

PENGEMBANGAN E-MODUL INTERAKTIF BERBASIS HISTORICAL PERSPECTIVE PADA MATA KULIAH JURNALISME KEPARIWISATAAN SEJARAH

Jenny Koce Matitaputty¹, Wa Ima², Natalya Claire Pessy³
^{1, 2, 3} Universitas Pattimura, Jl. Ir. M. Putuhena, Poka, Ambon, Maluku, Indonesia
Email: jennymatitaputty00@gmail.com

Article History

Received: 04-05-2025

Revision: 16-05-2025

Accepted: 18-05-2025

Published: 20-05-2025

Abstract. The purpose of this research is to develop teaching materials in the form of e-modules and which are able to improve the historical perspective of students in the historical tourism journalism course. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model. The results of the study went through the initial needs analysis stage to analyze the learning needs of study program graduates and course learning outcomes in accordance with the applicable curriculum. At the design stage, the concept and content of the material to be used as an e-module were designed. The study of historical tourism journalism course material is to study historical locations in Maluku. The development stage, realizing the e-module product design developed using the premium Canva application. The implementation stage, after the e-module has been designed, the e-module is tested on instruments both materials and e-module teaching materials and through several revisions to improve the e-module. Furthermore, it is implemented to students of the history education study program who offer MK. Historical tourism journalism. The evaluation stage, the results of the Paired Sample T-Test test obtained based on the pre-test and post test score data with a significance value (2-tailed) of 0.000. So that it can be concluded that there is a difference in learning outcomes before and after treatment with e-modules, meaning that there is a positive influence on the use of e-modules.

Keywords: Intractive E-Module, Tourism Journalism History

Abstrak. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk e-modul dan yang mampu meningkatkan *historical perspective* pada mahasiswa dalam mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian melalui tahapan analisis kebutuhan awal untuk menganalisis kebutuhan pembelajaran lulusan program studi dan capaian pembelajaran mata kuliah yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Tahapan design, dilakukan perancangan konsep dan konten materi untuk dijadikan e-modul. Kajian materi mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah yakni mengkaji lokasi-lokasi bersejarah di Maluku. Tahap development, merealisasikan rancangan produk e-modul yang dikembangkan menggunakan aplikasi canva premium. Tahap implementasi, setelah e-modul selesai dirancang, e-modul diuji coba instrumen baik materi maupun bahan ajar e-modul dan melalui beberapa revisi untuk memperbaiki e-modul. Selanjutnya diimplementasikan kepada mahasiswa program studi pendidikan sejarah yang menawarkan MK. Jurnalisme kepariwisataan Sejarah. Tahap evaluasi, Hasil dari uji Paired Sample T-Test yang diperoleh berdasarkan data nilai pre-test dan post test dengan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Sehingga memperoleh kesimpulan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan treatment dengan e-modul, artinya ada pengaruh positif terhadap penggunaan e-modul.

Kata Kunci: E-Modul Inetraktif, Jurnalisme Kepariwisataan Sejarah

How to Cite: Matitaputty, J. K., Ima, W., & Pessy, N. C. (2025). Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Historical Perspective* pada Mata Kuliah Jurnalisme Kepariwisataan Sejarah. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (3), 3276-3284. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i3.3123>

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital semakin berkembang dari hari ke hari (Matitaputty, et al 2024). Teori siberetik yang berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi memandang manusia sebagai pemroses informasi, pemikir dan pencipta, maka mahasiswa akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran apabila pembelajaran yang dilakukan dikombinasikan dengan teknologi yang ada (Karima et al., 2021). Fokus pengembangan bahan ajar ini mementingkan proses pembelajaran dengan menggunakan teknologi sebagai salah satu tuntutan di era global. Penelitian pengembangan bahan ajar digital E-modul interaktif berbasis *historical perspective* sejalan dengan teori siberetik di mana focus pada proses pembelajaran yang disajikan secara audio-visual dan terdapat evaluasi pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa di masa sekarang ini (Karima, Firza dan Fitriah, 2021). Dengan demikian, hasil pembelajaran dalam ilmu sosial melibatkan pemahaman yang mendalam, pemikiran kritis, keterampilan analitis, rasa hormat terhadap keberagaman, dan keterampilan komunikasi yang baik (Matitaputty, et al 2023)

Kenyataan yang terjadi pada permasalahan saat ini, mata pelajaran sejarah dianggap oleh sebagian siswa tidak penting karena hanya berkuat pada masa lalu. Ironisnya lagi, pelajaran sejarah identik dengan menghafal kejadian yang sama dari masa lalu hingga sekarang, karena dalam kegiatan pembelajaran siswa lebih banyak mendengarkan, menghafal materi yang diberikan guru dan mengulang-ulang saat ujian. Bahkan sebagian orang menganggap sejarah adalah mata pelajaran yang membosankan dan tidak menarik. Perlu disadari bahwa hal ini terjadi bukan karena materi sejarah tidak berharga atau tidak penting lagi untuk dipelajari, tetapi karena unsur-unsur dalam pembelajaran sejarah tidak mampu beradaptasi dengan kondisi masa kini. Artinya, perlu adanya inovasi dari unsur-unsur terkait dalam pembelajaran sejarah. Karena itu Diperlukan pendekatan pembelajaran yang berkualitas dan tepat sehingga diharapkan suasana pembelajaran di kelas akan lebih kondusif, efektif dan menyenangkan (Matitaputty dan Sopacua, 2023).

Pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi Z saat ini mengharuskan Pendidik harus melek dengan teknologi sehingga pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna sekaligus tujuan pembelajaran dapat tercapai (Matitaputty et al., 2023). Hal ini, tentunya tidak bisa dipisahkan oleh pengaruh digitalisasi yang sudah berkembang pesat yang tentu menjadi salah satu alasan pentingnya pendidikan berbasis teknologi. Oleh karena itu, dengan pembelajaran yang berbasis teknologi ini, mendorong penciptaan pembelajaran yang kreatif untuk memenuhi tuntutan tersebut tugas yang diemban

oleh pendidik adalah mampu menciptakan bahan ajar secara digital untuk membantu proses belajar mengajar (Pessy et al., 2022).

Salah satu inovasi yang mendapat perhatian luas adalah penggunaan E-Modul interaktif dalam proses pembelajaran. E-Modul interaktif memungkinkan siswa untuk mengakses materi pelajaran kapan saja dan di mana saja, yang sejalan dengan kebutuhan generasi digital saat ini. Melalui penggunaan E-Modul interaktif berbasis historical perspective, mahasiswa tidak hanya belajar tentang materi jurnalisme kepariwisataan sejarah, tetapi juga dilatih untuk mengembangkan keterampilan kritis dalam menyusun narasi yang kaya akan konteks dan nilai-nilai budaya (Matitaputty et al., 2024). E-modul dapat membantu mahasiswa memahami materi dengan mudah dan menantang.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan atau *Research and development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifitasannya. Pengembangan ini dilakukan dengan bantuan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Tahap penelitian pengembangan yang dilakukan Tahap-tahap yang dilakukan dalam metode ini adalah sebagai berikut: 1) Analisis. Pada tahap ini dilakukan dengan menganalisis kebutuhan dan masalah sehingga e-modul didasarkan pada karakteristik atau profil mahasiswa generasi Gen Z, kebutuhan mata kuliah mata kuliah jurnalisme kepariwisataan Sejarah serta kebutuhan mahasiswa dalam memahami materi berdasarkan historical perspective. 2) Design. Tahap ini Materi kuliah dipetakan menjadi beberapa bab sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan. 3) Development. Tahap ini merupakan tahap merealisasikan rancangan produk e-modul untuk mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah yang dikembangkan dan diterapkan berdasarkan Design dengan membagi menjadi 6 bab. Rancangan dibuat disertai dengan rancangan instrumen untuk validator melakukan validasi ahli materi dan bahan ajar. 4) Implementation. Pada tahap ini dilakukan uji coba e-modul secara langsung. Uji coba dilakukan melalui dua tahap yakni uji validitas oleh ahli materi dan ahli bahan ajar setelah itu berdasarkan hasil validasi diujicobakan kepraktisan e-modul kepada mahasiswa. Hasil uji coba dijadikan landasan untuk melakukan tahap evaluasi. 5) Evaluation. Tahap ini dilakukan dua tahap analisis. Melakukan analisis terhadap masukan dan kritikan oleh ahli materi dan bahan ajar untuk dilakukan revisi bertahap kemudian dilakukan juga evaluasi terhadap hasil penilaian belajar menggunakan e-modul. Produk yang dimaksudkan adalah e-modul pembelajaran Interaktif Berbasis Historical

Perspective Pada Mata Kuliah Jurnalisme Kepariwisata Sejarah. Teknik pengumpulan data menggunakan Instrumen bernetuk tes pengetahuan, angket validasi serta observasi dan wawancara

HASIL DAN DISKUSI

Analisis

Analisis kebutuhan awal yang dibuat adalah dengan menganalisis kebutuhan pembelajaran lulusan program studi (CPL Prodi) dan Capaian pembelajaran mata kuliah (CPMK) yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku, setelah itu menentukan materi yang digunakan untuk mengembangkan bahan ajar berbasis e-modul berbasis historical perspective. Setelah melakukan pemetaan materi selanjutnya dilakukan observasi awal bahwa selama ini proses pembelajaran berjalan sebagaimana di kelas dengan bantuan power point dan jika praktikum hanya pada satu situs yang ditentukan sehingga mahasiswa hanya berfokus pada satu situs saja hal ini disebabkan ketersediaan waktu dan biaya untuk menjangkau setiap situsnya. Hasil penelitian sebelumnya untuk mata kuliah ini menyatakan bahwa media yang digunakan untuk mata kuliah ini masih sebatas power point dan belum tersedia modul untuk memperkaya referensi mahasiswa. Selain itu mata kuliah ini menuntut mahasiswa untuk dapat menjadi pemandu wisata dengan memiliki kemampuan public speaking yang baik dan bertanggung jawab untuk literatur yang ada dipakai (Pessy et al., 2022). Dalam perkembangan mahasiswa saat ini selalu berhubungan dengan teknologi dan untuk membantu pengajar/dosen menyelami dunia mereka maka perlu dikembangkan e-modul pembelajaran interaktif berbasis historical perspective pada mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah.

Design

Pada tahap ini dilakukan perancangan konsep dan konten materi untuk dijadikan e-modul. Adapun kajian materi mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah yakni mengkaji lokasi-lokasi bersejarah di Maluku yang saat ini bukan hanya menjadi lokasi sejarah tetapi juga lokasi wisata sejarah di Pulau Ambon. Diantaranya 1. Situs peninggalan sejarah masa kolonial di Pulau Ambon (Benteng Victotia, Benteng Middelburg dan Benteng Rotterdam). 2. Situs peninggalan sejarah masa Perang Dunia II di Kota Ambon (Pillbox, Mariam, Gudang senjata, Gudang beras, bunker) 3. Pahlawan masa kemerdekaan 4. Pahlawan masa pergerakan nasional 5. Pahlawan masa revolusioner dan setelah Indonesia merdeka. 6. Gong perdamaian dunia dan makanan khas Maluku.

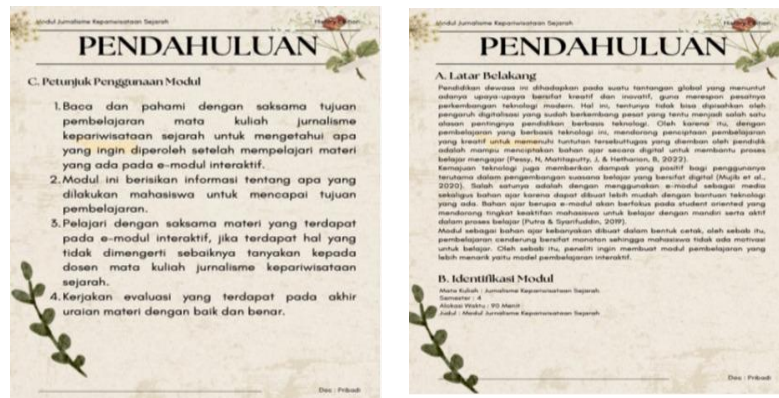
Development

Tahap ini merupakan tahap merealisasikan rancangan produk e-modul untuk mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah yang dikembangkan dan diterapkan berdasarkan Design dengan membagi menjadi 6 bab. Rancangan dibuat disertai dengan rancangan instrumen untuk validator melakukan validasi ahli materi dan bahan ajar. E-modul yang disusun menggunakan aplikasi Canva premium diawali dengan cover yang menarik perhatian mahasiswa disertai kata pengantar dan petunjuk penggunaan.



Gambar 1. Cover dan daftar isi

E-modul juga daftar isi yang memudahkan mahasiswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Fasilitas multimedia yang diberikan dalam e-modul ini diantaranya gambar situs-situs sejarah yang ada di setiap masa (kolonial dan perang dunia II), tokoh (masa kemerdekaan, pergerakan nasional, Pahlawan masa revolusioner dan setelah Indonesia merdeka serta Gong perdamaian dunia dan makanan khas Maluku. Selain petunjuk umum mahasiswa juga dapat membaca pendahuluan yang mengantarkan mereka tentang isi e-modul yang akan mereka baca selama proses perkuliahan berlangsung. E-modul didesain dengan warna yang menarik serta ketepatan pemilihan font dan ukuran tiap gambar.



Gambar 2. Petunjuk dan pendahuluan

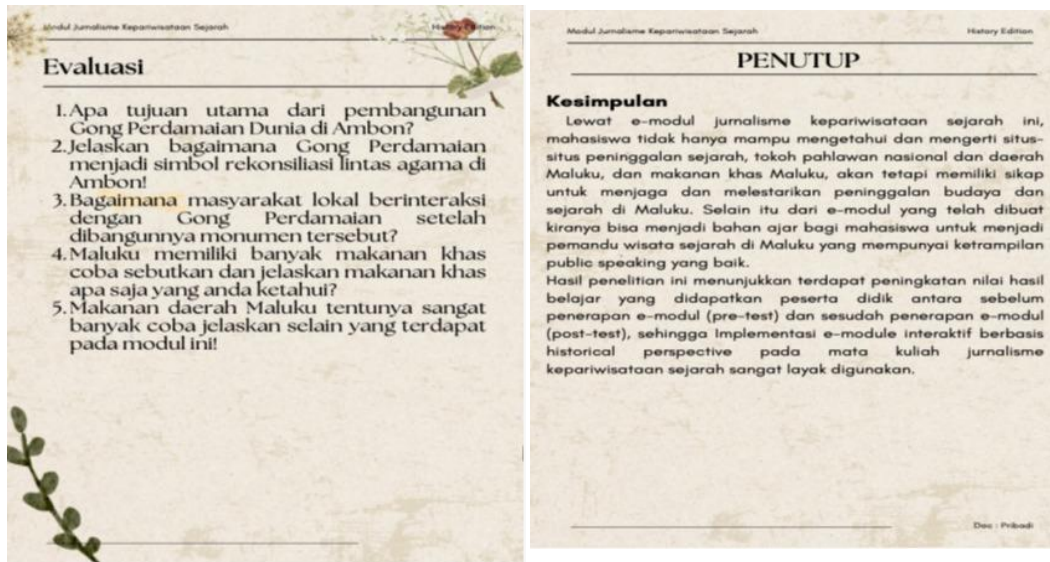
Pada bab I ditampilkan situs-situs peninggalan sejarah masa kolonial di Pulau Ambon diantaranya benteng Victoria yang awalnya adalah dibangun oleh portugis dengan nama Noss sen hora de annunciada dan setelah diambil alih oleh Belanda diberi nama Victoria yang berarti kemenangan. Selain benteng Victoria terdapat juga salah satu benteng di desa passo yang diberi nama benteng midelburg namun kondisi benteng tersebut telag runtuh dan hanya tersisa puing-puing dari benteng tersebut.



Gambar 3. Gambar bagian setiap bab

Di bagian setiap akhir bab sertai dengan evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui masalah dan hambatan dari kesulitan belajar mahasiswa dalam belajar mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah. Jumlah soal di setiap bab disesuaikan dengan materi yang ada di setiap pembahasan. Dan mahasiswa dapat mengerjakan di setiap akhir setiap bab yang diajarkan. Dengan mengerjakan setiap evaluasi tersebut mahasiswa dapat mengetahui kemampuan mereka masing-masing. dan bagian akhir dari e-modul adalah penutup yang berisi harapan dari

penggunaan e-modul ini terhadap peningkatan hasil belajar tetapi juga minat wawasan sejarah setiap mahasiswa agar kelak berguna di masyarakat.



Impelementation

Setelah e-modul selesai dirancang selanjutnya e-modul masuk pada tahap uji instrumen baik materi maupun bahan ajar e-modul tersebut dengan melalui beberapa revisi yang dilakukan untuk memperbaiki e-modul. Beberapa hal yang perlu diperbaiki diantaranya (1) pada ahli materi meminta rincian materi yang lebih detail mengenai peristiwa sejarah berkaitan dengan gambar yang diberikan selain itu juga pemaparan yang lebih mudah dipahami mengenai *historical perspective*, (2) ahli bahan ajar memberikan masukan berupa huruf yang lebih menarik dan besar agar mudah dibaca, (3) evaluasi yang tadinya di bab terakhir diminta agar ada di setiap bab. Setelah direvisi produk dianggap layak untuk diujicoba dan dipraktikkan pada mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah.

Evaluation

Hasil ujicoba kedua mepenggunaan e-modul kepada 30 mahasiswa menunjukkan menunjukkan kenaikan hasil belajar mahasiswa menggunakan e-modul yang dibuat dengan sampel 30 mahasiswa untuk kelas eksperimen, maka dilakukan uji *N-Gain* untuk melihat nilai *pretest* dan *posttest* mahasiswa. Berdasarkan hasil uji *N-Gain* nilai *mean N-Gain* pada kelas eksperimen adalah 9252 atau 92,52%. Hasil tersebut didapat dari hasil kenaikan hasil belajar mahasiswa sebanyak 30 orang dengan menggunakan e-modul interaktif, hasil belajar tersebut dinilai adalah kriteria "Tinggi". Uji hipotesis memakai uji *Paired Sample T Test* bertujuan untuk mengetahui selisih hasil antara pre-test dengan post-test untuk implementasi E-Modul yang dibuat. Hasil dari uji *Paired Sample T-Test* yang diperoleh berdasarkan data nilai pre-test

dan post test mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Pattimura memperoleh nilai Standar Deviasi sebesar 9.702. Nilai mean paired differences sebesar -70,623 menunjukkan selisih rata-rata nilai pre-test dan post-test. Nilai t tabel bernilai negatif sebesar -37.823. Uji *Paired Sample T-Test* menggunakan data pre-test dan post-test, memperoleh nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000. Artinya nilai signifikansi (2-tailed) yang diperoleh lebih kecil dari 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga memperoleh kesimpulan adanya perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah diterapkan treatment dengan e-modul, artinya ada pengaruh positif terhadap penggunaan e-modul dan adanya kenaikan nilai hasil belajar yang dicapai mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Pattimura pada mata kuliah Jurnalisme dan Kepariwisata Sejarah.

Berdasarkan hasil uji oba kepada mahasiswa dengan menggunakan e-modul berbasis historical perspective untuk mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar tetapi juga dalam proses pembelajaran terlihat antusiasme belajar mahasiswa yang tinggi dalam proses diskusi dan tanya jawab. Dengan demikian diharapkan Dosen yang kreatif dalam menciptakan bahan ajar yang inovatif di tengah tantangan mengajar generasi Gen Z yang serba teknologi

KESIMPULAN

Pengembangan e-modul memberikan semangat bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran karena mereka tidak sekedar membaca tetapi juga melihat bukti sejarah berupa foto tempat bersejarah di masa penjajahan Portugis, Belanda, Hingga Jepang di Masa PD II melawan Sekutu. Terdapat juga foto tokoh sejarah dari masa pra kemerdekaan hingga setelah merdeka. Mahasiswa juga dengan mudah memahami lokasi wisata sejarah lainnya seperti Gong perdamaian Dunia dan makanan khas Maluku.

REKOMENDASI

Penelitian ini bukan hanya menghasilkan e-modul yang interaktif tetapi juga animo belajar yang meningkat serta hasil belajar yang baik yang diujicobakan kepada mahasiswa program studi pendidikan sejarah yang mengambil mata kuliah jurnalisme kepariwisataan sejarah tentunya setelah melalui tahapan validasi oleh validator. Diharapkan e-modul dapat dikembangkan juga untuk mata kuliah lainnya sehingga dapat membantu mahasiswa menemukan sumber belajar yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini

REFERENSI

- Karima E. M, Firza F dan Fitriah R (2021) Pengembangan E-Module Interaktif Berbasis Historical Perspective pada Mata Kuliah Sejarah Pendidikan. *Internasional journal of science education*.<http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse>. Page:151-160.
- Matitaputty Jenny Koce, Hetharion D.S, Pattiasina J, Ima, Pusparani R, Far-far G dan Sopacua J (2024) Implementasi e-module interaktif berbasis historical perspective pada mata kuliah *Jurnalisme Kepariwisataaan Sejarah*.
[Htpps://Jim.Usk.Ac.Id/Sejarah/Article/View/32907/14648](https://jim.usk.ac.id/Sejarah/Article/View/32907/14648).
- Matitaputty Jenny Koce, Kailuhu J, S, Sahupala S, Manakane S,E (2023) Pelatihan Penggunaan E-Learning Platform Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Berbasis It Pada Guru Smp Negeri 8 Ambon.
- Matitaputty Jenny Koce, Saputra N, Judijanto L, Susanto N, Hanif M, Sopacua J, Fadli M, R (2024) Pjbl-Based Digital History Model To Improve Historical Concept Skills And Historical Consciousness. *Journal Of Education And Learning (Edulearn)* Vol. 18, No. 2, May 2024, Pp. 430~440. s
- Matitaputty Jenny Koce, Sopacua Jems (2023) The Effectiveness Of The Learning Cycle 5e Learning Model In An Effort To Improve Learning Outcomes Of History. *Jim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 8 (2), 2023, Pp. 740-747.P-Issn: 2964-7231, E-Issn: 2614-3658. Doi: [Htpps://Doi.Org/10.24815/Jimps.V8i2.24816](https://doi.org/10.24815/jimps.v8i2.24816).
- Matitaputty Jenny Koce, Susanto N, Fadli, M.R Ramadhan, I, Manuputty, C, J (2023) The Effect Of Team Games Tournament (Tgt) In Social Science Learning To Improve Student Learning Outcomes. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru Mi* (2023) Vol 10 (2): 374 – 388.
- Pessy Natalya C, Matitaputty Jenny K, Hetharion B.D.S (2022) Pengembangan Media Pembelajaran Komik Situs-Situs Peninggalan Sejarah Pada Mata Kuliah Kepariwisataaan Sejarah Fkip Unpatti. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* [Htpps://Jurnal.Peneliti.Net/Index.Php/Jiwp](https://jurnal.peneliti.net/index.php/jiwp) Vol. 8, No.5.