FLORESIENSIS Journal
Jurnal Pendidikan Sejarah
Homepage: https://ejurnal.undana.ac.id/index.php/floresiensis/
Email: redaksi@undana.ac.id
Online ISSN 2988-280X

Pengembangan E-Modul Sejarah Berbasis Aplikasi Book Creator Pada Materi Sumpah Pemuda di Kelas XI SMA Negeri 2 Kupang

Agustinus Bata Taka[*1], Malkisedek Taneo [2], Flafius Selfianus Rato [3]

[123]Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nusa Cendana Kupang, Jln. Adisucipto Penfui Kupang, 85001, NTT, Telp (0380) 88639 Fax.661642, Indonesia
tafobata@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan e-modul pembelajaran Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda, serta menguji kelayakan dan efektivitasnya bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kupang. Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian meliputi ahli materi, ahli media, serta siswa dalam uji coba kelompok kecil dan besar. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket, lalu dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan skala Likert. Hasil penelitian menunjukkan e-modul berada pada kategori sangat layak dengan penilaian ahli materi 81%, ahli media 88%, uji coba kelompok kecil 86,30%, dan kelompok besar 92%. Disimpulkan bahwa e-modul ini layak, efektif, mampu meningkatkan motivasi, minat, dan keaktifan belajar siswa, serta menjadi media pembelajaran Sejarah yang inovatif dan interaktif.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-Modul* Sejarah, *Book Creator, Sumpah Pemuda*

Abstract

This study aims to develop a History learning e-module based on the Book Creator application on the Youth Pledge material, and to test its feasibility and effectiveness for grade XI students of SMA Negeri 2 Kupang. This development research uses the ADDIE model which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects included material experts, media experts, and students in small and large group trials. Data were collected through observation, interviews, and questionnaires, then analyzed descriptively quantitatively with a Likert scale. The results showed that the e-module was in the very feasible category with an assessment of material experts 81%, media experts 88%, small group trials 86.30%, and large groups 92%. It was concluded that this e-module is feasible, effective, able to increase student motivation, interest, and learning activity, and is an innovative and interactive History learning medium.

Keywords: *Development, history e-module, Book Creator, Youth Pledge.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah fondasi utama kemajuan masyarakat. Di era digital, dibutuhkan inovasi pembelajaran agar lebih adaptif dan menarik, salah satunya melalui e-modul. Aplikasi *Book Creator* memungkinkan pembuatan e-modul yang memadukan teks, gambar, audio, dan video, sehingga materi menjadi lebih interaktif dan mudah diakses kapan saja.

Modul cetak yang selama ini digunakan di sekolah umumnya berisi teks padat dan tampilan kaku, sehingga kurang menarik minat siswa. Hal ini sangat terasa dalam pembelajaran Sejarah. Padahal mata pelajaran ini penting untuk menanamkan kesadaran sejarah dan nilai kebangsaan, namun sering dianggap membosankan karena metode satu arah dan hanya berfokus pada hafalan. Akibatnya, pemahaman siswa menjadi dangkal.

Materi Sumpah Pemuda di kelas XI sangat strategis untuk menumbuhkan semangat persatuan, namun penyajiannya saat ini masih bersifat tekstual, belum mendalam, dan belum dikaitkan dengan kehidupan nyata. Siswa belum diajak berpikir kritis maupun mempelajari sumber sejarah asli, sehingga maknanya kurang tersampaikan.

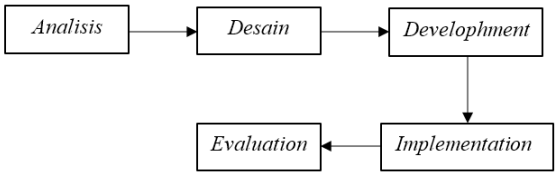
Kondisi ini juga terjadi di SMA Negeri 2 Kupang. Pembelajaran masih mengandalkan buku paket dan ceramah, membuat siswa pasif. Hasil belajar materi Sumpah Pemuda pun rendah: rata-rata nilai hanya 70, di bawah KKTP sekolah (75). Dari 32 siswa, 18 orang belum tuntas, menandakan pemahaman yang belum baik.

Oleh karena itu, dikembangkan e-modul Sejarah berbasis *Book Creator*. Pengembangan ini menyempurnakan bahan ajar yang ada dengan unsur multimedia dan aktivitas interaktif, agar materi Sumpah Pemuda menjadi lebih hidup. Diharapkan media ini dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan keaktifan siswa, sekaligus menanamkan nilai-nilai kebangsaan dengan lebih baik.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development*, yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya (Sugiyono, 2014:297), dalam hal ini berupa e-modul Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda. Pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, pelaksanaan, dan evaluasi;

model ini dipilih karena merupakan pendekatan sistematis, umum, dan memungkinkan kerja sama dengan ahli materi maupun media agar produk yang dihasilkan berkualitas dan layak digunakan (Branch, 2009).



Alur Kerja Pengembangan ADDIE
(Sumber: wikipedia/ADDIE_Model.)

Teknik analisis data menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk mengolah hasil penilaian dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa guna menentukan tingkat kelayakan produk, dengan mengacu pada skala Likert (Sugiyono, 2014). Seluruh skor yang diperoleh dihitung rata-ratanya, lalu dikonversi menjadi nilai persentase dan diklasifikasikan ke dalam kriteria: 81–100% (Sangat Layak), 61–80% (Layak), 41–60% (Cukup Layak), 21–40% (Kurang Layak), serta 0–20% (Sangat Kurang Layak) (Arikunto, 1993), sehingga dapat diketahui kevalidan dan efektivitas e-modul berbasis *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan menghasilkan e-modul Sejarah berbasis *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda bagi siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kupang, guna mengatasi keterbatasan media, rendahnya minat belajar, dan penyajian materi yang masih tekstual. Produk yang dikembangkan menyajikan materi secara sistematis, dilengkapi media interaktif, aktivitas berpikir kritis, pembelajaran kontekstual, dan evaluasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mendalam. Pengembangan dilakukan mengacu pada model ADDIE yang meliputi tahap analisis, perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi.

1. ***Analysis* (Analisis)**

Tahap analisis bertujuan mengidentifikasi kebutuhan dan kelayakan pengembangan e-modul berbasis *Book Creator* melalui observasi dan wawancara di kelas XI SMA Negeri 2 Kupang. Hasil analisis pembelajaran menunjukkan bahwa kegiatan belajar masih didominasi metode ceramah dan buku paket, membuat siswa cenderung pasif, kurang tertarik, dan sulit memahami materi. Analisis sumber belajar juga memperlihatkan keterbatasan bahan ajar, karena belum ada media digital interaktif yang digunakan. Guru dan siswa sama-sama membutuhkan sumber belajar yang lebih

variatif dan menarik. Oleh karena itu, dikembangkan e-modul berbasis *Book Creator* yang memuat teks, gambar, audio, dan video, guna menjawab kebutuhan tersebut serta menjadikan pembelajaran lebih interaktif, bermakna, dan efektif.

2. ***Design* (Perancangan)**

Tahap perancangan bertujuan menyusun kerangka e-modul Sejarah berbasis *Book Creator* materi Sumpah Pemuda, meliputi struktur isi, desain tampilan, integrasi media, dan instrumen penilaian. Materi disusun mengacu pada kurikulum, buku teks, literatur akademik, serta sumber digital dan video edukasi, agar penyajiannya komprehensif, sistematis, dan relevan dengan kehidupan masa kini. Struktur e-modul meliputi: halaman sampul, identitas modul, pendahuluan, pertanyaan pemantik, tujuan pembelajaran, peta konsep, materi bertahap, rangkuman, evaluasi, refleksi akhir, dan instrumen penilaian. Penggunaannya pun dirancang sederhana: siswa cukup membuka tautan yang dibagikan, menavigasi halaman, mengakses media interaktif seperti video dan dokumen, hingga mengerjakan evaluasi, sehingga pembelajaran menjadi mudah, mandiri, dan menarik.

3. ***Development* (Pengembangan)**

Tahap pengembangan terdiri dari dua langkah utama, yaitu *Self Evaluation* dan *Expert Review*, di mana e-modul Sejarah berbasis *Book Creator* materi Sumpah Pemuda diperiksa dan dinilai secara menyeluruh sebelum diujicobakan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kupang.

a. *Self Evaluation* (Evaluasi Diri)

Self Evaluation merupakan penilaian mandiri peneliti untuk memastikan e-modul telah sesuai rencana, kurikulum, dan kebutuhan pembelajaran sebelum divalidasi ahli. Penilaian mencakup: sampul yang dinilai dari kejelasan informasi, kesesuaian desain, dan daya tarik visual; materi yang ditelaah ketepatan konsep sejarah, kesesuaian dengan silabus, kedalaman pembahasan, dan kejelasan bahasa; rangkuman yang dipastikan mencerminkan inti materi secara menyeluruh dan tidak menyimpang; serta tugas yang ditinjau kesesuaiannya dengan indikator pembelajaran dan kemampuannya mengukur pemahaman serta kemampuan berpikir kritis siswa.

b. *Expert Review* (Uji Ahli)

Setelah melalui evaluasi diri, tahap selanjutnya adalah uji ahli yang melibatkan ahli materi dan ahli media, guna menilai dan memvalidasi kelayakan produk e-modul

Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* yang dikembangkan.

1) Uji Ahli Materi

Uji coba pertama berupa validasi materi yang dilakukan oleh Bapak Prof. Dr. Drs. Andreas Ande, M.Si., dosen pendidikan Sejarah di Universitas Nusa Cendana, sebagai dasar peningkatan kualitas produk. Penilaian dilakukan melalui angket yang mencakup kesesuaian dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, akurasi materi, kedalaman dan keluasan pembahasan, sistematika penyajian, integrasi nilai dan konteks kehidupan nyata, pengembangan kemampuan berpikir kritis, serta kejelasan bahasa dan isi materi dalam e-modul berbasis *Book Creator* materi Sumpah Pemuda.

Tabel Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pernyataan/Indikator Penilaian	Skor	Kategori
1	Materi sesuai dengan capaian pembelajaran/kompetensi kelas XI SMA	4	Cukup Baik
2	Tujuan pembelajaran dirumuskan secara jelas dan terukur	4	Baik
3	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa	4	Baik
4	Uraian tentang latar belakang pergerakan nasional disajikan secara benar dan akurat	4	Baik
5	Penjelasan mengenai Kongres Pemuda I dan II sesuai dengan fakta Sejarah	4	Baik
6	Isi dan makna Sumpah Pemuda dijelaskan secara tepat dan tidak menyimpang	4	Baik
7	Dampak Sumpah Pemuda terhadap perjuangan bangsa dijelaskan secara logis dan *historis*	4	Baik
8	Materi memiliki kedalaman yang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa SMA	3	Cukup Baik
9	Cakupan materi sudah mencerminkan substansi pokok peristiwa Sumpah Pemuda	5	Sangat Baik
10	Penyajian materi tersusun secara runtut (latar belakang – proses – isi – dampak)	4	Baik
11	Peta konsep membantu memahami hubungan antar submateri	4	Baik
12	Rangkuman mencerminkan keseluruhan isi materi secara sistematis	4	Baik
13	Nilai persatuan, toleransi, dan nasionalisme terintegrasi secara konsisten dalam materi	5	Sangat Baik
14	Materi dikaitkan dengan kondisi kehidupan masa kini (kontekstual)	4	Baik
15	Pertanyaan pemantik mendorong siswa untuk berpikir analitis	4	Baik
16	Aktivitas berpikir kritis relevan dengan isi materi	4	Baik
17	Studi kasus membantu siswa mengevaluasi fenomena sosial masa kini	4	Baik
18	Bahasa yang digunakan komunikatif dan sesuai tingkat pemahaman siswa	4	Baik
19	Tidak terdapat kesalahan konsep atau istilah Sejarah	4	Baik
20	Secara keseluruhan materi layak digunakan sebagai bahan ajar Sejarah	4	Baik
Skor yang diharapkan		**100**	**Sangat Baik**
Skor Maksimum		**81**	
Persentase **kelayakan**		**81%**	

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026)

Presentase kelayakan e-modul Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* pada materi sumpah pemuda di kelax XI SMA Negeri 2 Kupang yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}\ x\ 100\%$$

$$x = \frac{81}{100} \text{ x } 100$$

= 81 % (sangat baik)

Berdasarkan validasi materi yang tertera pad atabel 4.4 didapatkan skor untuk penilaian materi sebanyak 81 dengan presentase 81/100 x 100 = 81 % dengan rentang penilaian sanagat baik.

2) Tinjauan Uji Ahli Media

Validasi aspek media dilakukan oleh Ibu Esry Defriana Tosi, S.Pd., M.Pd., dosen pendidikan Sejarah di Universitas Nusa Cendana, melalui angket penilaian yang berfokus pada kualitas desain tampilan serta kelayakan dan fungsi elemen interaktif yang terdapat di dalam e-modul berbasis aplikasi *Book Creator*.

Tabel Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek Yang disi	Skor	Kategori
1	Tampilan e-modul menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA	5	Sagat Baik
2	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan proporsional	4	Baik
3	Tata letak teks dan gambar tersusun rapi dan proporsional	4	Baik
4	Navigasi e-modul mudah dipahami dan digunakan	5	Sagat Baik
5	Tombol dan tautan berfungsi dengan baik	5	Sagat Baik
6	Video pembelajaran dapat diakses dengan lancar	4	Baik
7	Media visual mendukung pemahaman materi	4	Baik
8	E-modul berjalan baik pada platform *Book Creator*	5	Sagat Baik
9	E-modul dapat diakses melalui berbagai perangkat	4	Baik
10	Secara teknis e-modul layak digunakan dalam pembelajaran	4	Baik
Skor yang diperoleh		**44**	
Skor Maksimum		**50**	**Sagat Baik**
Persentase **Kelayakan**		**88%**	

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026)

Presentase kelayakan e-modul Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* pada materi sumpah pemuda di kelax XI SMA Negeri 2 Kupang yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}\ x\ 100\%$$

$$x = \frac{44}{50} \text{ x } 100$$

= 88 % (sangat baik)

Hasil validasi ahli materi memperoleh skor 44 dengan persentase 88%, masuk dalam kategori sangat baik. Beberapa perbaikan dilakukan sesuai masukan validator: pada aspek kebahasaan dan tipografi dilakukan penyuntingan ulang untuk meluruskan kesalahan penulisan; pada aspek visual dan keterbacaan diubah jenis dan ukuran huruf agar lebih jelas, nyaman dibaca di berbagai perangkat, dan sesuai karakteristik siswa SMA; serta pada aspek materi diperdalam pembahasan dampak Sumpah Pemuda, khususnya peran Bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan. Setelah seluruh revisi selesai dan dinyatakan layak, e-modul siap diujicobakan pada kelompok kecil.

4. **Implementation (Implementasi)**

Setelah dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media, tahap selanjutnya adalah implementasi, yaitu uji coba e-modul kepada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kupang. Penilaian siswa difokuskan pada aspek kemudahan penggunaan, tampilan, pemahaman materi, serta daya tarik dan motivasi belajar, dan hasilnya dijadikan dasar untuk perbaikan dan penyempurnaan produk lebih lanjut.

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba tahap pertama dilakukan pada kelompok kecil yang melibatkan 26 siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kupang. Kegiatan diawali dengan salam, doa, penyampaian tujuan pembelajaran, serta penjelasan materi dan cara penggunaan e-modul. Siswa kemudian mempelajari materi, mengamati media visual, serta mengerjakan aktivitas yang tersedia, sementara peneliti mengamati keterlibatan dan respon mereka. Di akhir kegiatan, siswa mengisi angket berisi 10 pernyataan dengan skala penilaian 1–5 untuk memberikan penilaian terhadap e-modul tersebut.

Tabel Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Kecil

No	Pernyataan	Skor				
		5	4	3	2	1
1	E-modul mudah digunakan secara mandiri	12	12	2		
2	Petunjuk penggunaan e-modul mudah dipahami	8	13	4		
3	Tampilan e-modul menarik untuk dipelajari	16	5	5		
4	Materi mudah dipahami	13	11	2		
5	Video membantu memahami materi	12	9	5		
6	Aktivitas membuat saya berpikir lebih kritis	10	8	8		
7	E-modul membuat belajar Sejarah lebih menyenangkan	15	6	5		
8	Bahasa yang digunakan jelas dan sederhana	13	8	5		
9	E-modul membantu memahami nilai Sumpah Pemuda	20	4	2		
10	Saya tertarik belajar Sejarah menggunakan e-modul ini	11	10	4	1	
Jumlah Skor		**1.122**				
Skor yang diharapakan		**1.300**				
Rata-rata		**4,31**				

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026)

Presentase kelayakan e - modul Sejarah berbasis apliaksi *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda di kelas XI SMA Negeri 2 Kupang yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}\ x\ 100\%$$

$$x = \frac{1.122}{1.300} \text{ x } 100$$

$$= 86{,}3\% \text{ (sangat baik)}$$

Hasil uji coba kelompok kecil pada 26 siswa memperoleh skor total 1.122 dari skor maksimal 1.300, dengan persentase kelayakan 86,30% dan rata-rata 4,31 yang masuk kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan e-modul dinilai sangat layak, dengan respon positif siswa terhadap tampilan, media video, kejelasan bahasa, dan aktivitas yang mendukung pemahaman

serta berpikir kritis. Masukan yang diterima hanya berupa penyempurnaan kecil pada kombinasi warna dan tata letak, sehingga secara keseluruhan produk sudah memenuhi syarat dan dapat dilanjutkan ke uji coba kelompok besar.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Uji coba kelompok besar dilakukan setelah revisi berdasarkan hasil uji coba awal, melibatkan 52 siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kupang untuk menguji kelayakan dan efektivitas e-modul dalam skala lebih luas. Dalam satu kali pertemuan, e-modul digunakan sebagai media utama pembelajaran dan diakses siswa melalui perangkat masing-masing. Peneliti mengamati keaktifan, interaksi, partisipasi diskusi, dan antusiasme siswa, lalu di akhir kegiatan siswa mengisi angket berisi 10 pernyataan dengan skala penilaian 1–5.

Tabel Hasil Validasi Uji Coba Kelompok Besar

No	Pernyataan	5	4	3	2	1
1	E-modul membantu saya memahami materi Sumpah Pemuda	34	15	3		
2	Pembelajaran menjadi lebih menarik	35	14	3		
3	Saya lebih aktif selama pembelajaran	30	18	4		
4	Materi lebih mudah dipahami dibandingkan buku cetak	33	15	4		
5	E-modul mendorong saya berpikir kritis	29	19	4		
6	Diskusi kelas menjadi lebih hidup	28	18	6		
7	E-modul meningkatkan motivasi belajar saya	32	16	4		
8	Saya dapat mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari	31	17	4		
9	Media ini layak digunakan dalam pembelajaran Sejarah	36	13	3		
10	E-modul membantu mencapai tujuan pembelajaran	34	15	3		
Jumlah Skor		**2.392**				
Skor Yang diharapakan		**2.600**				
Rata-rata		**4.6**				

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026)

Presentase kelayakan e - modul sejarah berbasis apliaksi *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda di kelas XI SMA Negeri 2 Kupang yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}\ x\ 100\%$$

$$x = \frac{2.392}{2.600} \text{ x } 100$$

$$= 92{,}00\% \text{ (sangat baik)}$$

Hasil uji coba kelompok besar yang melibatkan 52 siswa memperoleh skor total 2.392 dari skor maksimal 2.600, dengan persentase kelayakan mencapai 92,00% dan nilai rata-rata 4,6 yang masuk dalam kategori sangat baik. Berdasarkan angka tersebut, e-modul Sejarah berbasis *Book Creator* materi Sumpah Pemuda dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran di kelas XI SMA Negeri 2 Kupang. Selain penilaian kelayakan, juga dilaksanakan tes akhir pembelajaran untuk mengukur tingkat pemahaman, penguasaan, dan kemampuan siswa menerapkan konsep yang telah dipelajari, dengan rincian data hasil belajar sebagai berikut.

Tabel Hasil Analisis Evaluasi Uji Kelompok Besar Stelah Menggunakan E-Modul Sejarah Berbasis Aplikasi *Book Creator*

No	Interval Skor	Jumlah Siswa	Persentase
1	90≤TPS≤100	39	75%
2	70≤TPS<90	10	19,23%
3	60≤TPS<70	3	5,77%
4	40≤TPS<60	-	-
5	0≤TPS<40	-	-

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026)

Hasil analisis evaluasi belajar peserta didik pada uji coba kelompok besar setelah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan e-modul berbasis aplikasi *Book Creator* dapat di lakukan dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa Mencapai } \geq 70}{\text{Total keseluruhan jumlah siswa}} \times 100$$

$$P = \frac{49}{52} \times 100$$

P = 94,23%

Hasil evaluasi pembelajaran pada uji kelompok besar menunjukkan bahwa sebanyak 94,23% dari 52 siswa telah mencapai tingkat penguasaan materi yang baik dan memenuhi kriteria ketuntasan belajar yang ditetapkan.

Tabel Tabel Respon Guru

No	Pernyataan	Skor	Kategori
1	Materi dalam e-modul sesuai dengan kompetensi dasar pembelajaran Sejarah	5	Sangat Baik
2	Materi Sumpah Pemuda disajikan secara jelas dan mudah dipahami	4	Baik
3	Penyajian materi dalam e-modul sistematis dan runtut	5	Sangat Baik
4	Tampilan e-modul menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa SMA	5	Sangat Baik
5	Gambar dan ilustrasi dalam e-modul membantu memahami materi	4	Baik
6	Bahasa yang digunakan dalam e-modul mudah dipahami	5	Sangat Baik
7	E-modul mudah digunakan dalam proses pembelajaran	5	Sangat Baik
8	E-modul dapat meningkatkan minat belajar siswa	4	Baik
9	E-modul membantu guru dalam menjelaskan materi Sumpah Pemuda	5	Sangat Baik
10	E-modul layak digunakan sebagai media pembelajaran Sejarah	5	Sangat Baik
Jumlah Total Skor		**47**	Sangat Baik
Jumlah Skor Yang Diharapkan		**50**	
Rata-rata		**4,7**	

(Sumber: Hasil Olah Data Peneliti, 2026)

Presentasi kelayakan e-modul Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* di SMA Negeri 2 Kupang yaitu:

$$\text{Persentase Kelayakan (\%)} = \frac{skor\ yang\ diperoleh}{skor\ yang\ diharapkan}\ x\ 100\%$$

$$x = \frac{47}{50} \text{ x } 100$$

= 94% (sangat baik)

Bedasarkan tabel, diketahui bahwa hasil respon guru memperoleh presentase dengan jumoah total skor sebesar 47 dengan presentase 47/50 x 100 = 94.00% sehingga pada komponen kelayakan diperoleh presentase sebesar 94% dengan kriteria "sangat layak atau sangat baik"

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi menjadi tahap akhir model ADDIE, dilakukan secara menyeluruh mulai dari proses pengembangan hingga hasil akhir untuk mengukur efektivitas e-modul. Evaluasi formatif dilakukan melalui masukan ahli dan uji coba, yang menghasilkan perbaikan pada aspek kebahasaan dan tipografi agar bebas kesalahan penulisan; penyempurnaan tampilan, jenis huruf, warna, dan navigasi agar nyaman digunakan di berbagai perangkat; pendalaman materi, terutama dampak Sumpah Pemuda dan peran Bahasa Indonesia sebagai pemersatu; serta penyesuaian instrumen penilaian agar lebih jelas dan tepat mengukur kemampuan siswa.

Evaluasi sumatif menunjukkan hasil kelayakan yang sangat tinggi: validasi ahli materi mencapai 81% dan ahli media 88%, keduanya dalam kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 86,30%, lalu meningkat menjadi 92,00% pada uji coba kelompok besar dengan 94,23% siswa mencapai ketuntasan belajar. Peningkatan skor ini membuktikan bahwa revisi yang dilakukan berhasil meningkatkan kualitas produk, menjadikan pembelajaran lebih interaktif, mengurangi kejenuhan, dan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Secara keseluruhan, seluruh hasil penilaian berada di rentang 81%–100%, sehingga e-modul Sejarah berbasis *Book Creator* materi Sumpah Pemuda dinyatakan

berhasil, sangat layak, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran di SMA Negeri 2 Kupang.

B. Pembahasan

Pada tanggal 12 Mei 2026, pukul 01:54:31 waktu setempat, bertepatan dengan hari Selasa, masuk ke hari ke-132 dalam penanggalan Masehi dengan sisa 233 hari hingga berakhirnya tahun, serta jatuh pada tanggal 23 Syakban 1447 Hijriah dengan penanggalan Jawa berweton Selasa Legi. Pada momen ini, fase bulan berada dalam kondisi menipis dengan tingkat penerangan sekitar 19,8%, terlihat rendah di langit dini hari, dan posisi matahari telah berada di rasi Taurus. Secara situasi nasional, saat itu masyarakat Indonesia sedang menantikan sejumlah agenda penting: pendaftaran seleksi CPNS 2026 yang direncanakan dibuka mulai Juni mendatang dengan estimasi kuota 300–400 ribu formasi, pembukaan pendaftaran SPMB jenjang SMA/SMK tahap awal pada 18 Mei, serta belum ada kepastian resmi mengenai pencairan Bantuan Subsidi Upah tahun ini meski masih banyak diharapkan pekerja. Di kancah internasional, ketegangan masih berlangsung antara Amerika Serikat dan Iran pasca penolakan proposal damai AS, sementara Kremlin kembali menegaskan undangan kunjungan Presiden Trump ke Moskow masih berlaku meski belum ada jadwal pasti, dan di wilayah Papua tengah, aparat keamanan masih melakukan pemulihan stabilitas pasca kontak tembak serta memberikan pelayanan dasar bagi warga di daerah terpencil. Secara iklim, di wilayah Kupang dan sekitarnya, waktu ini merupakan dini hari yang cenderung sejuk dengan langit sebagian besar cerah, memasuki masa transisi musim kemarau di mana curah hujan mulai berkurang dan angin bertiup cukup kencang. Semua rangkaian waktu dan peristiwa ini menjadikan detik 01:54:31 pada 12 Mei 2026 sebagai titik waktu yang memuat konteks lengkap penanggalan, keadaan alam, agenda sosial, hingga dinamika politik dalam dan luar negeri.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian dan pengembangan e-modul Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* pada materi sumpah pemuda dikelas SMA Negeri 2 Kupang, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses pengembangan e-modul Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* ini dilaksanakan melalui lima tahapan sistematis yang mengacu pada model ADDIE, yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan

Evaluation. Tahap pertama, yakni analisis (*Analysis*), dilakukan dengan mengidentifikasi permasalahan di kelas XI SMA Negeri 2 Kupang melalui observasi dan wawancara, di mana ditemukan bahwa pembelajaran Sejarah masih didominasi metode ceramah konvesional dan ketergantungan pada buku paket yang membuat siswa cenderung pasif. Berdasarkan temuan tersebut, dilakukan tahap perencanaan (*Design*) untuk merancang struktur isi e-modul, menyusun naskah, materi dari berbagai referensi akurat, serta merancang tata letak dan integrasi elemen multimedia seperti video dan gambar interaktif. Memasuki tahap pengembangan (*Development*), rancangan tersebut diwujudkan menjadi produk nyata melalui aplikasi *Book Creator* yang kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media untuk memastikan kelayakan produk sebelum diujicobakan. Setelah dinyatakan layak, media tersebut diterapkan pada tahap implementasi (*Implementation*) melalui dua jenjang uji coba, yakni uji coba kelompok kecil yang melibatkan 26 siswa dan dilanjutkan dengan uji coba kelompok besar kepada 52 siswa untuk melihat respon siswa serta efektivutas penggunaan media dalam skala kelas yang lebih luas. Tahap terakhir adalah evaluasi (*Evaluation*) yang dilakukan secra formatif di setiap tahapan pengembangan maupun secara sumatif di akhir proses untuk menilai keberhasilan e-modul dalam meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi sumpah pemuda.

2. Tingkat kelayakan e-modul Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* ditentukan melalaui hasil penilaian validator ahli serta analisis angket responden peserta didik pada tahap uji coba. Berdasarkan tinjauan uji ahli materi kualitas konten e-modul memperoleh skor 81 dari skor maksimal 100 dengan presentase kelayakan 81%, sehingga dikategorikan sangat baik dan relevan dengan kurikulum yang berlaku. Sementara itu, penilaian dari ahli media mencakup aspek desain, navigasi, dan fungsi teknis multimedia mengahsilkan skor 44 dari skor maksimal 50 dengan presentase kelayakan menacapai 88%, yang juga masuk dalam kategori sangat baik. Respon siswa sebagai pengguna menunjukkan tingkat kepuasan yang sangat tinggi terhadap media yang dikembangkan. Pada tahap uji coba kelompok kecil yang melibatkan 26

responden, diperoleh rata-rata persentase kelayakan sebesar 86,30% dengan kategori sangat baik, di mana siswa merasa e-modul sangat membantu dalam memahami materi dibandingkan buku cetak konvensional. Setelah dilakukan penyempurnaan pada komposisi warna dan tata letak, uji coba kelompok besar terhadap 52 siswa menunjukkan peningkatan signifikan dengan persentase kelayakan mencapai 92,00%. Secara keseluruhan, hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa e-modul Sejarah berbasis *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi serta keaktifan siswa di kelas XI SMA Negeri 2 Kupang.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berhasil mengembangkan e-modul pembelajaran Sejarah berbasis aplikasi *Book Creator* pada materi Sumpah Pemuda untuk siswa kelas XI SMA Negeri 2 Kupang dengan menggunakan model ADDIE. E-modul yang dikembangkan dinyatakan sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, serta uji coba kepada siswa. Selain itu, e-modul ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi, minat belajar, dan keaktifan siswa dalam pembelajaran Sejarah.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, disampaikan beberapa saran sebagai berikut: bagi pihak sekolah, disarankan untuk senantiasa mendukung program digitalisasi pendidikan dengan memfasilitasi para guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan beragam media pembelajaran berbasis teknologi, demi peningkatan kualitas pembelajaran mata pelajaran Sejarah di lingkungan sekolah. Bagi guru mata pelajaran Sejarah, diharapkan dapat menjadikan aplikasi *Book Creator* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif, yang mampu menyajikan materi secara menarik, visual, dan interaktif, sehingga dapat mengurangi kejenuhan siswa yang sering muncul akibat metode ceramah konvensional yang berjalan satu arah. Sedangkan bagi siswa, diharapkan dapat memanfaatkan e-modul ini secara maksimal sebagai sarana belajar mandiri, baik saat berada di dalam maupun di luar kelas, guna memperdalam pemahaman terhadap berbagai peristiwa sejarah sekaligus menghayati dan menerapkan nilai-nilai nasionalisme serta semangat persatuan

secara lebih nyata dan bermakna dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (1993). Manajemen Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. (2005). Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara.

Branch, R. M. (2009). Instructional Design: The ADDIE Approach. New York: Springer.

Mardalis. (2009). Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Jakarta: Bumi Aksara.

Sugiyono. (2014). Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D). Bandung: Alfabeta.