

Submitted: 5 Februari 2022  
Revised: 11 April 2022  
Published: 23 Mei 2022

## CONTACT

Correspondence Email:  
[nuraeni@unj.ac.id](mailto:nuraeni@unj.ac.id)

Address: Jl. R.Mangun Muka  
Raya No.11, RT.11/RW.14,  
Rawamangun, Kec. Pulo  
Gadung, Kota Jakarta Timur,  
DKI Jakarta, Kode Pos 13220

## KEYWORDS

E-Modul Hypercontent;  
Pembelajaran Jarak Jauh;  
Pembelajaran Sejarah

## E-MODUL BERBASIS HYPERCONTENT: UPAYA UNTUK MENGATASI KESULITAN PEMBELAJARAN SEJARAH DI MASA PANDEMI COVID-19

**NURAENI MARTA<sup>1</sup>, DJUNAIDI<sup>2</sup>, CORRY IRIANI<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia

## ABSTRACT

This article aims to review efforts to overcome the difficulties of learning history during the COVID-19 pandemic through teaching materials in the form of hyper-content-based e-modules. The Research qualitative methods, the main data is obtained from the results of in-depth interviews with key and core informants. Since mid-March 2020, face-to-face learning has been abolished and replaced by distance learning online. Teachers and students are forced to suddenly switch and adapt to using digital devices. This sudden change resulted in "uncertainty" in the process of implementing history learning. One of the reasons is that there are still many technologically stuttering students and teachers. For history teachers, one of the difficulties encountered during the pandemic was the difficulty of teaching the material completely. They also find it difficult to develop varied learning methods so that the material can be comprehensively understood so that students are able to interpret and use it in life. This is exacerbated by the difficulties and technical constraints often encountered in online learning. Alternative learning aids are needed to overcome this problem, especially regarding material and technical constraints. The development of hyper-content-based e-modules can be an alternative solution. Teaching materials in the form of hyper content-based e-modules are teaching materials consisting of text, images, sounds and hyperlinks packaged with a digital platform. Hypercontent-based e-modules have advantages: lightweight and easy access, so students can learn the material without being limited by space and time. In addition, hyper-content e-modules that are packaged are not only in the form of text but also include sound and images, making it easier for students to understand the material. The results showed that hyper content-based e-modules help students learn independently, can be done anytime and anywhere and lighten the burden of student learning.

## ABSTRAK

Artikel ini bertujuan mengulas upaya mengatasi kesulitan pembelajaran sejarah di masa pandemic covid 19 melalui bahan ajar berupa e-modul berbasis hypercontent. Sejak pertengahan bulan Maret tahun 2020, pembelajaran tatap muka ditiadakan dan diganti dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) melalui daring. Ternyata pembelajaran jarak jauh melalui daring menunjukkan banyak kelemahan. Perubahan yang mendadak, secara cepat

memaksa guru dan siswa belajar secara tatap muka, harus beralih menggunakan perangkat digital, mengakibatkan terjadinya “kegamangan” dalam proses pelaksanaan pembelajaran sejarah. Hal ini karena baik guru maupun siswa masih banyak yang gagap teknologi. Diantara kesulitan yang dihadapi guru sejarah adalah mengajarkan materi secara tuntas, dan juga mengembangkan metode pembelajaran yang bervariasi, agar materi dapat dipahami secara komprehensif, sehingga siswa mampu memaknai dan memanfaatkannya dalam kehidupan. Untuk itu, pengembangan bahan ajar belajar berupa e-modul berbasis hypercontent dapat menjadi solusi terutama mengatasi keterbatasan waktu, dan kendala teknis penggunaan platform zoom meeting. Bahan ajar berupa e-modul berbasis hypercontent merupakan bahan ajar yang terdiri dari teks, gambar, suara dan hyperlink yang dikemas dengan platform digital. E-modul berbasis hypercontent memiliki kelebihan, yaitu ringan, mudah diakses, sehingga siswa dapat mempelajari materi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Selain itu, e-modul hypercontent yang dikemas tidak hanya berupa teks, tetapi juga terdapat suara, gambar dapat mempermudah siswa memahami materi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul berbasis hypercontent membantu siswa belajar secara mandiri, dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun, serta dapat meringankan beban belajar siswa

## **I. PENDAHULUAN**

Berdasarkan hasil penelitian Marta (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran jarak jauh yang dilakukan oleh guru sejarah selama pandemik COVID perlu ada perbaikan supaya kualitas pembelajaran sejarah lebih baik dan ketuntasan belajar serta tujuan pembelajaran sejarah tercapai. Pembelajaran jarak jauh yang dilakukan sejak masa Pandemic Covid 19, menunjukkan beberapa kelemahan, yaitu pembelajaran lebih terkonsentrasi pada materi yang ada di buku teks, metode yang digunakan adalah penugasan melalui aplikasi whatsapp dan googleclassroom. Pembelajaran dengan pola seperti ini lebih menekankan pada penguasaan materi atau aspek pengetahuan yang ada di buku teks (takebooks thinking). Padahal menurut James Percoco (1998), pembelajaran takebook thinking ini harus dihindari karena menghambat inovasi dan kreativitas guru. Menurutnya sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah tidak hanya mengandalkan buku teks, tetapi juga dokumen/arsip, artefak, dan informasi dari narasumber atau saksi sejarah. Pemanfaatan berbagai sumber belajar tersebut menjadi kendala, manakala ada pembatasan social distance. Pelayanan museum, perpustakaan dan arsip tidak menerima pengunjung datang secara langsung, tetapi beralih ke pelayanan secara digital, sementara tidak semua guru dan siswa mampu menggunakan fasilitas digital yang disediakan oleh instansi tersebut.

Pembelajaran sejarah bukan hanya meningkatkan aspek pengetahuan tentang sejarah masa lalu, tetapi makna dari peristiwa masa lalu untuk kehidupan sekarang. Bahkan menurut Sam wineburg, tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk memanusiation manusia. Menurut Wineburg (2001) sejarah adalah ilmu empiris, yaitu mempelajari tentang pengalaman hidup manusia. Manusia punya martabat dan harkat yang lebih tinggi dibandingkan dengan binatang. Manusia diberi kelebihan oleh sang pencipta yaitu akal fikiran. Dengan akal fikirannya manusia dapat menciptakan teknologi, aturan-aturan, atau hukum yang mengatur tatanan kehidupan sesuai

dengan zamannya. Dari kehidupan manusia tersebut memberikan pengalaman bagi generasi berikutnya untuk dapat menata kehidupan yang lebih baik. Untuk itu, pembelajaran sejarah memiliki kedudukan yang penting dalam menata kehidupan manusia menuju yang lebih baik. Sebagaimana dikatakan Nugroho Nottosusanto (1978), bahwa sejarah merupakan pengalaman yang dapat dijadikan pelajaran supaya tidak terjatuh pada masalah yang sama di masa sekarang maupun yang akan datang.

Tidak dapat dipungkiri, bahwa adanya pembatasan pertemuan secara langsung di masa pandemik ini, penggunaan berbagai sumber belajar dan bahan ajar mengalami kendala. Untuk itu perlu adanya inovasi bahan ajar berbasis E-modul hypercontent, supaya konten bahan ajar bervariasi, tidak hanya berbentuk teks, tetapi juga dilengkapi dengan gambar-gambar dan suara, juga dapat tersambung (link) dengan video, film, atau layanan museum, perpustakaan dan Arsip Nasional. Selain itu, kegiatan pembelajaran tidak dibatasi oleh waktu jam pelajaran. Kelebihan pembelajaran berbasis digital adalah potensinya dalam memberikan konektivitas sehingga memudahkan interaksi berkesinambungan antara guru dan siswa, hal ini sebagaimana pendapat Sariyatun, Suryani, Sutimin, dan Akmal (2021) yang menyatakan bahwa penggunaan bahan ajar digital telah memungkinkan kesempatan siswa untuk memperluas interaksi mereka dengan guru dan teman sekelas dalam lingkungan digital, di mana hal ini menunjukkan sebuah proses interaktif yang menciptakan lingkungan sosial-cyberspace sehingga siswa dapat mengadakan interaksi sosial dan komunikasi dan mempertahankan keterampilan sosial mereka melalui pembelajaran kolaboratif secara online.

Pembelajaran sejarah yang seharusnya bukan hanya tekstual tetapi lebih ditekankan pada kontekstual, maka bahan ajar berbasis E-modul hypercontent merupakan alternatif sumber belajar yang dapat digunakan untuk mengatasi kendala pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang terbukti memiliki banyak kelemahan. Salah satu kendala PJJ, adalah ketuntasan belajar siswa. Hal ini karena waktu kegiatan pembelajaran yang hanya dilakukan 60 menit untuk 2 jam pelajaran, sementara pola pembelajaran masih seperti kondisi sebelum pandemik, yaitu orientasinya takebooks. Guru merasa telah sukses mengajar manakala dia sudah mengajarkan seluruh materi yang ada di buku teks. Kondisi ini menjadikan metode pembelajaran yang digunakan guru lebih banyak adalah metode penugasan, menyalin materi yang ada di buku teks, kemudian menjawab soal-soal latihan. Metode ini mempunyai kelemahan diantaranya adalah siswa tidak dapat memahami materi secara baik, karena buku teks tidak didesain untuk dipelajari secara mandiri, tetapi dibutuhkan penjelasan yang komprehensif oleh guru agar siswa memahami materi secara baik dan dapat mengambil makna dari pengalaman belajarnya sehingga bermanfaat bagi kehidupannya. Lebih jauh lagi diharapkan siswa mampu mengkonstruksi pengalamannya dengan pengalaman belajar barunya sehingga menghasilkan pengetahuan baru. Selain itu, buku teks juga biasanya berisi materi yang dituliskan secara singkat, sehingga butuh penjelasan lebih lanjut oleh guru. Apalagi materi sejarah yang peristiwanya sudah berlalu, dan tidak dapat diulang kembali atau dibuktikan secara scientific di laboratorium.

Dari hasil pengamatan, beberapa E-modul mata pelajaran sejarah yang ada juga masih berbasiskan pada tekstual, belum ada yang mendesain e-modul yang mengkombinasikan teks, gambar, video/film dan suara,serta petunjuk cara penggunaan e-modul atau berbasiskan hypercontent. Oleh karenanya bahan ajar sejarah berbasis e-modul hypercontent ini dapat menjadi alternatif upaya mengatasi kendala untuk menuntaskan materi pelajaran, sehingga dapat mengatasi kesulitan guru menuntaskan materi pelajaran dan meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di masa pandemik covid 19.

## II. METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data melalui pengamatan, dan wawancara dengan informan inti dan informan kunci. Lokasi penelitian dilakukan di SMK 25 Jakarta. Informan kunci adalah kepala sekolah dan wakil kepala sekolah bidang kurikulum, sementara infoman inti adalah guru mata pelajaran sejarah dan siswa kelas X Jurusan Bisnis dan Manajemen. Analisis data menggunakan Triangulasi data. Pemilihan responden penelitian ditentukan berdasarkan rendem sampling, yaitu dipilih secara acak.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki karakteristik khusus, yaitu materinya mengkaji peristiwa masa lampau yang tidak bisa diulang, sehingga lebih bersifat abstrak. Peristiwa sejarah hanya dapat ditelusuri berdasarkan peninggalan kejadian peristiwa sejarah tersebut yang berupa artefak atau dokumen, peristiwanya sendiri tidak bisa diulang atau diuji kembali di laboratotium. Untuk itu, guru harus mampu menjelaskan materi pelajaran secara komprehensif agar siswa memahami peristiwa sejarah dengan baik. Pembelajaran sejarah yang dilakukan secara verbalistis, yaitu guru hanya berceramah tanpa didukung media pembelajaran, maka akan sulit dimengerti siswa, apalagi untuk difahami maknanya. Padahal pembelajaran abad 21 menuntut agar siswa mampu mengkaitkan pengalaman belajarnya dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya untuk dikembangkan menjadi pengetahuan baru yang dapat mendorong imajinasi dan kreatifitas siswa. Kompetensi abad 21 menekankan pada pencapaian pengalaman belajar 4 C, yaitu kemampuan berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berpikir kritis (*critical thinking*), kemampuan komunikasi (*communication*), dan berkolaborasi (*collaboration*). Berkaitan dengan hal tersebut, mengacu pada temuan dari Woth (1999) sebagaimana dikutip oleh Komalasari, (Komalasari, 2013) menyatakan bahwa kemampuan rata-rata manusia dalam mengingat lebih kuat secara verbal dan visual daripada verbal saja atau visual saja. Sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

**Tabel 1. Kemampuan Rata-rata Manusia Dalam Mengingat**

Mengingat	Sesudah 3 jam	Sesudah 3 hari
Verbal saja	70 %	10 %
visual	72 %	20 %
VVerbal dan visual	85 %	65 %

Sumber : The Psychology of audiences by H.L. Holing Woth (Komallasari, 2013)

Pendapat yang sama dikatakan Supriatna (2009) bahwa media pembelajaran yang menayangkan fakta bergerak dengan efek suara, gambar-gambar yang bergerak dapat menarik minat belajar siswa. Ini artinya bahwa media pembelajaran yang menggabungkan verbal, tekstual dan visual dapat menarik minat belajar siswa.

Dikarenakan materi pelajaran sejarah lebih bersifat abstrak, maka untuk mengoptimalkan pembelajaran sejarah dibutuhkan media yang dapat membantu mengkonkritkan hal yang abstrak tersebut menjadi suatu realita, sehingga siswa dapat memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh karenanya pembelajaran sejarah yang bersifat verbalistik, yaitu diajarkan secara lisan harus diubah, sehingga pembelajaran sejarah tidak hanya dilakukan secara lisan dengan metode ceramah tetapi juga dilakukan secara visual serta tekstual. Salah satu media yang dapat digunakan adalah e-modul berbasis hypercontent yaitu bahan ajar yang tidak hanya berupa teks, tetapi juga memuat gambar-gambar dan suara (*audio visual*) serta multimedia (*hyperlink*). Penggunaan e-modul seperti ini diharapkan siswa termotivasi dan tertarik mempelajari sejarah secara mandiri, dan berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan dimanapun dan kapanpun. Kelebihan e-modul ini diharapkan tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai.

Beberapa permasalahan yang dihadapi guru sejarah dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, dari hasil penelitian adalah guru tidak mengenal siswa secara baik, sehingga progress perkembangan kemajuan belajar siswa kurang terpantau secara baik. Selain itu, guru juga kesulitan melakukan pembelajaran secara tuntas, karena keterbatasan waktu jam pelajaran.

Di masa pandemic ini jam pelajaran dikurangi yaitu dari 1 jam pelajaran yang semula berdurasi 90 menit menjadi 30 menit per 1 jam pelajaran. Padahal, mata pelajaran sejarah membutuhkan waktu yang cukup banyak untuk dapat memahami secara komprehensif suatu peristiwa sejarah. pengurangan jam pelajaran tersebut menjadi kegiatan pembelajaran sejarah tidak efektif. Selain itu juga pembelajaran sejarah dengan teknik pemberian tugas, justru memperberat beban belajar siswa. Hal ini karena siswa harus mencari sendiri sumber belajar sementara mereka dibatasi ruang geraknya. Hampir semua guru, tidak hanya guru sejarah memberikan tugas untuk menuntaskan materi pelajaran kepada siswa. Pemberian tugas lebih lanjut kepada siswa justru menjadi "blunder", karena menambah beban belajar siswa. Bisa dibayangkan, jika semua mata pelajaran memberikan tugas, maka berapa tugas yang harus dikerjakan siswa sementara secara umum, kondisi siswa belum siap untuk belajar secara mandiri, tanpa bimbingan guru.

Hasil pengamatan di SMK 25 Jakarta selama bulan Agustus 2021 sampai Desember 2021, pembelajaran sejarah jarak jauh secara online dilakukan melalui beberapa aplikasi, seperti whatsapp, zoom, googleclassroom. Diantara ketiganya yang sering digunakan adalah whatsapp. Menurut guru, aplikasi whatsapp ini sangat mudah digunakan, hampir semua siswa dapat menggunakannya, yang kedua adalah aplikasi google classroom, diantara siswa sering menyebut dengan singkatan GCR. Kedua aplikasi tersebut dapat dilakukan secara sinkronus maupun asinkronus, kelemahannya adalah guru tidak dapat melihat siswa, dan juga guru tidak memantau

apakah yang mengerjakan tugas adalah benar-benar siswa tersebut. selain itu juga guru tidak mengenal secara baik satu persatu siswa.

Teknik pembelajaran dengan aplikasi whatsapp dan GCR hampir sama yaitu guru menshare e-modul atau ppt, kemudian guru memberikan tugas kepada siswa untuk mempelajari dan selanjutnya mengerjakan soal-soal latihan. Perbedaannya adalah GCR menyediakan laman-laman atau fitur seperti forum diskusi, tugas kelas, peserta, dan nilai. Dengan demikian, GCR lebih banyak fiturnya dan menentukan batas waktu penyerahan tugas, sehingga guru lebih mudah memantau aktivitas siswa, dan mengetahui siapa saja yang tidak menyerahkan tugas. Selain itu juga di GCR, guru dapat memberikan nilai sebagai feedback ke siswa. Namun kelemahannya adalah tidak semua siswa memiliki laptop dan hp android. Selain itu juga memerlukan kuota internet. Kelemahan pembelajaran menggunakan GCR dan whatsapp komunikasi satu arah. Whatsapp dapat berkomunikasi dengan cara video call, tetapi terbatas jumlah pesertanya paling banyak 8 orang, sementara jumlah peserta didik secara umum berjumlah rata rata 30 peserta didik.

Dari pengamatan, guru sering kali menshare bahan ajar berupa E-modul, tetapi masih berbasiskan pada tekstual. Padahal untuk membaca teks yang panjang di hp maupun di laptop sangat menjenuhkan. Beberapa keluhan dari siswa bahwa mereka malas membaca teks yang sangat panjang, apalagi kadangkala, ketika membaca teks yang panjang di hp mengalami kesulitan karena teksnya lompat-lompat jika tersentuh jari, akibatnya siswa sulit membaca secara mendalam dan memahami materi yang disajikan dalam bentuk teks sebagaimana e-modul yang sudah dibagikan oleh gurunya.

**Tabel 2. Persepsi Siswa tentang Pembelajaran Secara Daring selama Pandemi Covid-19**

No.	Pendapat Siswa	Jumlah	Persentase
1.	Senang/enjoy	7	20.59%
2.	Biasa saja	5	14.71%
3.	Membosankan	22	64.70%
Total		34	100 %

Selain itu, dari hasil pengamatan, guru masih orientasinya terfokus untuk dapat mengajarkan semua materi pelajaran yang ada di buku teks. Sementara alokasi waktu jam pelajaran yang tersedia terbatas, yaitu 60 menit untuk 2 jam pelajaran. Jika menggunakan aplikasi zoom, guru mengeluhkan bahwa alokasi waktu yang tersedia sangat kurang untuk kegiatan pembelajaran secara sinkronus. Hal itu karena seringkali waktu yang tersedia tersita habis dengan masalah teknis, seperti masalah sinyal, hp atau laptop yang lemot. Akibatnya waktu untuk kegiatan pembelajaran kurang optimal. Guru merasa tidak cukup untuk menjelaskan semua materi yang ada di buku teks atau e-modul.

Pembelajaran dengan teknik seperti ini, bagi siswa sangat menjenuhkan dan merasa semakin berat, karena hampir semua mata pelajaran bidang studi memberikan teknik yang sama yaitu pemberian tugas dan latihan baik melalui aplikasi whatsapp, maupun GCR. Dari hasil angket

diperoleh bahwa sebagian besar siswa merasa jenuh belajar secara daring 83% dengan menggunakan google classroom, selebihnya 10 % biasa saja dan 7% merasa lebih efektif. Alasannya siswa kurang dapat berinteraksi secara intens dengan guru, dan kesulitan untuk menanyakan materi yang tidak dimengerti secara tuntas dan mendapat penjelasan yang komprehensif dari guru.

Sementara guru sendiri mengeluhkan bahwa, mereka kurang mengenal anak didiknya, dan merasakan kurang adanya kedekatan emosional. Selain itu guru juga merasakan pembelajaran melalui daring kurang maksimal dan pembelajaran tidak tuntas, mereka mengkhawatirkan tujuan pembelajaran sejarah tidak tercapai. Menurut seorang tenaga pendidik yang diwawancarai, Rani (2021), beberapa aplikasi memiliki kelebihan dan kekurangan. Aplikasi zoom sangat cocok untuk menjelaskan materi, sedangkan untuk pemberian tugas lebih cocok menggunakan aplikasi google classroom.

**Table 3. Aplikasi yang digunakan selama pembelajaran PJJ**

<b>Aplikasi</b>	<b>fungsi</b>	<b>Waktu penggunaan</b>	<b>Kelemahan</b>
Zoom	Menjelaskan materi	Sering	Berbayar, waktunya terbatas
Google meet	Menjelaskan materi	Kadang-kadang	Tidak semua peserta didik tampak dilayar, sehingga guru kurang dapat memantau perkembangan pengetahuan siswa
Google classroom	Pemberian tugas, menshare ppt dan e-modul	Sering	Guru tidak dapat melihat siswa secara langsung, guru tidak mengetahui apakah tugas dikerjakan oleh siswa sendiri
Watsapp	Pemberian tugas, menshare ppt, e-modul,	Sering	Guru tidak dapat melihat siswa secara langsung

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran jarak jauh secara online kegiatan pembelajaran tidak optimal. Olehkarenanya penggunaan bahan ajar berbasis e-modul hypercontent dapat menjadi salah satu mengatasi permasalahan tersebut. Bahan ajar merupakan segala sesuatu bahan yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas (Depdiknas, 2008, 11). Berdasarkan definis tersebut, maka bahan ajar banyak ragam dan bentuknya, dari bentuknya bahan ajar dapat berupa cetak atau non-cetak. Sementara dari jenisnya dapat berbentuk teks, gambar, audio atau visual. Dalam hal ini bahan ajar berbasis e-modul hypercontent adalah bahan ajar yang menggunakan aplikasi elektronik terdiri dari berbagai konten seperti teks, audio-visual, gambar dan suara yang dikemas secara sistematis dan didesain agar siswa mampu mempelajari secara mandiri dan menyenangkan.

Sadiman mengatakan bahwa semakin kongkrit materi yang diajarkan, maka semakin mudah difahami oleh siswa. beberapa alat bantu yang dikembangkan dalam e-modul *hypercontent* seperti alat bantu visual, seperti gambar, model, objek, film atau video yang dapat memberikan pengalaman kongkrit, motivasi belajar serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar siswa. (Sadiman, 1990) Dengan demikian melalui bahan ajar berbasis e-modul hypercontent siswa termotivasi untuk

belajar secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajari materi secara tuntas, dan tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Hasil angket menunjukkan bahwa, sebanyak 70% tertarik mempelajari materi dalam bentuk e-modul hypercontent, selain itu juga siswa dapat memahami materi pelajaran yang dikemas dalam bentuk e-modul *hypercontent*. Ini diketahui karena siswa dapat mengukur dirinya sendiri apakah sudah memahami materi pelajaran atau belum. Jika belum memahami materi, maka siswa harus mengikuti petunjuk selanjutnya. Ini artinya, bahan ajar berbasis e-modul hypercontent memfasilitasi siswa untuk dapat mempelajari materi secara mandiri, tidak dibatasi waktu dan tempat. Selain itu bahan ajar berbasis e-modul *hypercontent* yang dilengkapi dengan suara, maka seolah-olah siswa sedang belajar dibawah bimbingan guru. Dengan demikian bahan ajar sejarah yang dikemas dalam bentuk e-modul berbasis hypercontent dapat menjadi solusi untuk mengatasi kesulitan pembelajaran sejarah baik kesulitan yang dihadapi guru maupun siswa.

E-modul mata pelajaran sejarah berbasis hypercontent dapat dibuat menggunakan program e-book khusus seperti Flipbook Maker, ibooks Author, Calibre, dan lain sebagainya. Kelebihan bahan ajar dalam bentuk e-modul dibanding modul cetak adalah bahwa e-modul lengkap dengan media interaktif seperti video, audio, animasi dan fitur interaktif lain yang dapat dimainkan dan diputar ulang oleh siswa saat menggunakan e-modul. E-modul dinilai bersifat inovatif karena dapat menampilkan bahan ajar yang lengkap, menarik, interaktif, dan mengemban fungsi kognitif yang bagus.

E-modul yang sudah jadi dapat disimpan dalam berbagai extension file sehingga dapat diputar pada komputer dengan sistem operasi berbeda. Untuk komputer Windows, e-modul disimpan dalam bentuk .exe. Untuk computer macintosh e-modul disimpan dalam bentuk .app. Dan untuk web, e-modul disimpan dalam bentuk file *html*. Selanjutnya, e-modul dapat diputar pada komputer yang telah memiliki program-program yang digunakan dalam membuat media dalam e-modul itu. Jika e-modul memuat media yang dibuat dengan Macromedia Flash, maka e-modul dapat diputar pada komputer yang telah memiliki program Flash Player. Beruntungnya, program-program yang banyak digunakan dalam membuat e-modul sudah terdapat gratis pada banyak komputer windows. Selain itu juga luaran penelitian marta (2021) menghasilkan e-modul berbasis kontekstual untuk Sekolah Menengah kejuruan (SMK) jurusan Bisnis dan Manajemen. yang dapat diakses lewat internet.

#### IV. KESIMPULAN

Berdasarkan uraian hasil penelitian, menunjukkan bahwa bahan ajar berbasis e-modul *hypercontent* dapat mengatasi kekurangan jam pelajaran dan ketuntasan belajar siswa. bahan ajar berbasis e-modul hypercontent merupakan bahan ajar yang dikemas dengan berbagai jenis media seperti teks, gambar, video atau film dan suara, sehingga materi pelajaran sejarah yang abstrak dapat dikongkritkan dengan bantuan gambar, video dan suara. Pembelajaran tidak bersifat verbal, sehingga materi pelajaran mudah difahami oleh siswa.

Selain itu, bahan ajar berbasis e-modul hypercontent memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara mandiri, tidak dibatasi oleh jam pelajaran, dan tempat/kelas. bahan ajar berbasis e-modul hypercontent menjadikan pembelajaran sejarah lebih variatif, baik metode maupun medianya. Ini dibuktikan dari hasil penelitian yang menunjukkan sebagian besar siswa, yaitu sebanyak 76% tertarik belajar secara mandiri dengan menggunakan bahan ajar berbasis e-modul hypercontent.

Selain itu bahan ajar berbasis e-modul hypercontent dapat mengatasi kekurangan beberapa aplikasi yang digunakan selama pjj secara daring. Seperti aplikasi zoommeeting lebih cocok digunakan untuk menjelaskan materi pelajaran, kelemahannya adalah aplikasi tersebut berbayar dan tidak semua siswa memiliki laptop atau hp yang dapat digunakan pada waktu tertentu secara bersamaan. Selain itu, untuk dapat bergabung pada zoommeeting, maka siswa harus memiliki kuota yang stabil. Di pihak gurupun demikian, guru harus memiliki kuota dan sinyal yang stabil agar suaranya tidak putus-putus dan jelas artikulasinya, sehingga siswa dapat memahami materi yang dijelaskan oleh guru. sementara pembelajaran dengan menggunakan aplikasi whatsapp dan GCR lebih menekankan pada metode penugasan, sehingga sangat membebani siswa. untuk itu bahan ajar berbasis e-modul hypercontent merupakan solusi untuk mengatasi kendala pembelajaran di masa pandemik covid 19 ini, karena e-modul berbasis hypercontent dapat dipelajari secara mandiri, berulang-ulang sesuai dengan kebutuhan, tanpa dibatasi ruang dan waktu.

### **UCAPAN TERIMA KASIH (ACKNOWLEDGEMENT)**

Kami mengucapkan terimakasih kepada jajaran Rektorat dan Dekanat Universitas Negeri Jakarta, yang telah mendanai penelitian dan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan oleh civitas akademika Prodi Pendidikan Sejarah. Selain itu juga kami mengucapkan terimakasih kepada pihak Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang yang telah bersedia menerbitkan artikel ini.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Komallasari, K. (2013). *Pembelajaran Tekstual : Konsep dan Aplikasinya*. Bandung: Aditama.
- Marta, N. (2022). *Integrated Historical Learning At Senior High School : alternative Learning In covid 19 Pandemic*. Depok: Atlantis Press.
- Notosusanto, N. (1978). *Sejarah Demi Masa Kini*. Depok: UI Press.
- Percoco, J. (1998). *A Passion For The Past : Creative Teaching of U.S. History*. USA: On Acid-free-Paper.
- Sadiman. (1990). *Media Pendidikan : Pengertian, pengembangan, dan Pemanfaatan*. Jakarta: Rajawali.
- Sariyatun, S., Suryani, N., Sutimin, L. A., Abidin, N. F., & Akmal, A. (2021). The Effect of Digital Learning Material on Students' Social Skills in Social Studies Learning. *International Journal of Instruction*, 14(3), 417–432. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14324a>

Supriyatna, D. (2009). *Pengenalan Media Pembelajaran-Bahan ajar untuk Diklat E-Training PPPPTK TK dan PLB*. Jakarta: Kemendikbud.

Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts Charting The Future of Teaching The Past*. . USA: Temple University Press.