

## **Pengembangan E-Modul Berbasis Sejarah Lokal Pada Materi Sejarah Indonesia di Kelas XI MAN 1 Kota Kediri**

**Ira Fatmawati, S.Pd**

*MAN 1 Kota Kediri*

[irafriens@gmail.com](mailto:irafriens@gmail.com)

### **Absrak**

Salah satu gerakan baru untuk merespon era revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan yang dirancang oleh pemerintah adalah Gerakan literasi baru. Pembelajaran sejarah perlu mengkontektualkan peristiwa masa lalu dengan masa sekarang melalui situs sejarah lokal di wilayah kota Kediri melalui media pembelajaran. Siswa MAN 1 Kota Kediri merupakan generasi Z dengan tingkat penguasaan teknologi yang baik. Rumusan masalah: bagaimanakah pemanfaatan situs sejarah lokal di kota Kediri menjadi E-Modul untuk pembelajaran sejarah Indonesia pada materi dampak penjajahan kolonial dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini di kelas XI MAN 1 Kota Kediri?. Tujuan: Menjelaskan pemanfaatan situs sejarah lokal di kota Kediri menjadi E-Modul untuk pembelajaran sejarah Indonesia pada materi dampak penjajahan kolonial dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini di kelas XI MAN 1 Kota Kediri. Mafaat: teoritis dan praktis

Teori yang digunakan meliputi: pembelajaran sejarah, situs sejarah kolonial Kota Kediri dan E-Modul. Penelitian ini dilakukan melalui prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development) mengacu pada model pengembangan Sugiyono yang dibatasi hanya lima tahapan saja yang dilakukan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli dan (5) revisi desain. Produk E-modul kemudian dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi yang merupakan teman sejawat.

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa banyak terdapat situs-situs sejarah lokal di kota Kediri dalam pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI di MAN 1 Kota Kediri pada materi dampak kolonialisme dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini. Sejarah lokal itu dimediakan dalam bentuk E-modul dengan menggunakan aplikasi Canva yang didalamnya terdapat materi, gambar, dan video youtube terpilih yang relevan dengan materi yang akan disampaikan guru. Setelah produk E-Modul divalidasi dan direvisi maka di *upload* kemudian dibagikan kepada siswa melalui kelas maya seperti , E-Learning Madrasah, google classroom atau group whatsapp, dan siswa bisa mengakses e-modul kapan saja dan bisa membuka video maupun soal-soal kuis yang diberikan guru pada modul tersebut. Meskipun memiliki berbagai keunggulan E-Modul juga memiliki kekurangan terutama untuk siswa yang belum bisa belajar mandiri maka peran guru sebagai fasilitator masih diperlukan dalam dampak kolonialisme dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini melalui sejarah lokal. Kesimpulan: pembuatan E-Modul dengan

salah satu aplikasi web online yaitu canva memiliki tahapan-tahapan yang relative mudah. Tampilan E-Modul yang dapat memotivasi dan membantu siswa memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran sejarah Indonesia. Saran: media pembelajaran sejarah dapat dikembangkan sesuai kemajuan jaman seperti *Vlog Project Sejarah* oleh siswa atau pengembangan lainya yang relevan.

**Kata Kunci:**Sejarah Lokal,E-Modul, Pembelajaran Sejarah

### **Abstract**

*One of the new movements to respond to the industrial revolution era 4.0 in the field of education designed by the government is the new literacy movement. Learning history needs to contextualize past events with the present through local historical sites in the city of Kediri through learning media. Students of MAN 1 Kota Kediri are generation Z with a good level of mastery of technology. Formulation of the problem: how is the utilization of local historical sites in the city of Kediri into an E-Module for learning Indonesian history on the material of the impact of colonial occupation on the life of the Indonesian people today in class XI MAN 1 Kediri City?. Purpose: Explaining the use of local historical sites in the city of Kediri to become E-Module for learning Indonesian history on the material impact of colonial occupation in the life of the Indonesian people today in class XI MAN 1 Kediri City. Benefits: theoretical and practical*

*The theory used includes: historical learning, colonial historical sites in Kediri City and E-Modules. This research was conducted through research and development procedures (Research and Development) referring to Sugiyono's development model which was limited to only five stages being carried out, namely (1) potential and problems, (2) data collection, (3) product design, (4) expert validation and (5) design revision. The E-module product is then validated by media experts and material experts who are colleagues.*

*The research findings show that there are many local historical sites in the city of Kediri in class XI Indonesian history lessons at MAN 1 Kediri City on the material impact of colonialism in the life of the Indonesian nation today. Local history is mediated in the form of E-modules using the Canva application in which there are selected materials, pictures and YouTube videos that are relevant to the material to be delivered by the teacher. After the E-Module product has been validated and revised, it is uploaded and then distributed to students through virtual classes such as e-learning, Madrasah E-Learning, google classroom or WhatsApp group, and students can access the e-module at any time and can open videos and quiz questions. given by the teacher in the module. Even though it has various advantages the E-Module also has drawbacks, especially for students who cannot learn independently, the role of the teacher as a facilitator is still needed in the impact of colonialism in the life of the Indonesian nation today through local history. Conclusion: making an E-Module with an online web application, namely Canva, has relatively easy steps. Display E-Modules that can motivate and help students understand the material to achieve the goals of learning Indonesian history. Suggestion: history learning media can be developed according to the progress of the times such as the History Vlog Project by students or other relevant developments.*

**Keywords:** *Local History, E-Module, Learning History*

## A. Pendahuluan

Salah satu gerakan baru untuk merespon era revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan yang dirancang oleh pemerintah adalah Gerakan literasi baru untuk menguatkan bahkan menggeser Gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan memfokuskan pada tiga literasi utama yaitu 1) Literasi digital, 2) Literasi teknologi, dan 3) Literasi manusia. Keterampilan tersebut menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0.<sup>1</sup>

Aspek penting dalam pembelajaran sejarah perlu mengkontektualkan peristiwa masa lalu dengan masa sekarang. Situs sejarah merupakan salah satu jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini. Oleh karena itu agar siswa dapat memahami sejarah secara lebih komprehensif maka perlu juga untuk memberikan gambaran mengenai peristiwa sejarah dalam konteks kehidupan masyarakat masa lalu yang terdapat dalam peninggalannya di masa kini di situs sejarah.

Upaya menghadirkan masa lalu ke masa kini dapat dilakukan dengan mengunjungi situs – situs sejarah terdekat (situs sejarah lokal). Mengunjungi situs sejarah lokal akan memotivasi siswa untuk belajar sejarah namun membawa siswa ke lokasi penelitian memerlukan waktu, tenaga, biaya dan perijinan yang rumit. Kota Kediri memiliki bangunan-bangunan kolonial yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia masih dapat diketahui banyaknya situs sejarah, khususnya untuk pembelajaran sejarah masa kolonial (Materi kelas XI, KD 3.3)

Keberadaan situs sejarah lokal di kota Kediri menarik untuk digali potensinya menjadi media pembelajaran sejarah untuk siswa generasi Z. Sebagaimana diketahui bahwa siswa generasi Z ini memiliki kemampuan yang baik dalam menguasai teknologi bahkan dianggap bawaan sejak lahir. Generasi ini cepat sekali beradaptasi dengan berbagai perkembangan teknologi sehingga kemampuan IPTEK-nya dapat diandalkan.

Sebagai bentuk adaptasi kebiasaan belajar mengajar baru pasca pandemi covid-19 serta mengembangkan gerakan literasi maka menghadirkan peristiwa masa kolonialisme melalui situs sejarah lokal di Kota Kediri melalui modul. Modul dapat membantu siswa dalam menguasai materi pelajaran secara mandiri akan tetapi modul juga dapat membuat siswa merasa bosan karena kurang menariknya dalam penyampaian materi maka salah satu caranya dengan mengubah modul menjadi

---

<sup>1</sup> Rifa Hanifa Mardhiyah1], Sekar Nurul Fajriyah Aldriani2], Febyana Chitta3], Muhamad Rizal Zulfikar4], Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.12 No. 1, Februari 2021

e-modul sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa. E-Modul merupakan adaptasi modul cetak yang dikembangkan ke modul elektronik.<sup>2</sup>

Keberadaan MAN 1 Kota Kediri yang secara geografis terletak di wilayah Kota Kediri sebagian besar siswanya berasal dari wilayah Kabupaten Kediri dan sekitarnya merupakan generasi Z dengan tingkat penguasaan teknologi yang baik namun banyak yang belum mengetahui bangunan-bangunan masa Kolonial yang tersebar di Kota Kediri. Hal inilah yang mendorong penggunaan E-Modul dalam pembelajaran sejarah yang di up load ke dalam E-Learning sebagai platform resmi dari pembelajaran daring oleh Kementerian Agama untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah pada kelas XI khususnya materi dampak penjajahan Kolonial dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development) mengacu pada model pengembangan Sugiyono yang dibatasi hanya lima tahapan saja yang dilakukan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli dan (5) revisi desain.<sup>3</sup> Pada tahap potensi dan masalah dilakukan analisis kebutuhan dan survey kebutuhan. Pada tahap pengumpulan data dilakukan pengumpulan materi untuk isi e- modul. Pada tahap desain produk dilakukan pembuatan desain rencana e-modul dari mulai cover sampai isi e-modul. Pada tahap validasi dilakukan validasi ahli media dan ahli materi, yang masing-masing terdiri dari satu ahli media dan satu ahli materi. Pada tahap revisi desain dilakukan revisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi.<sup>4</sup>

Produk berupa bahan ajar e-modul dikembangkan menggunakan aplikasi Canva yang didalamnya memuat materi berbentuk word dilengkapi dengan gambar, animasi serta video yang terdapat *link*nya bisa langsung di klik. E-modul yang telah selesai akan dishare *link*nya atau berupa PDF untuk kemudian akan ditautkan ke *e-learning* MAN 1 Kota Kediri sebagai platform resmi Kementerian Agama.

---

<sup>2</sup> Susanti, S., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Tokoh-Tokoh Pembangunan Pacsa Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(2), 110. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5255>

<sup>3</sup> Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta

<sup>4</sup> Elvarita, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>

### C. Hasil dan Pembahasan

#### 1. Pemanfaatan situs sejarah lokal di kota Kediri dalam Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah saat ini tentu harus selaras dengan tujuan pendidikan yang dicanangkan oleh pemerintah. Sebagaimana tujuan pengajaran bukan sekedar transfer of knowledge, tetapi juga transfer of value, bukan sekedar membelajarkan siswa menjadi cerdas, tetapi juga berakhlak mulia. Pengajaran sejarah selain bertujuan untuk mengembangkan keilmuan, juga mempunyai fungsi didaktis.

Aspek penting dalam pembelajaran sejarah perlu mengkontektualkan peristiwa masa lalu dengan masa sekarang. Situs sejarah merupakan salah satu jembatan yang menghubungkan masa lalu dengan masa kini. Oleh karena itu agar siswa dapat memahami sejarah secara lebih komprehensif maka perlu juga untuk memberikan gambaran mengenai peristiwa sejarah dalam konteks kehidupan masyarakat masa lalu yang terdapat dalam peninggalannya di masa kini di situs sejarah.

Salah satu upaya guru menghadirkan masa lalu ke masa kini dapat dilakukan dengan mengunjungi situs-situs sejarah terdekat (situs sejarah lokal). Mengunjungi situs sejarah lokal akan memotivasi siswa untuk belajar sejarah namun membawa siswa ke lokasi penelitian memerlukan waktu, tenaga, biaya dan perijinan yang rumit. Kota Kediri memiliki bangunan-bangunan kolonial yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah Indonesia masih dapat diketahui banyaknya situs sejarah, khususnya untuk pembelajaran sejarah masa kolonial (Materi kelas XI, KD 3.3)

Salah satu gerakan baru untuk merespon era revolusi industri 4.0 di bidang pendidikan yang dirancang oleh pemerintah adalah Gerakan literasi baru untuk menguatkan bahkan menggeser Gerakan literasi lama. Gerakan literasi baru yang dimaksudkan memfokuskan pada tiga literasi utama yaitu 1) Literasi digital, 2) Literasi teknologi, dan 3) Literasi manusia. Keterampilan tersebut menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0.<sup>5</sup>

Kenyataan yang terjadi pada peserta didik sekarang ini, terutama siswa menengah atas, sangat tergantung pada mesin pencarian seperti Google dalam mencari informasi. Hal ini berakibat pada berkurangnya penggunaan sumber daya berkualitas yang tersedia di perpustakaan sekolah serta perubahan perilaku peserta didik dalam memanfaatkan dan mengelola informasi. Beragamnya bentuk dan tipe informasi ini seyogyanya mendorong siswa agar lebih selektif dan mampu memaksimalkan penggunaan hasil kemajuan teknologi informasi. Oleh karena itu pengelolaan pembelajaran berbasis literasi digital sangat dibutuhkan saat ini.

Pembelajaran sejarah di sekolah juga dipengaruhi oleh perkembangan dunia informasi. Pengenalan konsep - konsep kesejarahan dengan metode lama yaitu narasi

---

<sup>5</sup> Rifa Hanifa Mardhiyah1], Sekar Nurul Fajriyah Aldriani2], Febyana Chitta3], Muhamad Rizal Zulfikar4], Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.12 No. 1, Februari 2021

panjang dari guru, menuturkan bagaimana sebuah peristiwa sejarah sudah tidak zamannya lagi, semua informasi sudah banyak tersedia secara digital. Bahkan para siswa yang lebih matang terhadap teknologi informasi terkadang bisa saja justru dengan metode lama guru membuat mereka jadi bosan sehingga paradigma siswa terhadap mata pelajaran sejarah semakin kurang diminati. Hal ini menunjukkan bahwa pengelolaan pembelajaran sejarah berbasis literasi digital sangat diperlukan.<sup>6</sup>

Secara umum terdapat dua hal penting yang berkaitan dengan materi pembelajaran sejarah abad 21. *Pertama*, terkait dengan bentuk materi. Untuk dapat mengembangkan keterampilan abad 21, materi pembelajaran harus berubah dari yang sebelumnya hanya berbasis teks (text-based) menjadi materi pembelajaran yang berbasis non teks atau berbasis (web-based). Dengan demikian, maka materi pembelajaran yang biasanya hanya didapatkan melalui buku teks atau LKS, perlahan harus berganti kepada materi pembelajaran yang tersedia dalam bentuk digital, baik berupa e-book, e-journal, e-archive, e-modul, majalah, media sosial, dan lain-lain yang bisa diakses kapan saja dan dimana saja. Hal ini sejalan dengan karakteristik abad 21, dimana kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi terjadi dengan sangat cepat.

*Kedua*, isi materi pembelajaran, dimana diperlukan materi pembelajaran sejarah yang berbasis masalah-masalah sosial kekinian (kontemporer) dan materi pembelajaran berbasis nilai. Materi berbasis permasalahan sosial atau isu-isu sosial merupakan materi yang sangat diperlukan dalam proses pengembangan kemampuan berpikir kritis dan pemecahan masalah. Selain itu, materi pembelajaran berbasis masalah-masalah sosial juga diperlukan untuk menghubungkan materi pembelajaran sejarah sebagai peristiwa masa lalu dengan kehidupan kekinian peserta didik. Pembelajaran sejarah akan menjadi kurang bermakna jika materi pembelajaran terlepas dari konteks sosial peserta didik sehingga tidak mampu menjadi penghubung antara dunia pengetahuan dengan dunia realitas.<sup>7</sup>

Pembelajaran sejarah dapat didukung dengan menggunakan objek-objek peninggalan sejarah yang ada di lingkungan sekitar peserta didik. Sebagai upaya untuk meningkatkan respon dan minat siswa pada pembelajaran sejarah. Dengan mengembangkan pola pembelajaran sejarah yang mengaitkan dengan situasi lingkungan, tentunya memerlukan media sebagai perantara dalam pembelajaran. Dengan model pembelajaran seperti ini, mampu menghadirkan rasa kepedulian dan

---

<sup>6</sup> Sormin, S. A., Siregar, A. P., & Priyono, C. D. (2017). KONSEPSI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DISRUPTIF Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, Cipto Duwi Priyono. *Seminar Nasional Sejarah Ke4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 647–662.

<sup>7</sup> Melynia, C.,(2021). *Pembelajaran Sejarah Pada Abad 21*. Artikel.Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

ketertarikan sehingga membangkitkan identitas kelokalan (kedaerahan) siswa, agar mengkaji lebih mendalam tentang apa yang pernah ada pada bingkai masa lalu di daerahnya.<sup>8</sup>

Pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI materi kolonialisme dan imperialisme di MAN 1 Kota Kediri guru sejarah berupaya untuk menghadirkan peristiwa masa lalu melalui situs-situs sejarah yang tersebar di wilayah Kota Kediri dan Kabupaten Kediri. Berdasarkan data *Encyclopedie Nederlandsch Indie* 1918 pada tahun 1905 terdapat beberapa industri gula yang berdiri di Kediri saat itu antara lain Pabrik Gula Kawarasan, Pabrik Gula Ngadirejo, Pabrik Gula Merican, Pabrik Gula Pesantren, Pabrik Gula Tegowangi, Pabrik Gula Menang, Pabrik Gula Purwoasri, Pabrik Gula Badas, Pabrik Gula Bogokidul, Pabrik Gula Minggiran, Pabrik Gula Kencong, Pabrik Gula Kedawu dan Pabrik Gula Sidorejo.<sup>9</sup> Saat ini yang secara administratif masuk dalam wilayah kota Kediri hanya Pabrik Gula Merican dan Pabrik Gula Pesantren. Disamping itu keberadaan Klenteng Tjoe Hwie Kiong, Jembatan lama (Burg Over den Brantas te Kediri), BRI Cabang Kediri (Afdelingsbank), Markas Polresta Kediri (Blokhuis 1835), Wisma Kapolresta (Rumah Asisten Residen), Rumah Dinas, Gereja Merah (GPIB Immanuel 1904), SMAN 1 Kota Kediri (Meer Uitgebred Lager Onderwijs / MULO 1900), kantor UPT Bapeda (Residenwoning/Rumah Dinas Residen, GNI (Societ), Hotel Merdeka (Hotel Rich 1933) - Bank Indonesia (De Javasche Bank Agentschaap Kediri), Stasiun Kereta Api (Staatsspoorwegen 1882) juga terdapat di Kota Kediri sejak masa kolonial.

Kurikulum di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Kediri sebagai MA Plus Keterampilan dengan struktur Kurikulum 57 jam pelajaran per minggu<sup>10</sup> maka tidak mudah untuk mengadakan pembelajaran sejarah Indonesia secara langsung di lapangan (situs sejarah) juga perijinan dari instansi terkait dengan situs sejarah yang dimaksud. Oleh karena itu guru harus kreatif untuk menghadirkan melalui media pembelajaran digital, dalam hal ini media pembelajaran yang dipilih adalah E-Modul. Pemilihan E-Modul ini berdasarkan studi pendahuluan mengenai karakteristik siswa Man 1 Kota Kediri yang merupakan Generasi Z dengan penguasaan teknologi yang baik.

---

<sup>8</sup> FAR-FAR, G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal Di Sma Negeri 5 Kota Ternate. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 109–117. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol8issue1page109-117>

<sup>9</sup> ROFI PRADANA, H. (2018). Perkembangan Kediri Stoomtram Maatschappij Pada Tahun 1895 - 1930. *Avatara*, 6(2).

<sup>10</sup> KMA 184 Tahun 2019

E-modul adalah versi elektronik dari yang sebelumnya merupakan sebuah modul cetak yang dapat dibaca pada komputer atau gadget lainnya dan dirancang dengan software pendukung dalam hal ini menggunakan CANVA. E-modul yang dibuat berisi materi mengenai pengaruh kolonialisme dan imperialisme Barat dan evaluasi yang dirancang secara sistematis dilengkapi dengan gambar, animasi serta video yang terdapat *link*-nya bisa langsung di klik. E-modul yang telah selesai akan dishare linknya atau berupa PDF untuk kemudian akan ditautkan ke *e-learning* MAN 1 Kota Kediri sebagai platform resmi Kementerian Agama untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya.

## 2. Pembuatan E-Modul untuk pembelajaran Sejarah Kelas XI Pada Materi Dampak Penjajahan Kolonial Dalam Kehidupan Bangsa Indonesia Masa Kini Di MAN 1 Kota Kediri

Pengembangan model pembelajaran saat ini harus disertai dengan kemampuan menggali informasi sebanyak-banyaknya baik dari internet, buku-buku acuan yang relevan, bahkan data-data yang hanya dimiliki oleh pemerintah daerah setempat. Dari segi waktu, penyusunan media belajar ini cukup membutuhkan waktu, keahlian di bidang multimedia, serta ketekunan yang sangat tinggi agar hasilnya berkualitas<sup>11</sup>

Pembuatan E-Modul untuk pembelajaran sejarah pada materi dampak penjajahan kolonial dalam kehidupan bangsa Indonesia masa ini di kelas XI MAN 1 Kota Kediri ini diawali dengan memilih materi sesuai dengan KD 3.3 pada kurikulum 2013 revisi tahun 2017. Selanjutnya menggali potensi sejarah lokal pada situs-situs sejarah di kota Kediri yang relevan materi baik berupa berita, gambar dan video dari internet. Adapun berita, gambar dan video tersebut mengandung konten mengenai dampak kolonialisme bangsa Barat di Indonesia meliputi bidang politik/pemerintahan, sosial-budaya, ekonomi, arsitektur dan agama yang berpengaruh bagi masa kini.

Untuk kebutuhan desain modul yang menarik dan interaktif kita bisa menggunakan aplikasi canva. Sebagai salah satu aplikasi web online canva yang membantu membuat berbagai desain yang menarik karena tersedia banyak template dari berbagai kebutuhan desain grafis. Untuk membuat e-modul dengan menggunakan canva maka berikut tahapan-tahapan pembuatannya.

- 1) Jika belum memiliki akun canva maka daftar dulu dengan mengakses canva.com dan daftarkan dengan akun yang kita miliki lebih mudah jika klik sign up with google, masukkan alamat gmail dan passwordnya. Setelah itu akan masuk ke beranda canva.
- 2) Untuk memulai membuat modul, kita akan memilih ukuran kertasnya adalah A4 tinggal ketik A4 dipencarian canva

---

<sup>11</sup> Purnamasari, I., & Wasino. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Kabupaten Temanggung. *Jurnal Paramita*, Vol. 21(No. 2), 202–212. <https://doi.org/10.15294/paramita.v21i2.1040>

- 3) Maka kita akan masuk ke tampilan dokumen A4 dan akan kita temukan banyak template untuk desain modul kita silahkan pilih desain yang kita sukai atau bisa memilih untuk desain sendiri dengan klik dokumen A4 kosong
- 4) Jika sudah menemukan desain yang kita pilih maka klik desain tersebut, maka akan terbuka template desain modul dari cover sampai halaman isi. Tinggal kita ganti isinya dengan bahan ajar yang akan kita ajarkan kepada siswa
- 5) Mengedit dan memasukkan teks pada modul yang kita buat, bisa langsung klik dua kali pada teks yang mau diedit dan ubah teksnya. Jika kita mau menambah teks maka kita arahkan pada pilihan teks pada canva

Pilih ukuran teksnya mau judul, sub judul atau teks isi dan nanti kita tinggal ketikkan teks yang mau kita tambah, ganti font maupun warna tulisan.

Selanjutnya silahkan gunakan fitur-fitur lain yang tersedia seperti menebalkan, miring, posisi tulisan dan lain-lain.

#### 6) Memasukan gambar atau elemen lain pada modul

Untuk memasukkan gambar ada 2 cara, pertama jika menggunakan gambar yang disediakan canva kita gunakan fitur elemen. Banyak gambar yang bisa kita gunakan tinggal cari gambar yang mau kita gunakan.

Jika gambar yang akan kita masukan ke modul ada di file komputer, maka kita memasukan gambar dengan fitur unggah, lalu unggah filr bisa dari perangkat komputer, facebook, google drive, instragram atau dropbox. Setelah diupload maka tarik gambar ke dalam modul dan atur posisi.

#### 7) Memasukkan video pada modul

Untuk memasukan video misalkan dari youtube yang tinggal klik untuk membukanya, maka kita pilih fitur lainnya dan klik sematkan.masukkan link YouTube maka vidio YouTube sudah masuk ke desain modul kita memasukkan tautan kuis pada modul

Pada modul juga kita bisa memasukkan kuis yang bisa langsung dikerjakan siswa dengan memasukan link kuisnya. Caranya sama spt memasukkan video kita pilih fitur lainnya, pilih sematkan, masukkan link kuis (misalnya kuis dengan google form) dan tambahkan ke dalam desain. Maka kuis akan masuk ke dalam modul dan siswa bisa langsung mengerjakan kuis tanpa keluar dari modul.

#### 9) Membagikan tautan e-modul kepada siswa

Untuk membagikan e-modul kepada siswa jika modul sudah selesai dibuat, kita klik ba gikan dan setting yang melihat tautan hanya bisa melihat lalu salin tautan.

Tautan yang sudah disalin bisa dibagikan kepada siswa melalui kelas maya seperti , E-Learning Madrasah, google classroom atau group whatsapp, dan siswa bisa mengakses e-modul kapan saja dan bisa membuka video maupun soal-soal kuis yang diberikan guru pada modul tersebut.

Sebagaimana prosedur penelitian dan pengembangan (Research and Development) mengacu pada model pengembangan Sugiyono yang dibatasi hanya lima tahapan saja yang dilakukan, yaitu (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi ahli dan (5) revisi desain.<sup>12</sup> Setelah desain E-Modul jadi selanjutnya adalah Validasi Ahli oleh Guru Sejarah sejawat di Madrasah dan Guru TIK, apabila konten materi maupun tampilannya ada yang perlu direvisi maka produk E-Modul akan di sempurnakan.

E-Modul Sejarah Indonesia diharapkan dapat berkontribusi dalam gerakan literasi baru yang dicanangkan oleh pemerintah dengan memfokuskan pada tiga literasi utama yaitu 1) Literasi digital, 2) Literasi teknologi, dan 3) Literasi manusia. Keterampilan tersebut menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan di era revolusi industri 4.0<sup>13</sup> Hal ini sejalan dengan keunggulan E-Modul yang meliputi: (1) meningkatkan motivasi siswa, karena setiap kali mengerjakan tugas pelajaran yang dibatasi dengan jelas dan sesuai dengan kemampuan (2) setelah dilakukan evaluasi, guru dan siswa mengetahui benar pada modul yang mana siswa telah berhasil dan pada bagian modul yang mana mereka belum berhasil (3) bahan pelajaran terbagi merata dalam satu semester (4) pendidikan lebih berdaya guna karena bahan pelajaran di susun menurut jenjang akademik, (5) penyajian yang bersifat statis pada modul cetak dapat diubah menjadi lebih interaktif dan dinamis, (6) unsur verbalisme yang terlalu tinggi pada modul cetak dapat dikurangi dengan menyajikan unsur visual dengan penggunaan video.<sup>14</sup>

Namun demikian E-Modul Sejarah kelas XI pada materi dampak penjajahan kolonial dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini di MAN 1 Kota Kediri juga memiliki kelemahan sebagai berikut: (1) biaya pengembangan bahan tinggi dan cukup membutuhkan waktu, (2) menentukan disiplin belajar yang tinggi yang mungkin kurang dimiliki oleh siswa pada umumnya dan siswa yang belum matang pada khususnya, (3) membutuhkan ketekunan yang tinggi dari guru sebagai fasilitator untuk terus menerus memantau proses belajar siswa, memberi motivasi dan konsultasi secara individu setiap waktu ketika siswa membutuhkan.<sup>15</sup>

---

<sup>12</sup> Sugiyono (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: CV Alfabeta.

<sup>13</sup> Rifa Hanifa Mardiyah<sup>1</sup>], Sekar Nurul Fajriyah Aldriani<sup>2</sup>], Febyana Chitta<sup>3</sup>], Muhamad Rizal Zulfikar<sup>4</sup>], Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol.12 No. 1, Februari 2021

<sup>14</sup> Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2). <https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1060>

<sup>15</sup> Ibid

Sebagai tindak lanjut setelah siswa memahami materi dan mengerjakan evaluasi di E-Modul kemudian guru meminta feed back dari siswa untuk mengetahui sejauh mana pemahaman mereka dan menjelaskan materi yang belum dipahami oleh siswa. Melalui peran guru sebagai fasilitator diharapkan memberikan solusi terhadap kelemahan media E-Modul ini. Disamping meningkatnya kemampuan literasi penggunaan E-Modul dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai dampak penjajahan kolonial dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini, khususnya melalui sejarah lokal di kota Kediri. Oleh karena pembelajaran sejarah berupaya menghadirkan peristiwa masa lalu dalam kehidupan kekinian peserta didik akan menjadi kurang bermakna jika materi pembelajaran terlepas dari konteks sosial peserta didik sehingga tidak mampu menjadi penghubung antara dunia pengetahuan dengan dunia realitas.<sup>16</sup>

Melalui pemanfaatan situs sejarah lokal di kota Kediri menjadi E-Modul untuk pembelajaran sejarah Indonesia pada materi dampak penjajahan kolonial dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini di kelas XI MAN 1 Kota Kediri siswa memiliki keterampilan literasi digital dan lebih termotivasi belajar sejarah. Hal ini karena informasi dan gambar- gambar serta link video yang disematkan mengenai sejarah lokal di Kediri siswa akan menjadi lebih mudah memahami dampak penjajahan masa colonial diberbagai bidang . Adapun pemahaman materi yang diperoleh siswa antara lain sebagai berikut:

- a. Dampak penjajahan dalam bidang politik dan pemerintahan dengan melihat gambar dan video yang terkait dengan alun-alun, gedung kantor eks karesidenan Kediri Rumah Dinas Residen Kediri dan Kantor Polresta yang dulu Blokhuis(Benteng) di Kota Kediri.
- b. Dampak penjajahan dalam bidang ekonomi dapat dilihat dari gambar dan video mengenai fasilitas jembatan brantas, Bank BRI, Bank Indonesia (De Javasche Bank), Hotel Merdeka, Pabrik Meritjan, Pabrik Tahu Bah Kacung dan Stasiun Kereta Api di Kota Kediri.
- c. Dampak penjajahan dalam bidang Pendidikan dan Budaya dapat dilihat dari gambar dan video mengenai Gedung GNI, Gegung MULO (SMAN 1) di Kota Kediri, Masjid Agung, Pondok Pesantren Lirboyo dan Klenteng Tjoe Hwie Kiong di Kota Kediri
- d. Dampak penjajahan dalam bidang agama dapat dilihat dari gambar dan video Gereja Merah di Kota Kediri.
- e. Dampak penjajahan dalam bidang arsitektur dan tata kota dapat dilihat dari gambar dan video pemukiman yang terletak di sekitar pabrik Meritjan dan bangunan rumah kuno di Kota Kediri

Dengan demikian menghadirkan masa lalu ke masa kini dalam pembelajaran sejarah melui E-Modul bukan saja memanfaatkan platform digital untuk transfer

---

<sup>16</sup> Melynia, C.,(2021). *Pembelajaran Sejarah Pada Abad 21*. Artikel.Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat Banjarmasin.

*knowledge* saja namun juga dapat membentuk karakter siswa untuk membentuk nilai-nilai nasionalisme dan moderasi beragama dengan cara berfikir kritis dalam memahami situs-situs sejarah lokal di kota Kediri dari masa Kolonial.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa situs-situs sejarah lokal di kota Kediri dapat dimanfaatkan dalam pengembangan E-Modul dalam kegiatan pembelajaran Sejarah Indonesia sebagai sarana berliterasi digital, literasi teknologi, dan literasi manusia sesuai dengan karakteristik siswa MAN 1 Kota Kediri yang merupakan generasi Z. Potensi situs-situs bersejarah di Kota Kediri dapat dimediasi kedalam E-Modul sebagai sarana menjelaskan dampak penjajahan masa kolonial bagi bangsa Indonesia di masa kini. Adapun pembuatan E-Modul dengan salah satu aplikasi web online yaitu canva memiliki tahapan-tahapan yang relatif mudah. Tampilan E-Modul yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun oleh siswa dapat memotivasi dan membantu siswa memahami materi untuk mencapai tujuan pembelajaran .

## DAFTAR PUSTAKA

- ELVARITA, A., Iriani, T., & Handoyo, S. S. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Mekanika Tanah Berbasis E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan, Universitas Negeri Jakarta. *Jurnal PenSil*, 9(1), 1–7.  
<https://doi.org/10.21009/jpensil.v9i1.11987>
- FAR-FAR, G. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Situs Sejarah Lokal Di Sma Negeri 5 Kota Ternate. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 109–117.  
<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol8issue1page109-117>
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2).  
<https://doi.org/10.36312/jisip.v4i2.1060>
- Hidayanti, P. N. (2021). Literasi Digital: Urgensi dan Tantangan dalam Pembelajaran Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 10(2), 155–162.  
<https://doi.org/10.17509/factum.v10i2.39203>
- KMA 184 Tahun 2019
- Melynia, C., Studi, P., Sejarah, P., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2021). *Pembelajaran Sejarah Pada Abad 21. April*.
- Purnamasari, I., & Wasino. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Kabupaten Temanggung. *Jurnal Paramita*, Vol. 21(No. 2), 202–212.  
<https://doi.org/10.15294/paramita.v21i2.1040>

ROFI PRADANA, H. (2018). Perkembangan Kediri Stoomtram Maatschappij Pada Tahun 1895 - 1930. *Avatara*, 6(2).

Sormin, S. A., Siregar, A. P., & Priyono, C. D. (2017). KONSEPSI LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI ERA DISRUPTIF Salman Alparis Sormin, Ali Padang Siregar, Cipto Duwi Priyono. *Seminar Nasional Sejarah Ke4 Jurusan Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Padang*, 647–662.

Sugiyono (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.

Sulistyo, W. D. (2019). Learning Activities from Learning Resources : Pemanfaatan dan Pemaknaan Situs Sejarah Kawasan Alun-Alun Merdeka Kota Malang Pemanfaatan dan Pemaknaan Situs Sejarah Kawasan Alun-Alun Merdeka Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 49–63.  
<https://doi.org/10.17977/um033v2i12019p049>

Susanti, S., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Tokoh-Tokoh Pembangunan Pacsa Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(2), 110.  
<https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5255>