

Analisis Kebutuhan E-Modul Berbasis Case Based Learning Pada Pelajaran Sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang

Muhammad Reza Arviansyah¹, Andika Nurfal², Syarifuddin^{3(*)}

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya

[¹mrezaarvian@gmail.com](mailto:mrezaarvian@gmail.com), [²andikanurfal@gmail.com](mailto:andikanurfal@gmail.com), [³syarifuddin@fkip.unsri.ac.id](mailto:syarifuddin@fkip.unsri.ac.id),
[⁴hudaidah@fkip.unsri.ac.id](mailto:hudaidah@fkip.unsri.ac.id)

ABSTRACT

In the authorship of this article, it aims to present the results of the needs analysis related to the use of teaching materials in the form of e-modules or electronic modules based on case-based learning with direct observation to the research location and data collection is also carried out through google forms. This research was conducted at SMA Srijaya Negara Palembang using the Rowntree development research method which consists of 3 steps or stages starting from the planning stage, product development stage, and evaluation stage. The data obtained in this study is in the form of qualitative data by analyzing the data obtained before being compiled into descriptive data for use in writing. The results of initial observations show that in learning students are more interested in learning that uses internet technology and can be accessed via cellphones, but limitations in teaching materials used by teachers and have not supported digitalization-based learning technology make history learning not yet considered satisfactory in implementation. Then related to the conclusion, broadly speaking, the lack of understanding of teachers in implementing technology in learning makes the use of HP as one of the learning media not optimal.

Keywords: Needs Analysis, E-module, Case Based Learning, History Lessons

ABSTRAK

Dalam kepenulisan artikel ini memiliki tujuan untuk mengemukakan mengenai hasil dari analisis kebutuhan terkait penggunaan bahan ajar berupa *e-modul* atau modul elektronik berbasis case based learning dengan observasi langsung ke lokasi penelitian dan pengumpulan data juga dilakukan melalui google formulir. Penelitian ini dilakukan di SMA Srijaya Negara Palembang dengan menggunakan metode penelitian pengembangan Rowntree yang terdiri dari 3 langkah atau tahapan dimulai dari tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan tahap evaluasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berbentuk data kualitatif dengan dilakukan analisis terhadap data yang diperoleh sebelum disusun menjadi data deskriptif untuk digunakan dalam tulisan. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa dalam belajar peserta didik lebih tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan teknologi internet dan dapat diakses melalui HP, namun keterbatasan dalam bahan ajar yang digunakan oleh guru dan belum mendukung pembelajaran berbasis digitalisasi teknologi membuat pembelajaran sejarah belum dirasa memuaskan dalam pelaksanaannya. Kemudian terkait kesimpulan secara garis besar kurangnya pemahaman guru dalam mengimplementasikan teknologi dalam pembelajaran membuat penggunaan HP sebagai salah satu media pembelajaran menjadi belum optimal.

Kata Kunci: Analisis Kebutuhan, E-modul, Case Based Learning, Pelajaran Sejarah

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah usaha yang dilakukan secara sadar dengan tujuan untuk mencerdaskan dan membawa perubahan ke arah yang lebih baik (Ahyat, 2017). Dalam pemikiran dan kajian di dunia pendidikan dikenal istilah yakni pedagogi dan pedagogik, pedagogi berarti pendidikan dan pedagogik adalah ilmu pendidikan (Rahman *et al.*, 2022). Selain pengetahuan akademik, pendidikan juga bertujuan untuk membentuk karakter, mengajarkan

nilai-nilai moral, etika, dan tanggung jawab sosial kepada individu (S. Syarifuddin, 2022). Hal ini membantu dalam membentuk sikap dan perilaku yang positif, mempromosikan toleransi, keadilan, dan keterampilan interpersonal yang baik. (Sugrah, 2020).

Pendidikan dapat berlangsung sepanjang hidup, dimulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi dan pelatihan lanjutan. Ini memungkinkan individu untuk terus belajar, mengembangkan diri, dan beradaptasi dengan perubahan dalam lingkungan sosial, budaya, dan ekonomi (Syarifuddin, 2019). Maka dengan pendidikan hendaknya kita mampu mengembangkan kepribadian dan potensi yang ada dalam diri melalui proses yang dikenal dengan belajar dan pembelajaran (Sumantri & Ahmad, 2019). Melalui proses pembelajaran inilah tentu kita lakukan dengan dasar dan tujuan untuk memperbaiki dan membawa perubahan kearah yang lebih baik lagi bagi diri maupun kehidupan (Susanto & Akmal, 2019).

Pembelajaran merujuk pada proses memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman baru melalui interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya. Ini melibatkan penerimaan informasi, pemrosesan, pengorganisasian, dan penggunaan pengetahuan baru untuk memperluas pemahaman dan meningkatkan keterampilan (Syarifuddin & Oktaviani, 2022). Pembelajaran juga tidak terlepas dari interaksi antar guru dan peserta didik yang harus saling mendukung satu sama lain (Rahman *et al.*, 2022). Tujuan utama dari pembelajaran adalah untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam, keterampilan yang relevan, dan kemampuan untuk memecahkan masalah serta mendorong perkembangan pribadi dan intelektual individu (Pangestu & Rochmat, 2021).

Tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan harus mampu menyesuaikan dengan berubah secara beriringan sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai (Arviansyah & Shagena, 2022). Perubahan dalam dunia pendidikan tidak terlepas dari adanya pengaruh dan efek yang ditimbulkan oleh modernisasi dan globalisasi di berbagai sektor kehidupan (Jamun, 2021). Hendaknya hal ini menjadi sebuah sinyal yang kuat agar dunia pendidikan segera berbenah agar tidak menjadi tertinggal, mengingat fenomena yang terjadi seperti sekarang ini adalah semakin gencarnya kemajuan dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi (Wijoyo *et al.*, 2021). Ilmu pengetahuan dan teknologi hadir sebagai solusi dengan memberikan berbagai kemudahan yang ditawarkan bagi kehidupan manusia (Hanifah Salsabila *et al.*, 2020).

Jika dirujuk melalui sistem pendidikan saat ini, penggunaan kurikulum nasional di negara kita pun telah mengadopsi penuh perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sulistya, 2019). Untuk itu kurikulum yang digunakan pun merupakan kurikulum terbaru yang dikenal dengan kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka adalah sebuah pendekatan pendidikan yang menekankan pada kebebasan belajar dan pengembangan diri siswa. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan keleluasaan kepada siswa untuk memilih mata pelajaran, metode pembelajaran, dan lingkungan belajar yang sesuai dengan minat dan potensi mereka. Kurikulum Merdeka juga mendorong pembelajaran lintas disiplin ilmu dan penekanan pada keterampilan abad ke-21, seperti pemecahan masalah, kolaborasi, dan kreativitas (Syarifuddin *et al.*, 2017).

Dalam Kurikulum Merdeka, siswa diberi kebebasan untuk menentukan apa yang mereka ingin pelajari, bagaimana mereka ingin belajar, dan bagaimana mereka ingin menunjukkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator atau pembimbing, memberikan panduan dan sumber daya yang diperlukan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran mereka. Maka dalam penggunaan kurikulum merdeka sekarang ini peran dari Ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah penting untuk menunjang kualitas dan

standar dari mutu pendidikan yang ada (Widiyono & Millati, 2021). Tujuannya adalah untuk mencapai proses pembelajaran dan mempercepat ketercapaian dari tujuan pembelajaran itu sendiri dengan pemanfaatan dari ilmu pengetahuan dan teknologi (Vebrianto Susilo, 2018)

Maka sudah tidak heran lagi bahwa perkembangan akan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi sebuah kebutuhan yang akan mengakibatkan ketergantungan (Siti *et al.*, 2021). Secara tidak langsung kita harus mengubah cara pandang dan berpikir kita terkait penggunaan teknologi yang semakin mengarah ke arah serba digital (Arviansyah & Safitri, 2022; Ulfah *et al.*, 2022). Digitalisasi yang semakin marak terjadi mendorong keterbukaan dan kemudahan dalam penyebaran komunikasi dan informasi yang menyentuh secara menyeluruh tanpa terkecuali termasuk juga dalam dunia pendidikan (Mulyani & Haliza, 2021). Ada berbagai contoh kecil dalam dunia pendidikan yang telah mengarah ke arah digitalisasi seperti misalnya pada pembuatan dan penggunaan bahan ajar berupa modul yang bervariasi dan semakin menarik (Soesana *et al.*, 2022).

Modul adalah salah satu bahan ajar berbentuk cetakan yang masih bertahan penggunaannya hingga saat ini (Wibowo, 2018). Modul ini pun juga masih mampu bersaing dengan bahan ajar lainnya yang juga tersedia, namun tentu dalam pemilihan dan penerapan modul sebagai bahan ajar yang digunakan oleh guru ini masih dapat dikatakan memiliki banyak kekurangan di dalam nya jika dibandingkan dengan bahan ajar lain terutama bahan ajar terbaru yang telah menggunakan teknologi (Padwa & Erdi, 2021). Maka dari itu untuk menutupi kekurangan dari modul cetak salah satunya adalah penerapan *e-modul* atau modul elektronik, tentu jika kita lihat *e-modul* ini dalam praktiknya dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti HP maupun laptop kapan pun dan dimana pun karena telah bersifat digital dan dikemas dengan lebih menarik mudah untuk digunakan (Hidayati, 2019).

Dengan pembuatan *e-modul* yang lebih menarik jika dibandingkan dengan modul cetak seperti biasanya maka dapat dikatakan bahwa *e-modul* ini merupakan sebuah solusi bagi guru dalam memenuhi tuntutan dari perkembangan kurikulum yang menekankan pembelajaran dilakukan secara aktif dua arah bukan hanya berpusat kepada guru melainkan peserta didik turut terlibat aktif (Noverisa *et al.*, 2022). Namun tidak jarang dalam penerapan pembelajaran yang telah berangsur-angsur menuju digitalisasi masih ditemukannya penerapan modul atau buku pembelajaran berbentuk cetakan, kemudian masih maraknya guru atau pendidik yang belum menguasai teknologi informasi, kurangnya juga niat dan kemauan dalam pengembangan bahan ajar menjadi kendala tersendiri. Penggunaan modul atau buku cetak dalam pembelajaran sejarah juga seakan belum maksimal karena dalam proses belajar mengajar tidak jarang ditemukan peserta didik yang menyalin dari materi yang guru sampaikan (Festiawan, 2020)

Peneliti disini juga telah melakukan observasi dan wawancara lapangan ketika melaksanakan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) tahun 2022 di SMA Srijaya Negara Palembang pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. Disini dalam pelaksanaannya peneliti berhasil menemukan dan menilai bagaimana proses ataupun aktivitas belajar dan mengajar yang dilakukan oleh guru dan peserta didik. Peneliti berhasil menemukan bahwa peserta didik cenderung merasa bosan dan lebih menikmati apabila pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan teknologi internet dan diakses dari HP masing-masing daripada harus melihat dan mencari materi pembelajaran dengan melalui buku ataupun modul cetak. Dari hasil data yang diperoleh ketika melakukan observasi juga wawancara ada kesimpulan yang dapat diambil bahwa dibandingkan melihat ataupun mencari materi melalui buku serta modul cetak,

mencari materi untuk pelajaran lebih menyenangkan jika dilakukan dengan perangkat seperti handphone karena terdapat banyak fitur, menu, dan pilihan menarik yang beragam didalamnya. Untuk itu berikut ini mengenai hasil dari survei yang telah dilakukan peneliti dalam bentuk tabel dengan jumlah responden sebanyak (Junaedi, 2019)

Tabel 1. Data Survei Mengenai Penggunaan Bahan Ajar Berupa Modul Cetak atau Elektronik (e-modul)

No.	Pertanyaan	Presentase	Keterangan
1.	Apakah anda merasa cukup puas dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam pelajaran sejarah?	46,7%	Kurang Puas
2.	Apakah anda merasa tertarik dengan bahan ajar yang dapat diakses melalui alat elektronik seperti HP, Laptop, dan Komputer?	60%	Sangat Tertarik
3.	Apakah menurut anda pembelajaran dengan menggunakan e-modul atau modul elektronik dapat membantu memahami pelajaran Sejarah?	66,7%	Membantu

Pembelajaran sejarah sebagai salah satu mata pelajaran wajib yang harus dipelajari siswa untuk menumbuhkan jatidiri dan kecintaan terhadap bangsa, budaya, dan keberagaman yang ada (Setianingsih & Hanifah, 2019). Hingga kini ada beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah diantaranya yakni cenderung monoton serta menghafal, sehingga membuat kemampuan dalam berpikir kritis siswa menjadi rendah dan salah satu penyebab kurangnya daya berpikir kritis disebabkan oleh ketersediaan media maupun bahan ajar masih sangat kurang (Saidillah, 2018). Berdasarkan hal ini maka urgensi terhadap bahan ajar yang menarik adalah sebuah keharusan yang perlu dikembangkan oleh guru, salah satunya adalah dengan penerapan pembelajaran dengan menggunakan *e-modul* atau modul elektronik sebagai bahan ajar dan penggunaan metode *case based learning (CBL)* atau pembelajaran berbasis kasus. Sehubungan dengan latar belakang diatas mengenai pengembangan e-modul maka peneliti merasa tertarik dan akan meneliti mengenai “Analisis Kebutuhan E-Modul Berbasis Case Based Learning Pada Pelajaran Sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang”(Buchari, 2018)

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan model penelitian pengembangan Rowntree yang terdiri dari 3 langkah atau tahapan dimulai dari tahap perencanaan, tahap pengembangan produk, dan tahap evaluasi atau penilaian dengan menggunakan tes evaluasi formatif yang terdiri dari evaluasi mandiri (*self evaluation*), tinjauan para ahli (*expert review*), evaluasi mandiri 1 per 1 (*one to one evaluation*), evaluasi kelompok kecil (*small group evaluation*), dan dan uji lapangan (*field test*) (Adawiyah *et al.*, 2019). Namun dalam kepenulisan artikel ini peneliti hanya membatasi hingga tahapan analisis kebutuhan saja, maka sejalan dengan hal tersebut penelitian ini akan membahas mengenai analisis kebutuhan terhadap bahan ajar berupa e-modul atau modul elektronik berbasis case based learning pada pelajaran sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang (Erlistiana *et al.*, 2022).

Kemudian untuk subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) Kelas X. Dalam pelaksanaannya analisis kebutuhan ini dilakukan pada tanggal 8 April

2023 dengan menggunakan kuesioner yang dibuat melalui google formulir yang kemudian hasilnya yang berupa data deskriptif dilakukan pengolahan dengan menganalisis dan melakukan kajian literatur dan selanjutnya mengenai hasil dari penelitian ini diharapkan mampu membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih baik lagi sekaligus mengukur tingkat kebutuhan terhadap penggunaan e-modul yang dibuat mampu menjadi alat penunjang yang dapat digunakan dengan mudah bagi peserta didik maupun guru (Hasan, 2019)

PEMBAHASAN

Dalam bagian pembahasan, sejalan dengan apa yang disampaikan terkait dari tujuan kepenulisan dari penelitian ini yakni untuk melakukan analisis kebutuhan e-modul berbasis *case based learning* yang dilakukan di SMA Srijaya Negara Palembang (Shofiyani et al., 2022). Dari hasil analisis kebutuhan siswa SMA Srijaya Negara Palembang yang diterima melalui pengisian kuesioner dengan menggunakan aplikasi google form diperoleh dan dapat diidentifikasi bahwa guru dan siswa sangat terbuka untuk mengembangkan dan membuat sebuah bahan ajar baru yakni berupa e-modul atau modul elektronik dalam mata pelajaran Sejarah. Kemudian jika dilihat juga dari berbagai jawaban yang ditemukan dan telah dilakukan analisis ada hal menarik yakni peneliti merasa perlu dilakukannya peningkatan dalam penggunaan bahan ajar yang digunakan di SMA Srijaya Negara Palembang. Namun sebelum terlalu jauh tentu hal pertama dan hal yang paling penting untuk dilakukan yakni adalah meningkatkan kemampuan dari guru sebagai pendidik terlebih dahulu dalam pengembangan bahan ajar berbasis digitalisasi teknologi. Karena penggunaan bahan ajar yang telah berbasis teknologi akan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan pastinya akan disukai oleh siswa yang dalam hal ini peserta didik (Sari et al., 2020)

Kemudian dilihat dari hasil tahap analisis yang telah disampaikan bahwa dalam pembelajaran sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang diketahui kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah belum adanya kepuasan yang dirasakan oleh siswa yang dalam hal ini selaku peserta didik terhadap cara, gaya, dan juga metode yang digunakan guru ketika melaksanakan pembelajaran (Sugrah, 2020). Hal ini merupakan dampak dari tidak digunakannya bahan ajar yang menarik sehingga aktivitas pembelajaran didalam kelas menjadi tidak menarik dan siswa menjadi tidak puas. Maka untuk itu disini peneliti mengembangkan sebuah bahan ajar yang menarik berupa e-modul atau modul elektronik dengan menggunakan metode pembelajaran interaktif yakni *case based learning* (Suwardi & Farnisa, 2018)

Berikutnya terkait penentuan materi, capaian pembelajaran, dan alur tujuan pembelajaran dilihat dan disesuaikan dari kurikulum yang sedang berlaku di SMA Srijaya Negara Palembang yakni Kurikulum Merdeka (Padwa & Erdi, 2021). Kemudian untuk pemaparan langkah-langkah dalam analisis kebutuhan telah dilakukan sesuai dengan urutan yang berlaku yakni diantaranya: 1. Menyusun dan menetapkan capaian kompetensi yang telah disesuaikan dan dirumuskan berdasarkan kurikulum yang berlaku; 2. Melakukan analisis dan identifikasi dengan tujuan menentukan batasan ruang lingkup dari capaian pembelajaran dan alur tujuan pembelajaran; 3. Melakukan sebuah analisis dan menentukan level dari kemampuan kognitif, psikomotorik, dan afektif yang harus dicapai sebagai persyaratan dalam sebuah materi pembelajaran; dan 4. Melakukan analisis dan mencari judul dari modul yang akan dibuat (Hasim, 2020).

Modul adalah media pembelajaran yang disusun dan dibentuk sebagai salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, modul umumnya juga berbentuk cetak berupa

tulisan (Aghni, 2018). Modul dibuat sedemikian rupa dan berisi mengenai berbagai rangkaian kegiatan atau aktivitas dalam pembelajaran yang digunakan untuk membantu peserta didik dalam memenuhi tujuan pembelajaran (Pulukadang *et al.*, 2020). Modul sebagai bahan ajar yang dimana terdapat tujuan pembelajaran didalamnya adalah sebuah bahan ajar yang paling kecil, yang dapat dipelajari oleh peserta didik baik secara individu ataupun secara berkelompok (Naval, 2014). Selain itu modul juga dapat dipahami mandiri oleh peserta didik tanpa perlu menjelaskan penjelasan dari guru karena modul telah disusun secara sistematis dan juga telah dimuat dengan menarik yang didalamnya terdapat materi, metode, tujuan, penugasan, dan juga evaluasi (FeriYanti, 2019).

Selain modul dibuat dalam bentuk cetakan, modul juga dapat dihadirkan dalam bentuk elektronik yang kemudian membentuk istilah baru yakni e-modul (Padwa & Erdi, 2021). Maka dari itu dengan demikian modul elektronik dapat diartikan sebagai pengembangan dari modul cetak dengan cara penyajian yang dibuat lebih menarik namun tidak meninggalkan esensial atau tujuan dari pembuatan modul itu sendiri (Winaya *et al.*, 2016). Dengan menggunakan modul yang dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik maka tentu akan lebih cepat dan mudah untuk dipahami serta mempelajari materi akan jauh lebih menarik (Dewi & Lestari, 2020). Dengan penggunaan e-modul peserta didik dapat memahami dan mempelajari materi yang mana pembelajaran tidak hanya dilakukan dengan menggunakan gaya belajar *text book* tetapi juga menggunakan metode lain (Padwa & Erdi, 2021).

Selanjutnya berikut ini ada beberapa keuntungan atau sebuah kelebihan dalam penggunaan e-modul bagi peserta didik (Herliyani *et al.*, 2018), diantaranya yakni adalah Penggunaan e-modul (modul elektronik) memiliki beberapa keuntungan, antara lain: 1. Fleksibilitas: E-modul dapat dengan mudah diubah atau diperbarui secara elektronik, tanpa perlu mengganti komponen fisik secara manual. 2. Efisiensi: E-modul dapat meningkatkan efisiensi sistem elektronik dengan mengoptimalkan kinerja dan penggunaan daya. 3. Pemeliharaan yang mudah: Jika ada masalah dengan e-modul, cukup menggantinya dengan modul baru, tanpa perlu memperbaiki komponen individual secara terpisah. 4. Peningkatan fungsi: E-modul dapat meningkatkan atau menambahkan fitur dan fungsi baru ke dalam sistem elektronik tanpa harus mengganti seluruh sistem. 5. Skalabilitas: E-modul dapat dengan mudah diperluas atau dikurangi sesuai dengan kebutuhan sistem, memungkinkan penyesuaian yang fleksibel. 6. Daur ulang: Penggunaan e-modul memungkinkan komponen elektronik yang masih berfungsi baik untuk digunakan kembali dalam sistem baru, mengurangi limbah elektronik. 7. Pemrograman dan kontrol: E-modul memungkinkan penggunaan perangkat lunak untuk mengatur dan mengontrol operasi sistem, memberikan fleksibilitas dan fungsionalitas yang lebih besar. Namun ada hal penting untuk diketahui bahwa dalam mencapai keuntungan dari penggunaan e-modul dapat bervariasi tergantung pada aplikasi dan penerapan atau implementasinya dalam proses belajar mengajar (Bararah, 2017).

Modul ajar dapat digunakan di berbagai tingkat pendidikan, mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi (Hanafi, 2017). Modul ajar seringkali dikembangkan oleh guru atau tenaga pendidik sebagai sumber belajar tambahan yang melengkapi buku teks atau materi pembelajaran lainnya. Modul ajar dapat berbentuk cetak atau digital, tergantung pada preferensi dan kebutuhan peserta didik serta guru. Maka penemuan yang ada dalam artikel ini dapat digunakan oleh peneliti dan juga guru yang dalam hal ini selaku pihak dari sekolah untuk ditindaklanjuti dan dijadikan evaluasi agar dapat mengembangkan bahan ajar yang digunakan

dalam pembelajaran sejarah(Limarga, 2017).

Tidak lupa dan tidak kalah penting bahwa dari guru sendiri juga harus mengembangkan diri dengan menggali potensi masing-masing terhadap penggunaan digitalisasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, selain itu pembelajaran sejarah yang dikaitkan atau dikorelasikan dengan masa kini juga turut diperhatikan apalagi sejarah yang berbasis kelokalan daerah(Oktaviani, 2018). Hal ini dilakukan tentunya untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menarik, menyenangkan, dan juga berkesinambungan sesuai dengan sejarah yang identik dengan waktu (keberlanjutan). Perlu diingat juga bahwa tanpa adanya peran dari seorang guru, penerapan dalam pelajaran sejarah yang menarik dengan menggunakan bahan ajar berbasis digitalisasi teknologi tidak akan berjalan dengan maksimal(Suprianto, 2020)

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian dan temuan yang telah dilakukan dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa dalam pengembangan bahan ajar yang telah berbasis digitalisasi teknologi sangat penting untuk dikembangkan di sekolah. Bahan ajar berupa e-modul atau modul elektronik yang berbasis case based learning dapat menjadi sebuah jawaban sekaligus solusi dalam upaya meningkatkan dan menciptakan suasana pembelajaran sejarah yang lebih aktif dan menarik. Bahan ajar berupa modul elektronik ini sendiri dapat membantu keterbatasan yang dirasakan oleh guru karena dalam modul bahan ajar ini sendiri telah berisi lengkap mengenai pembelajaran yang akan dilaksanakan sehingga dalam hakikatnya peserta didik dapat memahami mengenai pembelajaran yang akan berlangsung. Juga modul ini tentunya telah disesuaikan dengan penggunaan kurikulum merdeka belajar sekaligus akan mempermudah jika dijadikan sebagai salah satu solusi dalam kegiatan pembelajaran sekaligus sebagai pegangan dan pendamping guru dalam memberikan materi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih ingin peneliti ucapkan kepada seluruh pihak atau stakeholder yang telah terlibat dalam kepenulisan artikel ini, terkhusus bagi pihak dari sekolah SMA Srijaya Negara Palembang yang dalam hal ini telah memfasilitasi dan juga memberikan izin untuk melakukan penelitian. Kemudian kepada dosen pembimbing yang telah mengarahkan dan memberi masukan sehingga dalam penyusunan kepenulisan dari artikel ini dapat terlaksana dengan baik tiada kendala yang berarti. Sekaligus juga besar harapan dari peneliti bahwa tulisan ini nantinya dapat bermanfaat kemudian berguna untuk dijadikan sebagai acuan maupun referensi bagi peneliti lainnya dalam penelitian-penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Sukaryawan, M., & Mujamil, J. (2019). PENGEMBANGANMODUL LAJU REAKSI BERBASIS KONSTRUKTIVISME LIMA FASE NEEDHAM. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 6(1), 18–24.
- Adhitya Rol Asmi, Aulia Novemy Dhita Surbakti, Yunani Hasan, S. (2019). Pengembangan Model Mobile Learning Berbasis Aplikasi Android padaRol, Adhitya. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 5(1), 30–40.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.

Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>

- Ahyat, N. (2017). Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *EDUSIANA: Jurnal Manajemen Dan Pendidikan Islam*, 4(1), 24–31.
- Arviansyah, M. R., & Safitri, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Proses Belajar Mengajar di Masa Pandemi Covid-19. *Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(2), 49–54. <https://doi.org/10.30595/jkp.v16i2.13383>
- Arviansyah, M. R., & Shagena, A. (2022). 1803-Article_Text-5370-1-10-20220705. *Efektivitas Dan Peran Dari Guru Dalam Kurikulum Merdeka Belajar*, 17(1), 40–50.
- Bararah, I. (2017). Efektifitas perencanaan pembelajaran dalam pembelajaran pendidikan agama islam di sekolah. *Jurnal MUDARRISUNA*, 7(1), 131–147. <https://doi.org/10.22373/jm.v7i1.1913>
- Buchari, A. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 12(2), 106. <https://doi.org/10.30984/jii.v12i2.897>
- Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS PROYEK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433–441.
- Erlistiana, D., Nawangsih, N., Aziz, F. A., Yulianti, S., & Setiawan, F. (2022). Penerapan Kurikulum dalam Menghadapi Perkembangan Zaman di Jawa Tengah. *Al-Fahim : Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 4(1), 1–15. <https://doi.org/10.54396/alfahim.v4i1.235>
- Feriyanti, N. (2019). PENGEMBANGAN e-MODUL MATEMATIKA UNTUK SISWA SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12.
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. In *Universitas Jenderal Soedirman*. Universitas Jenderal Soedirman.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Hanifah Salsabila, U., Irna Sari, L., Haibati Lathif, K., Puji Lestari, A., & Ayuning, A. (2020). Peran Teknologi Dalam Pembelajaran Di Masa Pandemi Covid-19. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 17(2), 188–198. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v17i2.138>
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Hasim, E. (2020). Penerapan Kurikulum Merdeka Belajar Perguruan Tinggi Di Masa Pandemi Covid-19. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Dasar Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 68–74.
- Herliyani, E., Suryana, J., Ketut Supir, I., Gusti Nyoman Widnyana, I., Nala Hari Wardana, K., & Nyoman Sri Witari, N. (2018). *Pelatihan Membuat Objek Tiga Dimensi Menggunakan Blender Tingkat Pemula Di SMKN 3 Singaraja* (Issue 3).
- Hidayati, S. (2019). Pengaruh modul digital terhadap keterampilan berpikir tingkat tinggi

(HOTS) siswa pada materi karakteristik gelombang. In *Repository.Uinjkt.Ac.Id*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.

- Jamun, Y. M. (2021). *Dampak teknologi terhadap pendidikan*. 10, 48–52.
- Junaedi, I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 3(2), 19–25.
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan Metode Ber cerita Dengan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Kemampuan Empati Anak Usia Dini. *Tunas Siliwangi*, 3(1), 86–104.
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Naval, D. J. (2014). Development and Validation of Tenth Grade Physics Modules Based on Selected Least Mastered Competencies. *International Journal of Education and Research*, 2(12), 145–152.
- Noverisa, E. J., Setiawati, N., & Prasetyo, V. M. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Android Dalam Mata Kuliah Bunpou I. *Kagami: Jurnal Pendidikan Dan Bahasa Jepang*, 13(1), 64–78.
- Oktaviani, W. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Sd. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 5–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.137>
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 1(1), 21–25. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>
- Pangestu, D. A., & Rochmat, S. (2021). Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 78–92. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823>
- Pulukadang, W. T., Uno, H. B., Panal, H., & Panjaitan, K. (2020). Integrated Learning Module Development on Department of PGSD Students , Gorontalo State University , Indonesia. *International Journal of Advanced Engineering, Management and Science (IJAEMS)*, 6(7), 347–355. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.22161/ijaems.67.7>
- Rahman, A., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani. (2022). Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan dan Unsur-Unsur Pendidikan. *Al Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, 2(1), 1–8.
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>
- Sari, R. M. W., Subroto, & Tjipto, W. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Stad Berbantuan Media Video Show Terhadap Ketrampilan. *Jurnal Education and Development*, 8(3), 288–292.

- Setianingsih, W., & Hanifah, N. (2019). Kecerdasan Intrapersonal Dan Sikap Nasionalisme Terhadap Penguasaan Konsep Sejarah. *Herodotus: Jurnal Pendidikan IPS*, 2(2), 125–136.
- Shofiyani, A., Aisa, A., & Sulaikho, S. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik di MI Al-Asyari'ah Jombang. *Al-Lahjah*, 5(2), 22–31.
- Siti, A., Agnia, G. N., Furnamasari, Y. F., & Dewi, D. A. (2021). Pengaruh Kemajuan Teknologi terhadap Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 9331–9335.
- Soesana, A., Widyastuti, A., Subakti, H., Susanti, S. S., Brata, D. P. N., Walukow, D. S., Meirista, E., Hasan, M., Yuniwati, I., Fauzi, A., & Simarmata, J. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran di Era Society 5.0* (R. Wantrianthos (ed.)). Penerbit Yayasan Kita Menulis.
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Sulistya, R. (2019). Heutagogy As a Training Approach for Teachers in the Era of Industrial Revolution 4.0. *Pendidikan Dan Kebudayaan*, 4(2), 127–138.
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–18.
- Suprianto, E. (2020). Implementasi Media Audio Visual untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Eksplanasi. *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(02), 22. <https://doi.org/10.30742/tpd.v1i02.810>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. In *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat*.
- Suwardi, I., & Farnisa, R. (2018). Hubungan Peran Guru Dalam Proses Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(2), 181–202. <https://doi.org/10.22437/gentala.v3i2.6758>
- Syarifuddin, B., & Oktaviani, R. R. (2022). *AnyFlip-Based Digital Teaching Materials on the Eating Habits of the People of Palembang*. Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-494069-63-3>
- Syarifuddin, S. (2022). The Development of Online Learning Media Based on TikTok for Teaching Local Wisdom Course During the Covid-19 Pandemic. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 16(22), 127–141. <https://doi.org/10.3991/ijim.v16i22.36149>
- Syarifuddin, Syahrial, Z., & Suparman, A. (2017). International journal of multicultural and multireligious understanding virtual museum: A learning material of Indonesia national history. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 4(6), 51–60.
- Ulfah, Supriani, Y., & Arifudin, O. (2022). Kepemimpinan Pendidikan di Era Disrupsi. *JIIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(1), 153–161.

- Vebrianto Susilo, S. (2018). Refleksi Nilai-Nilai Pendidikan Ki Hadjar Dewantara Dalam Upaya Upaya Mengembalikan Jati Diri Pendidikan Indonesia. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 4(1), 33–41.
- Wibowo, E. (2018). *Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Dengan Menggunakan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker*. UIN Raden Intan Lampung.
- Widiyono, A., & Millati, I. (2021). The Role of Educational Technology in the Perspective of Independent Learning in Era 4.0. *Journal of Education and Teaching (JET)*, 2(1), 1–9.
- Wijoyo, H., Sunarsi, D., Utama, A. S., Haryati, D., Rakhmatulloh, A. R., Mahdayeni, Anggraini, N., Nuraini, R., Srinawati, W., Sukatin, Mildawani, I., & Siagian, A. O. (2021). *Transformasi Digital dari Berbagai Aspek* (I. Mildawani & H. Wijoyo (eds.)). Penerbit Insan Cendekia Mandiri.
- Winaya, I. K. A., Darmawiguna, I. G. M., & Sindu, I. G. P. (2016). Pengembangan E-modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Pemrograman Web kelas X di Smk Negeri 3 Singaraja. *KARMAPATI: Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, 5(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/karmapati.v5i2.8203>