.583>
- Prasetya Santosa, Y. B., & Hidayat, F. 2020. Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94–104. <https://doi.org/10.31540/sindang.v2i2.863>
- Purwadhi. 2019. Pembelajaran Inovatif dalam Pembentukan Karakter Siswa. *Mimbar Pendidikan*, 4(1), 21–34. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i1.16968>
- Ricu Sidiq, & Najuah. 2020. Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android pada Mata Kuliah Strategi Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1),

1–14. <https://doi.org/10.21009/jps.091.01>

Safitri, D. A., Umamah, N., & Sumardi. 2019. Accelerated Learning Integrated by Discovery Learning in History Course: How Z Generation Learn. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 243(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/243/1/012151>

Sahronih, S., Purwanto, A., & Sumantri, M. S. 2019. The effect of interactive learning media on students' science learning outcomes. *ACM International Conference Proceeding Series, Part F1483(March)*, 20–24. <https://doi.org/10.1145/3323771.3323797>

Sanalan, V. A., & Taşlıbeyaz, E. 2020. Discovering Turkish Generation-Z in the Context of Educational Technology. *Journal of Educational Issues*, 6(2), 249–268. <https://doi.org/10.5296/jei.v6i2.17552>

Sarwi, Supriyadi, dan S. 2013. Implementasi Model Pembelajaran Inovatif. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 30(03), 141–150.

Schrittesser, I., Gerhartz-Reiter, S., & Paseka, A. 2014. Innovative learning environments: About traditional and new patterns of learning. *European Educational Research Journal*, 13(2), 143–154. <https://doi.org/10.2304/eej.2014.13.2.143>

Senthamarai, S. 2018. Interactive teaching strategies. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3(1), 36–38. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.166>

Serevina, V., Sunaryo, Raihanati, Astra, I. M., & Sari, I. J. 2018. Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology* –, 17(3), 26–36.

Smeets, D. J. H., & Bus, A. G. 2015. The interactive animated e-book as a word learning device. *Applied Psycholinguistics*, 36(4), 899–920. <https://doi.org/10.1017/S0142716413000556>

Sopacua, J., Fadli, M. R., & Rochmat, S. 2020. The history learning module integrated character values. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(3), 463–472. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.16139>

Suryaman, M. 2020. Orientasi Pengembangan Kurikulum Merdeka Belajar. *Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 1(1), 13–28. <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/semiba/article/view/13357>

Tamrongkunan, T., & Tanitteerapan, T. 2020. Development of Required

Knowledge and Skills among Students through Applied Learning Modules. *International Journal of Instruction*, 13(4), 695–714.

Umamah, N., Marjono, Sumardi, & Ma'Rifatullah, R. 2020. Need Assessment and Performance Analysis on Innovative, Adaptive, and Responsive Curriculum Development Geared to Life Skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1), 0–7. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012084>

Umamah, N., Sumardi, Marjono, & Hartono, F. P. 2020. Teacher Perspective: Innovative, Adaptive, and Responsive Instructional Design Aimed at Life Skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 485(1), 0–8. <https://doi.org/10.1088/1755-1315/485/1/012083>

Umamah, N., Sumardi, & Wahyuni, E. S. 2017. PENGEMBANGAN CERITA SEJARAH GAYATRI SRI RAJAPATNI PEREMPUAN PEMBANGUN IMPERIUM MAJAPAHIT PADA MATA PELAJARAN SEJARAH SMA. *Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, 55(1), 63–68.

Umami, R., Umamah, N., & Sumardi, R. A. S. 2021. Development of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (Vct). *Jurnal.Unej.Ac.Id*, 5(2252), 19–36. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/download/23462/9899>

Vanichvasin, P. 2018. Using an interactive learning book based on interactive and discovery learning to enhance student interaction and achievement. *ABAC Journal*, 38(1), 30–41.

Wetchasit, K., Sirisuthi, C., & Agsornsua, P. 2020. Strategies for the 21st Learning Skills Development of Students in Schools Under the Office of the Basic Education Commission. *International Education Studies*, 13(10), 139. <https://doi.org/10.5539/ies.v13n10p139>

Wijaya, J. E., & Vidiанти, A. 2020. *The Effectiveness of Using Interactive Electronic Modules on Student Learning Outcomes in Education Innovation Course*. 422(Icope 2019), 86–89. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200323.096>

World Health Organization. 1996. *Life Skills Education planning for reasearch*. www.ijrem.com

Yulando, S., Sutopo, S., & Franklin Chi, T. 2019. Electronic Module Design and Development: An Interactive Learning. *American Journal of Educational Research*, 7(10), 694–698. <https://doi.org/10.12691/education-7-10-4>

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. 2017. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(2252), 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>.

LAMPIRAN

Lampiran A. Matriks Penelitian

Judul Penelitian	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian
Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah	1) Menghasilkan produk berupa E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (<i>Life Skills</i>) menggunakan model ADDIE pada mata pelajaran sejarah Indonesia untuk peserta didik kelas XI SMA yang tervalidasi dan	1) Variabel bebas: pengembangan E-modul interaktif dan inovatif berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) 2) Variabel terikat: a) hasil validasi ahli terhadap E-modul interaktif dan inovatif berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life</i>	3) Hasil validasi ahli terhadap E-modul interaktif dan inovatif berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia meliputi: a) kelayakan isi materi;	1) Observasi yakni data analisis performansi peserta didik dan pendidik 2) Angket a) data analisis sumber daya konten sumber daya teknologi, fasilitas pembelajaran, dan sumber daya manusia b) data hasil validasi ahli	1) Jenis Penelitian a) Penelitian Pengembangan menggunakan model ADDIE b) Penelitian sejarah 2) Tempat Penelitian: SMAN 1 Tamanan, SMAN 1 Sukosari, dan SMAN 1 Tapen 3) Metode pengumpulan data: a) observasi, b) angket, c) dokumentasi, dan

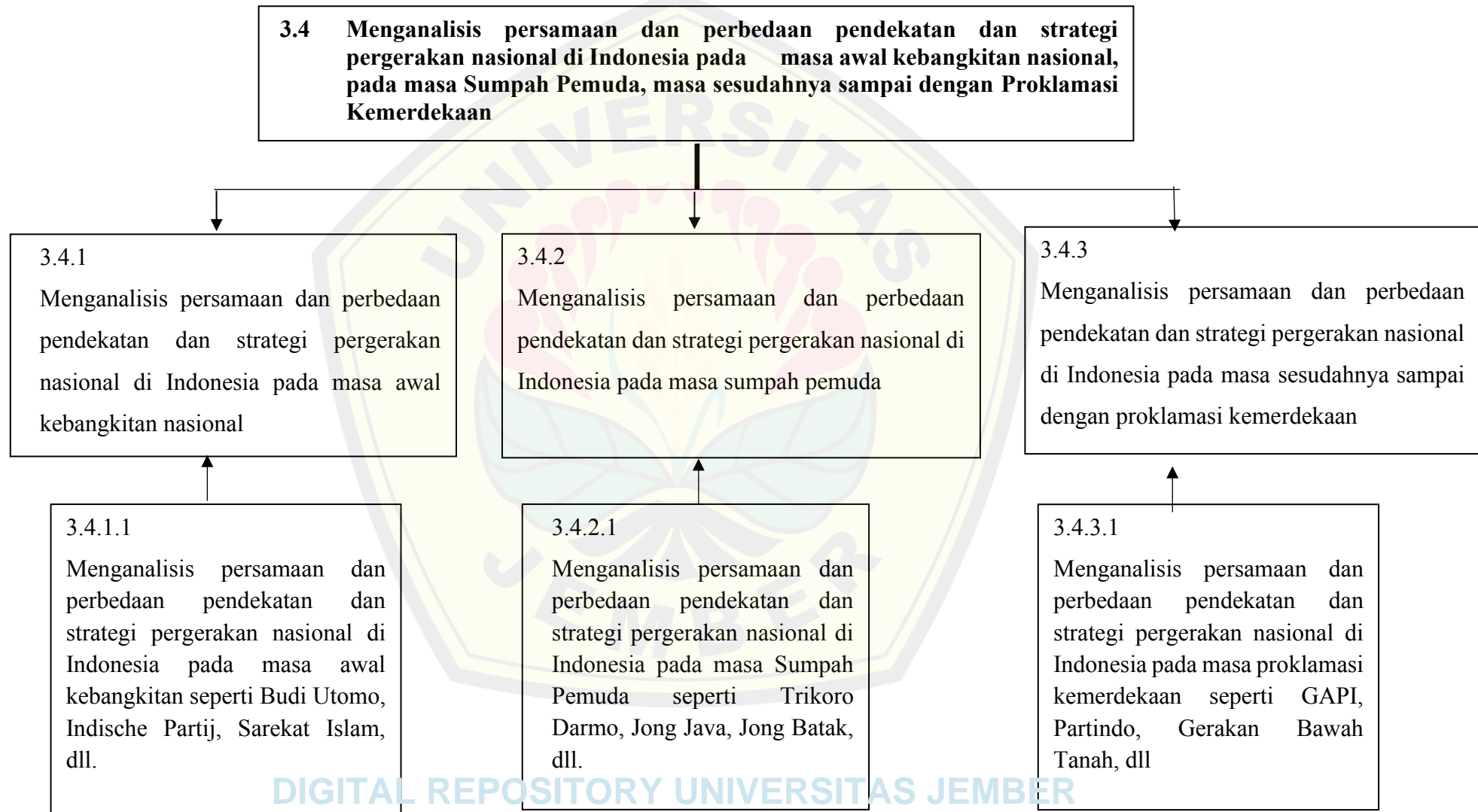
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

<p>Indonesia dengan Model ADDIE</p>	<p>layak digunakan. 2) Meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI SMA melalui penggunaan E-modul interaktif dan inovatif berbasis kecakapan hidup (<i>Life Skills</i>).</p>	<p><i>Skills</i>) pada mata pelajaran sejarah Indonesia b) Ketercapaian penggunaan E-modul interaktif dan inovatif berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan model ADDIE</p>	<p>b) kelayakan bahasa; dan c) kelayakan desain. 4) Ketercapaian penggunaan E-modul interaktif dan inovatif berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) untuk meningkatkan hasil belajar menggunakan model ADDIE meliputi hasil belajar kognitif peserta didik</p>	<p>isi materi, ahli bahasa, dan ahli desain terhadap E-modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) pada mata pelajaran sejarah Indonesia yang telah dikembangkan c) data hasil tanggapan pendidik terhadap E-modul interaktif dan inovatif berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life</i></p>	<p>d) tes 4) Analisis data: Rumus yang digunakan untuk mengukur persentase hasil validasi ahli (uji coba ahli isi maeteri, uji coba ahli desain, dan uji coba pengguna produk. $P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$ Rumus yang digunakan untuk mengukur efektivitas hasil belajar peserta didik adalah $\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$</p>
-------------------------------------	---	---	--	--	--

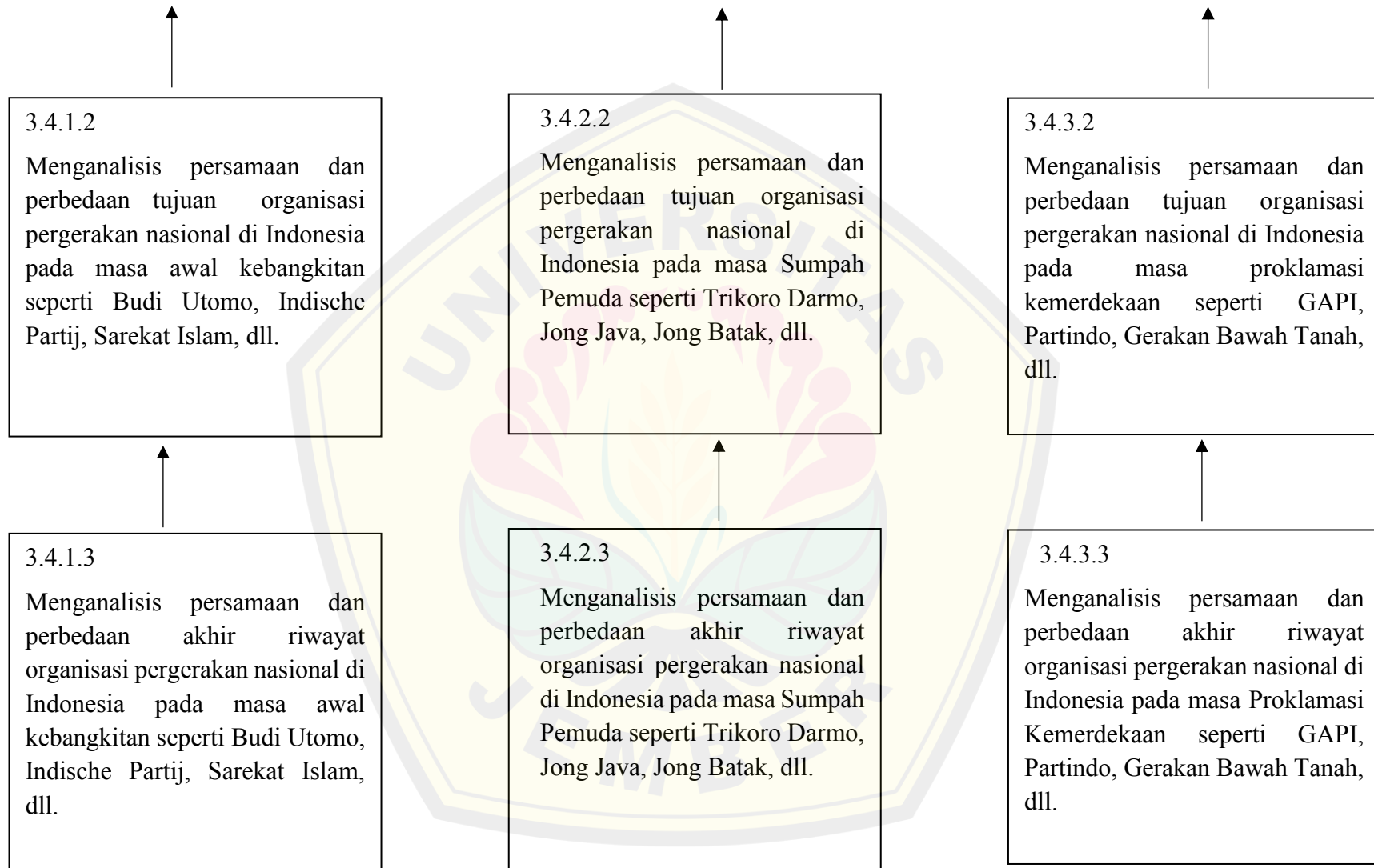
DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER

			<p>setelah menggunakan E-modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) pada mata pelajaran sejarah Indonesia</p>	<p><i>Skills</i>) yang telah dikembangkan</p> <p>3) Dokumentasi</p> <p>a) data daftar nama peserta didik</p> <p>b) data nilai hasil belajar kognitif peserta didik</p> <p>4) Tes yakni data nilai pretest dan post test peserta didik</p>	<p><i>N-gain</i> <i>(Nilai Post test – Nilai Pre test)</i> <i>(Nilai Maksimum Ideal – Nilai Pre test)</i></p>
--	--	--	--	---	--

Lampiran B. Analisis Instruksional



DIGITAL REPOSITORY UNIVERSITAS JEMBER



Lampiran C. Analisis Performansi Pendidik

Instrumen Analisis Performansi Pendidik

Identitas pendidik

Nama :

NIP :

Nama Sekolah :

Mengajar kelas:

Petunjuk

Mohon Bapak/Ibu memberikan jawaban dengan cara memberikan tanda (√) pada lembar yang telah disediakan.

Pertanyaan

1. Kendala apa yang dihadapi Bapak/Ibu dalam pembelajaran sejarah?
 Materi Pembelajaran
 Metode Pembelajaran
 Media Pembelajaran
 Penilaian
 Lainnya, sebutkan.....
2. Bahan ajar apa yang Bapak/Ibu kembangkan sebagai acuan pembelajaran?
 Buku
 Hand Out
 LKPD
 Lainnya, sebutkan.....
3. Materi Pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan?
 Fakta
 Konsep
 Prosedur
 Metakognitif
 Lainnya, sebutkan.....

4. Kendala apa saja yang dihadapi Bapak/Ibu dalam menyampaikan materi pembelajaran sejarah?
- Kurangnya sumber belajar yang difasilitasi oleh sekolah
 - Materi dalam buku paket/ LKPD kurang sesuai dengan KI/KD
 - Kedalaman materi dalam buku paket/LKPD kurang
 - Lainnya, sebutkan.....
5. Metode pembelajaran apa yang Bapak/Ibu gunakan selama ini?
- Ceramah
 - Diskusi
 - Demonstrasi
 - Campuran
 - Lainnya, sebutkan.....
6. Kendala apa saja yang dihadapi Bapak/Ibu menerapkan metode pembelajaran?
- Kurang terampil dalam menggunakan metode pembelajaran
 - Kesulitan dalam memilih metode pembelajaran
 - Kesulitan dalam menerapkan metode pembelajaran yang variatif
 - Lainnya, sebutkan.....
7. Media pembelajaran apa yang telah Bapak/Ibu gunakan?
- Audio
 - Video
 - Multimedia
 - Lainnya, sebutkan.....
8. Kendala apa saja yang dihadapi Bapak/Ibu menerapkan media pembelajaran tertentu?
- Kesulitan menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi
 - Kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran
 - Sarana dan prasarana sekolah kurang memadai
 - Lainnya, sebutkan.....

9. Model Pembelajaran apa yang biasa Bapak/Ibu gunakan?
- () Kooperatif
 - () Discovery learning
 - () Problem Based learning
 - () Project Based learning
 - () Lainnya, sebutkan.....
10. Kendala apa saja yang Bapak/Ibu guru hadapi ketika menerapkan model pembelajaran tertentu?
- () Kurang memahami sintak dari model pembelajaran
 - () Kurang mengingat setiap langkah/ sintak model pembelajaran
 - () Kesulitan mengarahkan peserta didik bekerjasama dalam kelompok
 - () Lainnya, sebutkan.....
11. Instrumen penilaian apa yang Bapak/Ibu gunakan?
- () Tes Tulis (uraian / pilihan ganda)
 - () Tes lisan
 - () Unjuk kerja
 - () Lainnya, sebutkan.....
12. Kendala apa yang Bapak/Ibu hadapi saat menggunakan instrumen penilaian?
- () Kesulitan dalam memilih bentuk instrumen penilaian
 - () Kesulitan dalam penyusunan kisi-kisi soal
 - () Kesulitan dalam menentukan kriteria penilaian
 - () Lainnya, sebutkan.....

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2018; Umamah,2019)

Lampiran D. Analisis Performansi Peserta Didik**Instrumen Analisis Performansi Peserta Didik****Identitas Peserta Didik**

Nama :
No. Absen :
Kelas :
Sekolah :

Petunjuk

Berikan jawaban anda dengan cara mengisi tanda (√) pada lembar yang telah disediakan.

Pertanyaan

1. Kendala apa yang anda hadapi dalam pembelajaran sejarah?
 Kesulitan dalam memahami materi pembelajaran sejarah
 Kesulitan dalam menjelaskan kembali materi yang telah diajarkan
 Kesulitan dalam menganalisis materi pembelajaran sejarah
 Lainnya, sebutkan.....
2. Bahan ajar apa biasa Bapak/Ibu guru gunakan?
 Buku
 Hand Out
 LKPD
 Lainnya, sebutkan.....
3. Kendala apa saja yang anda hadapi untuk memahami materi pembelajaran?
 Kurangnya sumber belajar yang difasilitasi oleh sekolah
 Pendidik hanya menggunakan LKPD dan buku paket sebagai bahan ajar
 Pendidik menjelaskan materi secara monoton
 Lainnya, sebutkan.....
4. Metode pembelajaran apa yang Bapak/Ibu guru gunakan selama ini?
 Ceramah

- Diskusi
 - Demonstrasi
 - Campuran
 - Lainnya, sebutkan.....
5. Kendala apa saja yang dihadapi anda saat Bapak/Ibu guru menerapkan metode pembelajaran?
- Metode pembelajaran kurang inovatif
 - Metode pembelajaran kurang memotivasi
 - Metode pembelajaran kurang menyenangkan
 - Lainnya, sebutkan.....
6. Media pembelajaran apa yang telah Bapak/Ibu guru gunakan?
- Audio
 - Video
 - Multimedia
 - Lainnya, sebutkan.....
7. Kendala apa saja yang dihadapi anda saat Bapak/Ibu guru menggunakan media pembelajaran tertentu?
- Media pembelajaran kurang menarik
 - Media pembelajarn kurang memberikan stimulus
 - Media pembelajaran kurang memotivasi
 - Lainnya, sebutkan.....
8. Model Pembelajaran apa yang biasa digunakan Bapak/Ibu guru?
- Kooperatif
 - Discovery learning
 - Problem Based learning
 - Project Based learning
 - Lainnya, sebutkan.....
9. Kendala apa saja yang anda hadapi ketika Bapak/Ibu guru menggunakan model pembelajaran tertentu?
- Model pembelajaran yang digunakan kurang inovatif
 - Model pembelajaran kurang memberikan stimulus

- Model pembelajaran kurang memotivasi
 - Lainnya, sebutkan.....
10. Instrumen penilaian apa yang Bapak/Ibu guru gunakan?
- Tes Tulis (uraian / pilihan ganda)
 - Tes lisan
 - Unjuk kerja
 - Lainnya, sebutkan.....
11. Kendala apa saja yang dihadapi anda ketika Bapak/Ibu guru menggunakan instrumen penilaian tertentu?
- Instrumen kurang dalam menilai pengetahuan
 - Instrumen kurang dalam menilai keterampilan
 - Instrumen kurang dalam menilai sikap
 - Lainnya, sebutkan.....

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2018; Umamah, 2019)

Lampiran E. Instrumen Sumber Daya**INSTRUMEN SUMBER DAYA****Identitas peserta didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk

Berikan jawaban anda dengan cara mengisi tanda (√) pada lembar yang telah disediakan.

Pertanyaan

1. Dukungan apa saja yang dilakukan pendidik untuk menunjang proses pembelajaran sejarah?
 Bahan ajar sejarah/Modul Sejarah
 Media Pembelajaran sejarah
 Lainnya, sebutkan.....
2. Bahan ajar apa saja yang digunakan oleh pendidik anda untuk pembelajaran sejarah?
 LKS
 Modul/Bahan ajar
 Buku Paket
 Hand Out
 Lainnya, sebutkan
3. Kendala apa saja yang anda hadapi dengan bahan ajar yang diberikan pendidik pada pembelajaran sejarah?
 Bahan ajar masih konvensional/belum terintegrasi teknologi
 Bahan ajar menggunakan bahasa yang kurang komunikatif
 Bahan ajar kurang memotivasi

- Bahan ajar kurang lengkap dari segi materi
 - Bahan ajar membosankan
 - Bahan ajar monoton
 - Bahan ajar hanya menyediakan materi dan beberapa gambar saja
 - Bahan ajar tidak menyediakan media audio
 - Bahan ajar tidak menyediakan video
 - Bahan ajar kurang membantu anda untuk belajar secara mandiri
 - Lainnya, sebutkan.....
4. Bahan ajar seperti apakah yang anda butuhkan untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah?
- Bahan ajar terintegrasi teknologi
 - Bahan ajar yang komunikatif
 - Bahan ajar yang dapat memotivasi
 - Bahan ajar yang menarik
 - Bahan ajar yang lengkap dari segi materi
 - Bahan ajar yang menyajikan media visual
 - Bahan ajar yang menyajikan media audio
 - Bahan ajar yang menyajikan media audio-visual
 - Bahan ajar yang membantu anda belajar secara mandiri
 - Lainnya, sebutkan.....

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2018; Umamah, 2019)

Lampiran F. Instrumen Analisis Karakteristik Peserta Didik**Instrumen Analisis Karakteristik Peserta Didik****Identitas Peserta Didik**

Nama :

No. Absen :

Kelas :

Sekolah :

Petunjuk

1. Pengisian angket ini tidak ada kaitannya dengan penilaian mata pelajaran yang anda ikuti
2. Silahkan lakukan pengisian angket ini dengan cara memberi jawaban sesuai pendapat anda pada jawaban yang telah disediakan
3. Jawablah semua pertanyaan dengan jujur dan objektif

Pertanyaan

1. Apakah yang dimaksud dengan pergerakan nasional?
2. Sebutkan organisasi pergerakan nasional yang kalian ketahui!
3. Apakah materi pembelajaran sejarah mengenai persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia menarik untuk anda pelajari? Berikan alasannya!
4. Apakah materi pembelajaran sejarah mengenai persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia penting untuk anda pelajari? Berikan alasannya!
5. Apakah anda membutuhkan bahan ajar terintegrasi teknologi yaitu E-modul pembelajaran sejarah materi *Persamaan dan perbedaan pendekatan dan strategi pergerakan nasional di Indonesia*? Berikan alasannya!

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2014)

Lampiran G. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)**(RPP) RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Sekolah	:	SMAN 1 Topen
Mata Pelajaran	:	Sejarah
Kelas / Semester	:	XI/ Ganjil
Materi Pokok	:	Proses Masuk dan Perkembangan Penjajahan Bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia
Alokasi Waktu	:	40×2 JP

A. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator
3.4 Menganalisis persamaan dan perbedaan pergerakan nasional Indonesia	3.4.1 Menganalisis Strategi Pergerakan Nasional 3.4.2 Menganalisis Dinamika Strategi Pergerakan Nasional 3.4.3 Menganalisis Persamaan dan Perbedaan Strategi Pergerakan Nasional
4.4 Mengolah informasi tentang persamaan dan perbedaan pendekatan strategi pergerakan nasional dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah.	4.4.1 Mengolah informasi tentang persamaan dan perbedaan pendekatan strategi pergerakan nasional dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah berupa paper.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah pembelajaran dilakukan diharapkan peserta didik mampu menganalisis Strategi Pergerakan Nasional, menganalisis Dinamika Strategi Pergerakan Nasional, menganalisis Persamaan dan Perbedaan Strategi Pergerakan Nasional, mengolah informasi tentang persamaan dan perbedaan pendekatan strategi pergerakan nasional dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah berupa paper.

untuk membaca lengkap RPP tersedia dalam link berikut:

https://docs.google.com/document/d/1i_gChSTqh7BrjmPKmidf7YJG_AMcLDYE/edit?usp=share_link&oid=104857025625224946815&rtpof=true&sd=true

Lampiran H. Kisi-Kisi Tes/ Evaluasi

https://docs.google.com/document/d/1yTEuznGgxTapOlHNNDETsd5Sb3UAXDiK/edit?usp=share_link&oid=104857025625224946815&rtpof=true&sd=true

Lampiran I. Angket Validasi Ahli Bidang Studi

Validasi Ahli Bidang Studi

Judul Program	: Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dengan Model ADDIE
Materi Pokok	: Sejarah Pergerakan Nasional
Sasaran	: Kelas XI SMA

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia.
2. Jika perlu adanya revisi mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang sudah tersedia.

Keterangan Skor:

1	Sangat Kurang baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat baik

Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan KI dan KD dengan Judul E-Modul					✓
2	Ketepatan prosedur analisis tujuan					✓
3	Kebenaran substansi isi e-modul					✓
4	Ketepatan struktur kerangka untuk menggambarkan langkah prosedural dalam e-modul					✓
5	Ketepatan memilih bahan/materi yang sesuai untuk penyesuaian e-modul					✓
6	Keruntutan kronologi waktu dalam materi					✓
7	Ketepatan memilih gambar sebagai media untuk memperjelas materi				✓	
8	Keseuaian materi dengan tujuan pembelajaran					✓
9	Ketepatan uraian materi pada kegiatan pembelajaran				✓	
10	Kemampuan latihan untuk memandu peserta didik dalam menguji penguasaan dan pemahaman terhadap materi					✓
11	Kemampuan umpan balik untuk menuntun peserta didik pada jawaban yang benar					✓
Skor Total=						

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Saran Perbaikan Produk:

Jika memberikan materi menyangkut 'persoalan' PKI, G30S 1965, Surabaya sebaiknya cari referensi & publish pasca orde baru untuk. Hindari buku referensi keluaran orde baru, instansi militer, itu menyebarkan.

Kesimpulan:

E-modul pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

NB: Lingkari salah satu

Jember, 17 November 2022

Ahli Bidang Studi



Drs. IG. Krisnadi, M.Hum
NIP. 19620228 198902 1 001

Lampiran J. Angket Validasi Ahli Bahasa

Validasi Ahli Bahasa

Judul Program	: Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dengan Model
Materi Pokok	: Sejarah Pergerakan Nasional
Sasaran	: Kelas XI SMA

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia.
2. Jika perlu adanya revisi mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang sudah tersedia.

Keterangan Skor:

1	Kurang baik
2	Cukup Baik
3	Baik
4	Sangat baik

Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
1	Kejelasan bahasa yang digunakan				✓
2	Ketepatan kata dalam setiap kalimat				✓
3	Keefektifan kalimat			✓	
4	Kejelasan organisasi pesan				✓
5	Ketepatan penggunaan kaidah bahasa			✓	
6	Keruntutan dan kepaduan antar kalimat				✓
7	Kemampuan mendorong minat baca				✓
8	Kemampuan memotivasi pesan atau informatif			✓	
9	Ketepatan penggunaan bahasa dengan pemahaman pembaca				✓
10	Ketepatan penggunaan bahasa dalam bab dan sub-bab				✓
Skor Total=					

(Sumber: Adaptasi Umamah, 2008)

Saran Perbaikan Produk:

1. Penulisan Bahasa Asing/Daerah dicetak miring
2. Penggunaan huruf capital dicek lagi

Kesimpulan:

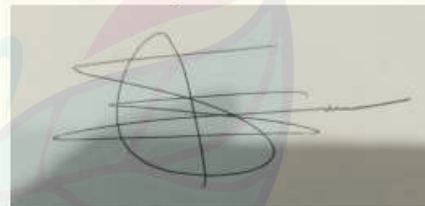
E-modul pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

NB: Lingkari salah satu

Jember, 10 November 2022

Ahli Bidang Studi



Siswanto, S.Pd., M.A

NIP. 19840722 201504 1 001

Lampiran K. Angket Validasi Ahli Desain

Validasi Ahli Desain

Judul Program	: Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dengan Model ADDIE
Materi Pokok	: Sejarah Pergerakan Nasional
Sasaran	: Kelas XI SMA

Petunjuk

1. Mohon Bapak/Ibu memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sudah tersedia.
2. Jika perlu adanya revisi mohon memberikan komentar pada halaman kritik dan saran pada angket validasi yang sudah tersedia.

Keterangan Skor:

1	Sangat Kurang baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik
5	Sangat baik

Penilaian

No	Aspek Penilaian	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan desain cover				✓	
2	Konsistensi judul disetiap bab				✓	
3	Kesesuaian judul dan sub-judul					✓
4	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) dapat dipelajari peserta didik secara mandiri (<i>self instruction</i>)					✓
5	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) memungkinkan peserta didik melakukan penilaian secara mandiri (<i>self assesment</i>)				✓	
6	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) dapat digunakan sebagai sumber belajar (<i>stand alone</i>)					✓
7	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) memberikan penjelasan menarik melalui perpaduan teks, gambar, dan peta konsep				✓	
8	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) memungkinkan peserta didik belajar secara tuntas (<i>self contained</i>)				✓	
9	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi					✓

10	Fleksibilitas penggunaan e-modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia (<i>user friendly</i>)				✓
11	E-Modul berbasis Kecakapan Hidup (<i>Life Skills</i>) pada mata pelajaran Sejarah Indonesia memvisualisasikan materi dari kombinasi teks, gambar, dan ilustrasi			✓	
Skor Total=					

(Sumber Adaptasi Umamah, 2008)

Saran Perbaikan Produk:

- coloring terlalu banyak
 - pilih icon model flat icon
 - margin kawatiran.
 - konsistensi penggunaan font.

Kesimpulan:

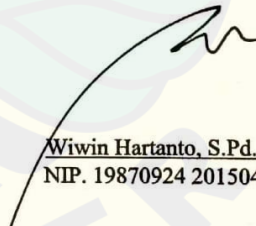
E-modul pembelajaran ini dinyatakan

1. Layak diujicobakan di lapangan tanpa revisi
2. Layak diujicobakan di lapangan dengan revisi
3. Tidak layak diujicobakan di lapangan

NB: Lingkari salah satu

Jember, 16 November 2022

Ahli Desain



Wiwin Hartanto, S.Pd., M.Pd
 NIP. 19870924 201504 1 001

Lampiran L. Angket Validasi Pengguna

ANGKET RESPONDEN PENDIDIK

Judul Program : Pengembangan E-Modul Interaktif dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia dengan Model ADDIE
Materi Pokok : Sejarah Pergerakan Nasional
Sasaran : Kelas XI SMA

A. Identitas

Nama : HADIYATULLAH Spd.
 NIP :
 Sekolah : SMA 1 TAPEN

B. Petunjuk

1. Bapak/ Ibu mohon memberikan penilaian dengan cara mencentang (✓) setiap kolom skor yang telah disediakan
2. Apabila diperlukan revisi, mohon memberikan komentar pada bagian saran dan perbaikan dalam angket validasi yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik
 2: kurang baik
 3: cukup baik
 4: baik
 5: sangat baik

C. Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skor Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan judul dengan materi yang dibahas					✓
2	Ketepatan materi dengan tujuan pembelajaran					✓
3	Runtutan kronologi cerita dalam materi				✓	
4	Kesesuaian ilustrasi gambar dan materi					✓
5	Kesesuaian ilustrasi video dan materi				✓	
6	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				✓	
7	Desain media				✓	
8	Pemilihan font tata tulis					✓
9	Pemilihan ukuran font				✓	
10	Kemampuan pemberian informasi penting & baru			✓	✓	

(Sumber : Adaptasi Aprianto, 2017)

Kritik dan saran perbaikan E-modul berbasis kecakapan hidup :

- ↳ Scr garis besar emodul sudah baik, tetapi masih ada beberapa bagian yang salah ketik.
- ↳ Video pembelajaran dalam emodul sudah baik, lebih baik lagi jika ada beragam referensi untuk lebih menarik.
- ↳ Ilustrasi gambar sudah sesuai dan menarik

Lampiran M. Surat Keterangan Selesai Penelitian



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
TAPEN – BONDOWOSO**

Jl. Raya Cindogo No. 2 Tapen ☎ 0332-421964 E-mail : smantap_bws@yahoo.co.id
BONDOWOSO

Kode Pos : 68283

SURAT KETERANGAN SEKOLAH

Nomor : 421 / 522 / 101.6.4.7 / 2022

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : ONI PAMBAGYO TRIANTORO, S.Pd., M.P.
NIP : 19661017 199001 1 002
Pangkat / Gol. : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Plh. Kepala SMA Negeri 1 Tapen

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : IFFAH NAFIA
NIM : 180210302015
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Waktu Pelaksanaan : Bulan Mei 2022 dan Nopember 2022
Judul Penelitian : Pengembangan E-Modul Interaktif Dan Inovatif Berbasis Kecakapan Hidup (*Life Skills*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Dengan Model ADDIE

Telah melakukan penelitian di SMA Negeri 1 Tapen dari bulan Mei s/d Nopember 2022.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bondowoso, 22 Nopember 2022
Plh. Kepala SMA Negeri 1 Tapen



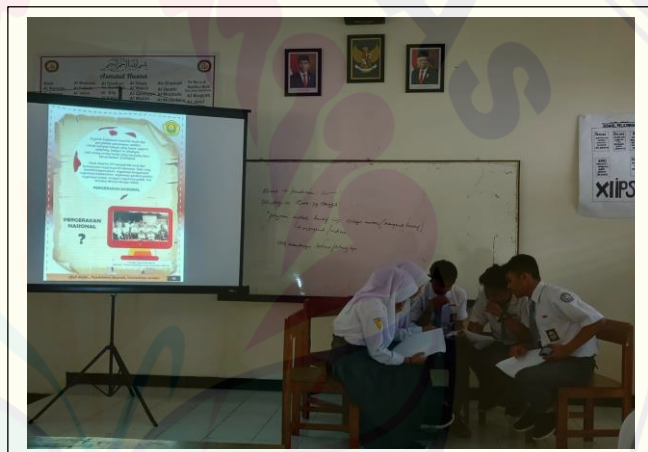
ONI PAMBAGYO TRIANTORO, S.Pd., M.P.
Pembina Tk. I
NIP. 19661017 199001 1 002

Lampiran N. Hasil Dokumentasi

Kegiatan Observasi Awal dan Penyebaran Angket



Kegiatan Uji Coba Produk E-modul



Lampiran O. Prototype E-modul

