

Pemanfaatan *E-Modul* Interaktif untuk Meningkatkan *Self Directed Learning* Siswa dalam Pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam: Jejak dan Dakwah Khulafaur Rasyidin

Muhammad Yusuf Falahuddini^{1*}, Farida Febriati²

^{1,2}Program Studi Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Makassar,
Makassar, Indonesia
yusuffalah3@gmail.com*

Article information	Abstrak
<p>Article history: Received Mei 22, 2025 Approved Mei 27, 2025</p>	<p><i>Pemanfaat teknologi sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran seperti E-Modul Digital yang diakses melalui perantara komputer ataupun smartphone. Materi yang dipublikasikan dalam bentuk digital yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa, serta meningkatkan motivasi belajar siswa. E-Modul ini menampilkan informasi berupa teks, gambar, audio, video, seta quis. Permasalahan yang dihadapi sekolah ini adalah kurangnya buku ajar cetak sehingga diperlukan sebuah E-Modul Interaktif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa, serta memudahkan siswa mengikuti proses pembelajaran. Metode pengabdian yang digunakan adalah Participatory Research Apraisal (PRA) dengan melaksanakan Bimbingan secara langsung dan mendemonstrasikan penggunaan E-Modul kepada siswa. Adapun hasil dari program pengabdian ini yaitu membantu siswa mengakses materi pembelajaran, bisa diakses kapan saja, siswa lebih termotivasi belajar dan mampu belajar secara mandiri dengan adanya E-Modul ini.</i></p> <p>Kata kunci : <i>E-Modul Interaktif; Self Directed Learning; Sejarah dan Kebudayaan Islam</i></p>

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak yang signifikan dalam dunia pendidikan. Proses pembelajaran pada saat ini tidak lagi terbatas dengan menggunakan buku cetak, tetapi mulai telah beralih pada penggunaan buku digital interaktif yang lebih menarik untuk dipelajari oleh siswa, Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan memungkinkan proses belajar yang lebih fleksibel, interaktif, dan terjangkau. Hal ini sejalan dengan tuntutan zaman yang menuntut transformasi digital dalam dunia pendidikan (Harahap & Napitupulu, 2023).

Salah satu kompetensi yang diperlukan abad ke-21 adalah kemampuan belajar mandiri di bidang pendidikan, melatih siswa untuk belajar mandiri merupakan langkah awal yang penting dalam memperkenalkan keterampilan abad 21, Melalui pendekatan pendidikan yang menekankan pada pengembangan diri, siswa dapat didorong untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, membantu orang lain belajar, dan berpikiran terbuka terhadap proses belajarnya sendiri (Gülden, 2021). Integrasi kemandirian dalam pendidikan memungkinkan siswa mengembangkan pemikiran kritis dan keterampilan reflektif yang bermanfaat bagi mereka dalam kehidupan sehari-hari. Misalnya melalui ketekunan dalam belajar, siswa mampu menjadi lebih kreatif dalam mencari solusi atas permasalahan yang dihadapinya dan lebih dewasa dalam bekerja sama dengan teman sekelasnya. Semuanya merupakan komponen penting abad ke-21 yang harus dikembangkan sejak awal (Ventista dan C. Brown, 2023). Oleh karena itu, pengajaran di sekolah dasar perlu mempertimbangkan strategi pengajaran yang membantu siswa berkembang menjadi pembelajar yang mandiri, akuntabel, dan kreatif (Christina Kain dkk, 2024).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Parepare dan melakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah dan kebudayaan Islam, ditemukan bahwa masih terbatasnya ketersediaan buku ajar cetak yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan untuk mengakses materi pembelajaran, sehingga berdampak terhadap rendahnya minat belajar dan kurangnya penguasaan materi oleh siswa, untuk itu diperlukan inovasi pada buku ajar cetak dengan memanfaatkan teknologi digital seperti E-modul interaktif.

Modul adalah alat atau sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai hasil yang diharapkan (Dewi, M. S& Lestari, N. S. 2020). Modul adalah suatu bahan ajar pembelajaran yang isinya relatif singkat dan spesifik yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran (Harta et al., 2014). E-modul adalah salah satu jenis modul yang di dalamnya terdapat teks, gambar, grafik, animasi, dan juga video yang bisa diakses dimanapun dan kapanpun (Dewi, M. S& Lestari, N. S. 2020). E-modul interaktif diartikan sebagai modul yang menggabungkan dua arah atau lebih teks, grafik, audio, gambar, video yang bersifat interaktif, untuk mengendalikan suatu perintah, yang kemudian menimbulkan terjadinya hubungan dua arah antara modul dengan penggunanya (Afrila & Yarmayani, 2018). Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa E-modul interaktif adalah bahan ajar digital yang berisi teks, video, audio, animasi yang mampu membuat penggunanya berinteraksi dengan bahan ajar tersebut.

Kemandirian belajar adalah suatu proses belajar di mana siswa memiliki perilaku inisiatif dalam belajar, mampu menentukan kebutuhan belajar, melihat kesulitan pada belajar sebagai tantangan, siswa bisa memanfaatkan berbagai sumber belajar yang relevan, memilih dan menetapkan strategi dalam belajar, mengevaluasi proses dan akibat belajar, serta memiliki konsep diri (Sulistiyani et al., 2020). Kemandirian belajar menunjukkan kesiapan seorang siswa dalam menentukan mampu atau tidaknya seorang siswa dalam menentukan strategi belajarnya. Adapun karakteristik kemandirian belajar agar siswa memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Menurut Supianti dalam (Kusuma, 2020) mengemukakan bahwa karakteristik kemandirian belajar adalah sebagai berikut: (1) Individu mendesain belajar secara sendiri sesuai dengan kebutuhan yang bersangkutan; (2) Individu memilih kiat pembelajaran dan melaksanakan desain belajarnya; dan (3) individu memantau kemajuan belajarnya sendiri, mengevaluasi, hasil belajarnya, serta membandingkan

dengan standar tertentu. Dapat disimpulkan bahwa kemandirian belajar adalah kemampuan di mana siswa memiliki inisiatif untuk menentukan kebutuhan belajarnya sendiri serta mampu mengevaluasi hasil belajarnya.

Pembelajaran interaktif sangat efektif dalam meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa untuk belajar. Dengan memanfaatkan teknologi dan desain yang menarik, media ini menyampaikan materi dengan metode yang lebih hidup dan mudah dipahami. Selain itu, media ini memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi pada peningkatan pemahaman konseptual dan kemampuan berpikir kritis mereka (Nailu, 2025). Media pembelajaran interaktif dapat memfasilitasi siswa dalam belajar secara mandiri dan lebih menarik (E. Melati 2022). Media pembelajaran interaktif tidak hanya memudahkan penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan fleksibel bagi siswa (A. Frictarani, 2023). Siswa dapat belajar secara mandiri dan mengikuti kelas sesuai dengan waktu yang mereka miliki dengan adanya media pembelajaran interaktif. Hal ini membuat proses belajar lebih personal dan memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang lebih efektif. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa karena memberikan tantangan dan reward yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan (A. T. Devega, 2019). Media interaktif adalah media yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi secara aktif dengan materi yang dipelajari melalui fitur-fitur seperti pilihan, simulasi, latihan, dan umpan balik langsung. Media interaktif adalah media yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan-kegiatan interaktif seperti bertanya, berdiskusi, dan melakukan eksperimen. Pengertian media interaktif adalah jenis media yang memungkinkan interaksi dua arah antara pengguna (biasanya siswa atau audiens) dengan media tersebut. Media ini tidak hanya menyajikan informasi secara pasif kepada pengguna, tetapi juga memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi aktif dalam proses belajar atau pengalaman yang disajikan oleh media (Jafnihirda. L. Dkk 2023).

Berdasarkan pemaparan di atas yang membahas tentang apa itu E-modul, media interaktif dan kemandirian belajar atau *self-directed learning*. Serta melihat masalah yang dihadapi sekolah untuk itu melalui program ini kami akan mengembangkan bahan ajar digital yang berjudul “E-modul Interaktif untuk meningkatkan *Self Directed Learning* Siswa dalam Pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam: Jejak dan Dakwah Khulafaur Rasyidin” yang kemudian memberikan bimbingan secara langsung terkait penggunaan E-modul ini. Fokus utama atau tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan solusi konkret terhadap keterbatasan bahan ajar, meningkatkan kemandirian belajar siswa, serta meningkatkan motivasi mereka dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, pengabdian ini bertujuan mengenalkan media pembelajaran berbasis teknologi yang sesuai dengan kebutuhan zaman.

METODE PELAKSANAAN

Implementasi pada kegiatan ini menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif dengan metode *Participatory Research Apraisal* (PRA) yaitu dengan melaksanakan bimbingan langsung dan partisipasi penuh. Adapun subjek dalam pelatihan ini adalah siswa dan siswi kelas X Madrasah Aliyah Negeri 1 Kota Parepare. Demonstrasi teknologi dan pendampingan singkat dilakukan pada kurun waktu dua minggu. Proses pengabdian meliputi pengenalan fitur-fitur buku digital (*e-book*)

kemudian dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan modul oleh siswa, serta uji coba terbimbing langsung kepada siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa guru dan siswa sangat antusias dalam mencoba dan memanfaatkan E-modul. Modul interaktif ini dilengkapi dengan fitur video pembelajaran, kuis interaktif, visualisasi gambar sejarah, serta evaluasi otomatis yang memudahkan proses penilaian. Berdasarkan hasil observasi dan tanggapan dari peserta didik, E-modul mampu meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa serta pemahaman siswa terhadap materi Khulafaur Rasyidin, dan memunculkan ketertarikan baru dalam belajar sejarah Islam yang selama ini dianggap monoton.

Tahap Pengenalan Fitur-Fitur

Pada tahap ini siswa, kami melakukan sosialisasi atau pengenalan terhadap fungsi dari fitur-fitur yang ada pada *e-book* Interaktif ini adapun fitur yang ada pada produk ini adalah tombol *zoom in/out*, perbesar layar, *sound off/on*, *next page* dan *back page*, *hyperlink*, fitur video pembelajaran, dan fitur *quiz* untuk mengukur sejauh mana pemahaman siswa dalam mempelajari materi tersebut.



Gambar 1. Pengenalan Fitur

Pelatihan Penggunaan Modul

Setelah kegiatan pengenalan fitur-fitur kepada siswa, tahap selanjutnya adalah pelatihan penggunaan E-modul oleh siswa secara langsung di kelas. Pelatihan ini difokuskan untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami cara untuk mengakses dan menggunakan produk E-modul yang telah dikembangkan. Pelatihan diawali dengan pengenalan antar muka terhadap produk, termasuk fitur navigasi halaman, cara mengakses video pembelajaran, cara mengakses *quiz* Interaktif. Kemudian siswa dipandu untuk membuka E-modul melalui perangkat yang tersedia (*laptop* atau *smartphone*). Dan menjelaskan bagian-bagian penting seperti materi utama, ilustrasi sejarah dan tautan media yang ada pada E-modul ini.

Uji Coba Terbimbing

Pada tahap ini siswa di arahkan untuk mempelajari satu submateri yang terdapat pada E-modul, misalnya tentang strategi dakwah Abu Bakar Ash-Shiddiq atau ekspansi wilayah masa Umar bin Khattab, kemudian setelah itu siswa diarahkan untuk mengerjakan kuis interaktif yang telah disediakan, selama proses ini, tim pengabdian secara aktif mendampingi, memberikan bimbingan dan menjawab setiap pertanyaan yang diberikan oleh siswa apa bila mengalami kesulitan dalam penggunaan E-modul



Gambar 2. Uji Coba Produk

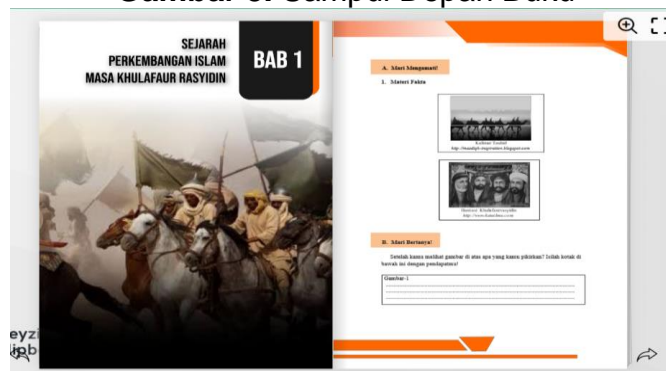
Secara umum, dengan adanya kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang terjadi di kelas, karena dengan adanya E-modul ini bisa meningkatkan motivasi belajar siswa serta meningkatkan kemampuan belajar mandiri siswa karena pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi dapat memberikan suasana belajar yang menarik bagi siswa.

Pendampingan ini penting agar siswa dapat memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus mendorong mereka untuk mengembangkan *self-directed learning* atau kemandirian dalam belajar. Di akhir sesi, siswa diminta memberikan tanggapan awal terkait pengalaman mereka dalam menggunakan E-modul, yang kemudian dijadikan sebagai data awal untuk refleksi dan evaluasi pengembangan modul ke depan.

Adapun tampilann produk E-modul interaktif dapat dilihat pada gambar berikut:



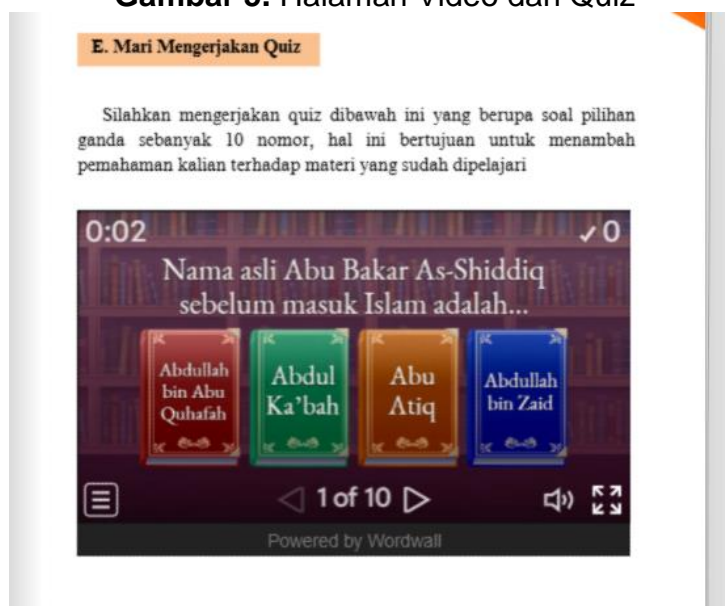
Gambar 3. Sampul Depan Buku



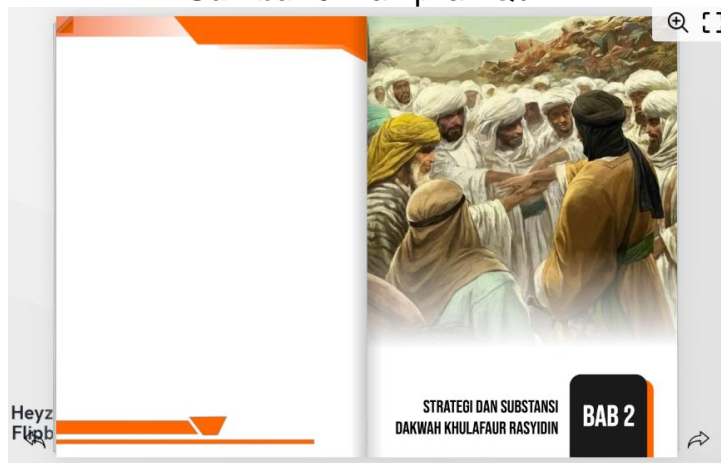
Gambar 4. Tampilan Desain BAB 1



Gambar 5. Halaman Video dan Quiz



Gambar 6. Tampilan Quiz



Gambar 7. Tampilan Desain BAB 2

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan E-modul interaktif selama proses pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam mampu

memberikan dampak positif terhadap proses belajar siswa. E-modul interaktif yang dikembangkan dilengkapi dengan fitur-fitur multimedia seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan visualisasi sejarah yang menarik, terbukti mampu meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar peserta didik.

Melalui metode *Participatory Research Appraisal* (PRA) yang melibatkan siswa secara aktif selama pelatihan dan uji coba, mereka tidak hanya belajar mengakses materi dengan cara baru, tetapi mereka juga terlibat dalam proses pembelajaran yang lebih interaktif dan bermakna. Siswa merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi materi serta mampu mempelajari materi sesuai kecepatan dan gaya belajar masing-masing.

Hasil observasi dan evaluasi menunjukkan bahwa penggunaan E-modul ini dapat menjadi alternatif solusi dari keterbatasan buku ajar cetak yang selama ini menjadi kendala utama di sekolah. Modul ini dapat memberikan fleksibilitas bagi siswa dalam mengakses pembelajaran kapan saja dan di mana saja, serta memperkuat kemampuan mereka dalam belajar secara mandiri (*self-directed learning*).

Dengan demikian, E-modul interaktif terbukti menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di madrasah. E-modul ini tidak hanya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga sejalan dengan tuntutan pengembangan keterampilan abad ke-21.

Sebagai tindak lanjut, diharapkan modul ini dapat terus dikembangkan untuk mencakup mata pelajaran dan materi lainnya dalam kurikulum, serta dilakukan pendampingan berkelanjutan untuk optimalisasi penggunaannya. Evaluasi lanjutan juga perlu dilakukan untuk mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar dan keterampilan siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah berperan serta dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini, khususnya:

1. Kepala Sekolah dan Guru Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Kota Parepare, yang telah memberikan dukungan, kesempatan, dan fasilitas selama proses pelaksanaan kegiatan ini.
2. Para siswa kelas X, yang telah menjadi mitra pembelajaran aktif dalam penggunaan E-modul dan memberikan tanggapan serta semangat yang luar biasa.
3. Tim fasilitator dan pendamping, atas kerjasama dan kontribusi dalam mendampingi proses pelatihan dan uji coba E-modul secara langsung.

Semoga inovasi ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan, khususnya dalam penguatan pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan Islam yang lebih interaktif, mandiri, dan bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Afrila, D., & Yarmayani, A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif Dengan Software Adobe Flash pada Mata Kuliah Matematika Ekonomi di Universitas Batanghari Jambi. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 18(3), 539-551.
- [2] Amir, N. A., Arismunandar, S., & Lutfi, A. D. R. T. (2024). Kemandirian Belajar sebagai Solusi Peningkatan Keterampilan Abad 21 pada Siswa Sekolah Dasar. *Journal on Education*, 7(01), 6977-6986.

- [3] Devega, A. T., & Suri, G. P. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif untuk siswa SMK. *Engineering and Technology International Journal*, 1(1), 11-18.
- [4] Dewi, M. S. A., & Lestari, N. A. P. (2020). E-modul interaktif berbasis proyek terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 433-441.
- [5] Fricticarani, A., Hayati, A., Hoirunisa, I., & Rosdalina, G. M. (2023). Strategi pendidikan untuk sukses di era teknologi 5.0. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Teknologi Informasi (JIPTI)*, 4(1), 56-68. <https://doi.org/10.52060/pti.v4i1.1173>
- [6] Gürsoy, G. (2021). Digital Storytelling: Developing 21st Century Skills in Science Education. *European Journal of Educational Research*, 10(1), 97-113.
- [7] Harahap, S., & Napitupulu, Z. (2023). PENGARUH TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN DI INDONESIA: SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW. *REKOGNISI: Jurnal Pendidikan dan Kependidikan (E-ISSN 2599-2260)*, 8(2), 9-17.
- [8] Jafnihirda, L., Suparmi, S., Ambiyar, A., Rizal, F., & Pratiwi, K. E. (2023). Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(1), 227–239. Retrieved from <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/2734>
- [9] Lasmiyati, L., & Harta, I. (2014). Pengembangan modul pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman konsep dan minat SMP. *Pythagoras: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 9(2), 161-174.
- [10] Nailu, I. A. (2025). Pengembangan media pembelajaran interaktif IPAS berbasis lingkungan untuk kemandirian belajar siswa SD di Palu. *Jurnal Ilmiah Profesi Guru (JIPG)*, 6(1), 90-101.