

THE DEVELOPMENT OF A HISTORY E-BOOK ON THE TOPIC OF THE ARRIVAL AND SPREAD OF ISLAM IN INDONESIA BASED ON LOCAL HISTORY (ROKAN ROYAL PALACE) TO IMPROVE LEARNING OUTCOMES OF GRADE X STUDENTS AT SMAN 1 UJUNGBATU

Pengembangan *E-Book* Sejarah Materi Masuk Dan Berkembangnya Islam di Indonesia Berbasis Sejarah Lokal (Istana Raja Rokan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Kelas X Sman 1 Ujungbatu

Meisy Salsa Bella¹, Isjoni², Asril³

Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

¹meisy.salsa1071@student.unri.ac.id

²isjoni@lecturer.unri.ac.id

³asril@lecturer.unri.ac.id

(*) **Coresspodence Author**

¹meisy.salsa1071@student.unri.ac.id

How to Cite: Bella et al. (2026). The Development Of A History E-Book On The Topic Of The Arrival And Spread Of Islam In Indonesia Based On Local History (Rokan Royal Palace) To Improve Learning Outcomes Of Grade X Students at SMAN 1 Ujungbatu. doi: 10.36526/js.v3i2. 6029

Abstract

Received : 09-08-2025

Revised : 21-09-2025

Accepted : **04-12-2025**

Keywords:

History E-Book,
 Material on the Entry and
 Development of Islam in
 Indonesia,
 Local History

Development of an e-book on the history of the entry and development of Islam in Indonesia based on local history (Istana Raja Rokan) using the ADDIE model. The first stage is needs analysis by identifying the needs, goals, knowledge and attitudes of students. This analysis stage is carried out by the author to collect the data needed in the development of this e-book. The second stage is design at this stage the author creates an e-book, in the design stage a conceptual framework for e-book development has been prepared. The third stage is development at this phase involves developing activities, creating goals, and contextual learning. In this development stage there are three activities that the author does, namely product creation, validation, and product revision. The fourth stage is implementation at this stage, namely applying the e-book design that has been developed to real situations in the classroom. The fifth stage is evaluation at this stage an evaluation is carried out to see suggestions and comments from the questionnaire assessment, this is done again so that this history e-book is truly in accordance with the needs and learning objectives. Based on the calculation results, it can be concluded that the development of this history e-book is "Very Feasible" based on the assessment stage of material experts 88.3%, media experts 89% with the category "Very Feasible", and the assessment of large group student responses to the media with a percentage of 89.35% with the category "Very Feasible".

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa. Sistem pendidikan memerlukan perubahan guna menghadapi era industri 4.0. Pembelajaran wajib disinkronkan dengan pertumbuhan dan keperluan zaman. Pembelajaran harus diolah dengan inovatif, menarik, dan menyenangkan agar tujuan bisa terlaksana dengan maksimal (Almeida &

Simoes, 2019:120-136). Perubahan dan pertumbuhan teknologi informasi yang berjalan pesat berdampak dengan digunakannya teknologi dalam dunia edukasi selaku media pada pembelajaran (Sanaky, 2013). Salah satunya yaitu bahan ajar, AECT (1986) mendefinisikan bahan ajar sebagai bahan pembelajaran berupa barang-barang (media atau perangkat lunak) yang berisi pesan untuk disampaikan dengan menggunakan peralatan.

Pendidik bisa memakai serta memanfaatkan bahan ajar dalam bentuk digital atau elektronik selaras dengan keperluan dan tujuan pembelajaran. Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh terhadap lingkup pendidikan. Dengan perkembangan teknologi yang begitu modern saat ini setiap peserta didik dapat belajar dimanapun dan kapanpun menggunakan media elektronik seperti handphone, ipad, dan sebagainya. Berdasarkan hal diatas kemajuan teknologi digital serta kebutuhan akan akses pendidikan yang lebih luas dan mudah.

Perubahan perilaku belajar peserta didik (generasi digital) juga menjadi faktor pendorong atau penyesuaian dalam perkembangan teknologi pendidikan. Melalui perkembangan teknologi guru diwajibkan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini untuk dijadikan media pembelajaran (Lestari, 2018). Salah satu media pembelajaran sejarah berbentuk multimedia atau digital dalam pembelajaran (Saputro, 2021:124). Pembelajaran sejarah yang ideal adalah sebuah situasi yang memfasilitasi peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran sejarah secara optimal.

Situasi yang dapat memfasilitasi belajar sejarah dengan optimal terdiri atas berbagai aspek yang saling sinergi dan terintegrasi menciptakan dorongan dan motivasi pada peserta didik untuk belajar sejarah. Aspek pertama yang perlu disebut adalah guru. Sosok guru walaupun di era kemajuan teknologi kehadirannya dapat digantikan, akan tetapi untuk pembelajaran sejarah tetap diperlukan. Guru tidak sekedar sebagai fasilitator yang memfasiliatsi terjadinya proses pembelajar, akan tetapi guru adalah seorang desainer bagaimana proses pembelajaran itu harus dan semestinya terjadi (Joko Sayono 2013:1).

Dalam hal ini guru mata pelajaran sejarah dapat membuat konten sejarah yang menarik. Pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang menjadikan seseorang menjadi bijaksana (Kartodirdjo, 1992). Selain itu, tujuan diadakannya pembelajaran sejarah antara lain: (1). menanamkan jiwa cinta tanah air, (2). mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia, (3). meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bagi peserta didik dan (4). mengetahui proses peradaban manusia Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya dari masa lalu hingga masa kini (Sutimin & Wahyuni, 2013:417). Dengan mempelajari sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakikat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar tersebut kemudian dikenal dengan kesadaran sejarah (Sayono, 2013: 12).

Dalam mempelajari sejarah di era digital ini dapat meningkatkan kemampuan analisis dan informasi, mengembangkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik dengan teknologi kita dapat memperoleh pemahaman yang lebih dalam tentang masa lalu dan masa kini serta mengembangkan keterampilan yang penting untuk menghadapi tantangan masa depan. Dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, pembelajaran sejarah lokal masih merupakan bagian dari sejarah nasional. Padahal, berdasarkan Lampiran III Permendikbud RI No.59/2014 tentang Pedoman Guru Mata Pelajaran, sejarah daerah diajarkan secara terintegrasi dengan pembelajaran nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Sejarah lokal memberikan koneksi secara dalam dengan peristiwa yang lokal dan dianggap tidak penting, tetapi sebenarnya memiliki peran yang sangat krusial dan bermanfaat di masa depan.

E-book saat ini sangat banyak digunakan dalam pembelajaran sejarah, ditambah lagi saat ini Indonesia menggunakan kurikulum merdeka yang sudah memiliki aplikasi yang menyediakan bahan ajar berupa e-book dalam bentuk pdf ataupun mp3 (podcast) yang bisa di download kapan saja. Akan tetapi e-book yang telah disediakan oleh pemerintah Indonesia (Kemendikbud) dalam web kurikulum merdeka itu hanya memaparkan atau menjelaskan materi sejarah nasional. Dengan e-book yang telah tersedia di web kurikulum merdeka itu peserta didik hanya mengetahui dan

membaca materi sejarah nasional saja. Oleh karena itu dari e-book yang saya buat ini, saya akan mengintegrasikan sejarah nasional dan sejarah lokal kedalamnya.

Dalam mengintegrasikan sejarah nasional ke sejarah lokal penulis mengidentifikasi peristiwa penting dalam masuknya Islam ke nusantara seperti kedatangan pedagang Muslim, misi-misi dakwah, atau penyebaran agama Islam. Kemudian penulis menentukan Kerajaan Istana Raja Rokan yang terletak di Kecamatan Rokan IV Koto, Kabupaten Rokan Hulu. Penulis Mendeskripsikan bagaimana masuknya Islam memengaruhi politik, ekonomi, sosial, dan budaya di Istana Raja Rokan. Dengan e-book ini maka pengetahuan atau pemahaman sejarah lokal dan kesadaran sejarah lokal pada peserta didik akan bertambah. Berdasarkan pada fakta-fakta yang terjadi dilapangan yaitu di SMAN 1 Ujungbatu ditemukannya permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran sejarah Indonesia khususnya di kelas X.

Dari hasil pra observasi, didapat bahwa disana peserta didik kurang paham dengan sejarah lokal, terlihat masih kurangnya pemahaman sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah sehingga guru lebih memilih memberikan pemaparan materi sejarah yang hanya terpaku pada buku pelajaran yang tersedia. Upaya meningkatkan hasil belajar diperlukan untuk menambah pengetahuan akan sejarah lokal peserta didik di kelas X di SMAN 1 Ujungbatu. Kurangnya perhatian dalam mengikuti pelajaran menyebabkan pengetahuan peserta didik akan pelajaran tersebut menjadi lemah atau rendah karena itu diperlukan upaya untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik tersebut. Upaya itu dilakukan dengan menggunakan bahan ajar E-book.

Pada penelitian pengembangan ini penulis mengembangkan materi sejarah nasional (masuknya kerajaan Islam ke nusantara) yang kemudian diintegrasikan ke sejarah lokal (Istana Raja Rokan) yang dikembangkan dalam bentuk e-book sejarah. sehingga dengan media berupa e-book mempermudah peserta didik memahami materi sejarah lokal. Pada dasarnya e-book yang digunakan dalam proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan peserta didik serta dimanfaatkan secara benar merupakan salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan hasil belajar pada peserta didik.

Dalam materi masuknya kerajaan Islam ke nusantara yang dikaitkan dengan sejarah lokal yaitu Istana Raja Rokan yang terletak di kecamatan Rokan IV Koto. Oleh karena itu guru dapat memberikan dan menyediakan bahan pembelajaran yang inovatif guna menghasilkan inovasi-inovasi baru pada peserta didik. Salah satu bahan pembelajaran yang bisa diakses oleh semua peserta didik adalah E-book Sejarah.

METODE

Peneliti menggunakan metode penelitian jenis Research and Development (R&D). Menurut Amile and Reesnes (2015:297), Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Berdasarkan definisi di atas dapat dijelaskan bahwa metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan untuk menyempurnakan suatu produk yang sesuai dengan acuan dan kriteria dari produk yang dibuat sehingga menghasilkan produk yang baru melalui berbagai tahapan dan validasi atau pengujian. Media yang akan dikembangkan pada penelitian ini adalah pengembangan *e-book* sejarah materi masuk dan berkembangnya islam di Indonesia berbasis sejarah lokal (Istana Raja Rokan) .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada dipaparkan terkait rancangan pengembangan media, kelayakan, dan tanggapan peserta didik terhadap media serta pembahasannya. Hasil dari penelitian dan pengembangan ini berupa *e-book* sejarah berbasis sejarah lokal pada materi masuk dan berkembang islam di Indonesia. Hasil penelitian dijelaskan sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya dengan menggunakan tahapan pengembangan ADDIE yang terdiri dari *Analyze*

(analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Evaluate* (evaluasi). Penelitian pengembangan ini dilakukan di secara langsung di kelas X SMAN 1 Ujungbatu.

Pengembangan E-Book Sejarah

1. Tahap Analyze (analisis)

Tahapan ini merupakan tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mendapatkan permasalahan yang dapat diteliti. Lalu peneliti melakukan pra- observasi terkait pembelajaran sejarah di SMAN 1 Ujungbatu. Peneliti memfokuskan diri untuk melihat secara langsung proses pembelajaran sejarah Indonesia khususnya di kelas X-3 serta keadaan fasilitas pembelajaran dan juga media pembelajaran yang digunakan. Pada tahapan ini terdapat analisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran. Pada tahap analisis kebutuhan ini berdasarkan kebutuhan peserta didik mengatakan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang disajikan dalam e-book karena materi yang disajikan didalam e- book tidak dijelaskan secara panjang dan lebar. Peserta didik juga mengatakan lebih senang membaca materi pelajaran menggunakan gadget secara mandiri. Dalam kegiatan belajar mengajar guru harus bisa membuat media pembelajaran yang menarik dan bervariasi untuk disampaikan kepada peserta didik, media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan bahan ajar yang dimiliki peserta didik agar peserta didik mampu memahami isi materi dari media tersebut. Oleh karena itu, guru perlu mengetahui media seperti apa yang disukai oleh peserta didik agar media yang dibuat sesuai dengan apa yang dibutuhkan peserta didik dalam belajar. Berdasarkan analisis materi pembelajaran SMAN 1 Ujungbatu menerapkan pembelajaran menggunakan **Kurikulum Merdeka**. Materi yang akan difokuskan pada penelitian pengembangan ini adalah materi sejarah Indonesia kelas X yaitu "Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia". Materi ini sebenarnya sudah sering di dengar dan dipelajari, namun kenyataannya masih banyak peserta didik yang tidak mengetahui akan peristiwa-peristiwa masuknya Islam di nusantara. Hal ini terlihat pada saat ditanyakan beberapa pertanyaan terkait, masih banyak peserta didik yang tidak bisa menjawab. Dalam materi ini peserta didik diharapkan mampu memahami proses masuknya Islam ke Indonesia, faktor yang mempengaruhi perkembangan Islam dan dampak Islam terhadap kebudayaan dan masyarakat Indonesia.

2. Tahap Design (Perancangan)

1. Tahap Pengumpulan Materi

Pada tahapan pengumpulan materi, peneliti mengumpulkan artikel atau jurnal sejarah terkait materi tentang masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia. Adapun materi yang peneliti ambil dari artikel Basri et al. masuknya Islam ke Indonesia (journal of Islamic studies) vol.1 no.4 2022. Kemudian materi ini diperkuat dengan wawancara dengan salah satu pemuka masyarakat Rokan IV Koto yaitu bapak Syamsisani, S.Sos. Sementara itu gambar pendukung yang ada di e-book peneliti ambil langsung dari aplikasi *canva*, karena peneliti membuat e-book ini di aplikasi *canva*.

2. Pembuatan Storyboard

Pembuatan *Storyboard* ini bertujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan media pembelajaran E-BOOK yang dikembangkan. Pada pembuatan *Storyboard* ini, peneliti menggunakan *storyboard* yang dibagi menjadi dua yaitu terkait dengan aspek tampilan media serta aspek materi yang berisikan sumber-sumber yang digunakan dalam pengambilan materi dan gambar yang dimuat pada E-BOOK. Pada aspek tampilan media, terdapat unsur desain dalambentuk gambar yang mana gambar-gambar ini mewakili rancangan produk mulai dari kejelasan teks dalam e-book, kemenarikan gambar dan tampilan e- book dan kemudahan penggunaan e-book.

3. Menyusun Instrument

Menyusun instrument dengan membuat angket sebagai penilaian dari e-book sejarah yang terdiri dari angket validasi media, ahli materi, respon siswa dan respon guru. Dalam instrumen penilaian terdapat petunjuk pengisian yang terdiri dari skor dengan skala 1-5 dan kategori

sangat layak hingga kurang layak. Terdapat juga penilaian aspek yang akan dinilai oleh validator ahli, siswa dan juga guru dengan memberikan tanda centang pada setiap kolomnya. Setelah memberikan penilaian, validator ahli, dan siswa dapat mengisi kolom komentar dan saran untuk memberi masukan terhadap produk media apakah layak diujicobakan atau tidak layak diujicobakan. Berikut ini instrumen penilaian ahli media, ahli materi, dan respon siswa.

3. Tahap Develop (Pengembangan)

Pada tahapan ini dibagi menjadi tiga bagian yaitu pembuatan produk, validasi dan revisi dan penilaian soal *pretest-posttest*

1) Pembuatan Produk

Kegiatan pembuatan media ini menjadi dua tahapan yaitu pembuatan isi materi dan pembuatan cover dan isi *e-book*.

2) Validasi dan Revisi

Tahap validasi dan revisi digabungkan karena baik dalam validasi media dan materi. Pertemuan dengan validator dilakukan dua kali. Pertemuan pertama dosen hanya memberikan saran – saran yang harus diperbaiki, setelah diperbaiki baru dilakukan penilaian pada angket sehingga tidak ada penilaian sebelum revisi produk yang ada hanya penilaian setelah produk di revisi. Tahap validasi dan revisi ini akan dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Validasi kedua dengan ahli materi juga dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Pertemuan pertama ini hanya diberikan saran serta revisi perbaikan materi oleh ahli materi. Tidak dilakukan penilaian pada angket penilaian. Adapun saran yang diberikan yaitu kesesuaian materi dengan CP dan indikator, sumber atau dasar ketentuan dan masukkan link untuk informasi yang tercantum dalam *e-book*. Pada pertemuan kedua, setelah dilakukan perbaikan diberikan penilaian pada angket penilaian materi.

4. Tahap Implement (Penerapan)

Tahap ke empat dari model ADDIE adalah implementasi atau penerapan. Setelah melalui tahapan pengembangan, validasi dan revisi dari para ahli, serta sudah mendapatkan penilaian sangat baik/sangat layak untuk uji coba lapangan, selanjutnya *e-book* berbasis sejarah local ini diimplementasikan. Implementasi dilakukan dengan dua kelompok uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 orang peserta didik dan uji coba kelompok besar dengan jumlah 35 orang peserta didik dari kelas X-3 SMAN 1 Ujungbatu.

5. Tahap Evaluasi

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah *evaluate/evaluasi* dari pengembangan *e-book* sejarah. Pada tahapan ini dilakukan analisis data kualitas *e-book* sejarah setelah melakukan uji validitas dari ahli media dan materi serta hasil angket dari peserta didik berdasarkan implementasi pada peserta didik kelas X SMAN 1 Ujungbatu melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Namun terdapat beberapa saran dan perbaikan dari peserta didik dan guru yang kemudian peneliti perbaiki sesuai saran dari peserta didik dan guru mata pelajaran sejarah adapun saran dari keseluruhan peserta didik kelas X-3 dan guru adalah sebagai berikut:

1. Materinya lebih ringkas lagi
2. Gambar pada *e-book* dibuat lebih menarik lagi

Dari kedua saran perbaikan tersebut telah di perbaiki oleh peneliti sehingga produk tersebut dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah. Produk dapat diakses oleh peserta didik pada link yang telah dibagikan oleh peneliti.

1. Kelayakan *E-Book* Sejarah

Kelayakan media pembelajaran *e-book* sejarah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X-3 SMAN 1 Ujungbatu melalui tahap validasi ahli materi, ahli media dan penilaian oleh peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebagai pengguna dapat dilihat pada table berikut.

Tabel 1. Kelayakan *E-Book* Sejarah

No.	Tahap penilaian	Jumlah	Persentase	Kategori
1.	Ahli Media	49	89%	Sangat Layak
2.	Ahli Materi	53	88,3%	Sangat Layak
3.	Penilaian siswa kelompok kecil	214	89%	Sangat Layak
4.	Penilaian siswa kelompok besar	1251	89,35%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* sejarah berbasis Sejarah local "**Sangat Layak**" berdasarkan tahap penilaian ahli media 89%, ahli materi 88,3% dengan kategori "**Sangat Layak**" dan penilaian respon siswa kelompok kecil terhadap *e-book* sejarah dengan persentase 89% dengan kategori "**Sangat Layak**", dan penilaian respon siswa kelompok besar terhadap *e-book* sejarah dengan persentase 89,5% dengan kategori "**Sangat Layak**". Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan *e-book* sejarah ini "**Sangat Layak**" digunakan pada materi masuk dan berkembangnya islam di Indonesia sangat layak digunakan oleh siswa kelas x SMAN 1 Ujungbatu.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan *E-Book* Sejarah Materi Masuk dan Berkembangnya Islam di Indonesia Berbasis Sejarah Lokal (Istana Raja Rokan) Kelas X SMAN 1 Ujungbatu

Salah satu tujuan pada penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan media *e-book* sejarah yang peneliti kembangkan. Media *e-book* sejarah ini dibuat dengan tujuan untuk dapat dijadikan sarana meningkatkan hasil belajar dan penguatan pengetahuan sejarah lokal peserta didik. Dalam penentuan hal tersebut, dilihat dari hasil pretest dan posttest peserta didik serta hasil angket respon peserta didik. Pemberian pretest dan posttest ini bertujuan untuk melihat bagaimana tingkat pengetahuan peserta didik sebelum dengan sesudah menggunakan *e-book* sehingga tampak apakah media ini memang mampu dijadikan sarana meningkatkan hasil belajar peserta didik dan penguatan pengetahuan sejarah lokal yang ditandai dengan terjadinya peningkatan hasil dari pretest ke posttest nya.

Sementara angket diberikan untuk mendukung pencapaian penguatan pengetahuan berdasarkan respon yang diberikan oleh peserta didik yang di dalam angket sudah memuat beberapa indikator peningkatan. Indikator peningkatan hasil belajar memiliki beberapa tujuan yaitu dalam aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotorik. Aspek ini dilihat dari meningkatkan pengetahuan, pemahaman, serta minat dan sikap peserta didik dalam belajar.

Penjabaran ini berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 orang peserta didik dan besar dengan jumlah 35 orang peserta didik. Peningkatan pengetahuan peserta didik dari hasil pretest-posttest, dalam menjabarkan peningkatan hasil belajar peserta didik ini dilakukan melalui proses belajar yang dilaksanakan seperti yang sudah dijelaskan dalam tahap implementasi. Dalam pengukurannya berdasarkan hasil pretest dan posttest yang dikerjakan oleh peserta didik. Pretest yang diberikan pada awal pembelajaran sebelum menggunakan *e-book* sejarah untuk mengetahui pengetahuan awal peserta didik terkait materi masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia.

Pembahasan

Pengembangan *E-Book* Sejarah Materi Masuk dan Berkembangnya Islam Di Indonesia Berbasis Sejarah Lokal (Istana Raja Rokan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMAN 1 Ujungbatu.

Pada penelitian ini setiap tahap demi tahap dilakukan satu persatu sesuai dengan model pengembangan ADDIE. Tahap pertama yaitu analisis. Dalam tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data awal untuk mendapatkan permasalahan yang dapat diteliti. Terdapat beberapa permasalahan pembelajaran sejarah Indonesia di SMAN 1 Ujungbatu khususnya di kelas X-3 yang berakibat pada rendahnya pengetahuan peserta didik terhadap materi sejarah. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti kemudian berpikir untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya dapat digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran sejarah Indonesia tetapi juga dapat menjadi sarana meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik agar terjadi peningkatan pengetahuan sejarah lokal pada peserta didik, media tersebut adalah e- book sejarah. E-book ini dibuat berbasis sejarah lokal agar pemahaman sejarah lokal pada peserta didik juga bertambah, e-book ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja peserta didik ingin menggunakannya. E-Book ini menjabarkan tentang Istana Raja Rokan yang merupakan kerajaan Islam yang ada di Rokan Hulu.

Tahap kedua adalah desain atau perancangan yang dibagi menjadi beberapa tahapan yaitu 1) pertama, mencari dan mengumpulkan materi serta gambar yang akan dimuat pada e-book sejarah. Selain materi, juga diperlukan gambar pendukung materi. Namun memang tidak semua peristiwa ada gambarnya, sehingga langkah yang diambil peneliti membuat ilustrasi 2) pembuatan storyboard; 3) membuat instrument angket validasi untuk ahli media, ahli materi dan angket peserta didik serta lembar penilaian soal pretest-posttest yang peneliti buat untuk melalui tahap pemeriksaan sebelum diberikan kepada peserta didik. 4) merancang soal pretest dan posttest.

Tahap ketiga yaitu pengembangan. Pada tahapan ini dilakukanlah pembuatan materi pada e-book yang didesain dengan menggunakan aplikasi Canva. Tahapan ini dilakukan mulai dari pembuatan cover samapi isi materi pada e-book. kemudian dilakukan proses validasi untuk mengetahui kelayakan dari produk yang dikembangkan menurut para pakar ahli yaitu ahli media dan ahli materi. Validasi media e-book sejarah dilakukan oleh Bapak Dr. Suroyo, M.Pd yang merupakan dosen dari Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau sementara validasi materi pada e-book sejarah dilakukan oleh Bapak Dr. Ahmal, M.Hum yang merupakan dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Berdasarkan penilaian ahli diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Layak".

Tahap keempat yaitu implementasi. Pada tahapan ini dilakukan uji coba e- book sejarah untuk pembelajaran sejarah Indonesia melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar di kelas X-3 SMAN 1 Ujungbatu. Berdasarkan hasil uji coba secara keseluruhan dari angket respon peserta didik diperoleh penilaian dengan kategori "Sangat Baik" dari peserta didik dengan tidak ada saran perbaikan hanya ada komentar yang mengatakan bahwa "Media sangat bagus, mudah dimengerti, bermanfaat untuk kedepannya, mudah menggunakannya, dan menarik".

Tahap terakhir yaitu evaluasi. Evaluasi ini dilakukan untuk melihat kualitas e-book sejarah baik sebelum di uji cobakan ke peserta didik yaitu dari hasil validasi ahli maupun setelah di uji cobakan ke peserta didik yaitu dari penilaian peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Branch (2009:3), pada tahap evaluasi dilakukan penilaian produk baik sebelum maupun sesudah implementasi. Berdasarkan hasil evaluasi secara keseluruhan, baik dari ahli media, materi maupun peserta didik diperoleh kesimpulan bahwa e-book sejarah "Sangat Baik/Sangat Layak" untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X-3 SMAN 1 Ujungbatu.

Kelayakan Pengembangan E-Book Sejarah Materi Masuk dan Berkembangnya Islam Di Indonesia Berbasis Sejarah Lokal (Istana Raja Rokan) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik Kelas X SMAN 1 Ujungbatu.

Kelayakan e-book sejarah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas X SMAN 1 Ujungbatu diperoleh melalui tahap validasi ahli materi, ahli media dan penilaian oleh peserta didik melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebagai pengguna. Ahli media memberikan penilaian mengenai tampilan dan bentuk dari e-book sejarah sehingga menciptakan media yang menarik bagi peserta didik. Sementara ahli materi memberikan

penilaian mengenai isi materi dan penyajiannya untuk memperoleh materi yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku serta materi yang dapat dipahami oleh peserta didik.

Sementara peserta didik memberikan penilaian dari tiga aspek yaitu aspek materi, media maupun kemanfaatan media dalam penguatan pengetahuan sejarah peserta didik. Ahli media menilai aspek kriteria produksi, aspek tampilan dan kualitas teknis yang berhubungan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran. Ahli materi menilai aspek kelayakan isi materi, kemanfaatan isi serta komponen penyajian materi. Sementara peserta didik menilai 3 aspek yaitu pertama aspek media seperti kemudahan penggunaan media tampilan, tulisan serta gambar pada e-book. Kedua aspek materi seperti kejelasan penyajian materi, kemudahan memahami materi serta keruntutan materi. Ketiga, kemanfaatan dalam penguatan pengetahuan sejarah peserta didik seperti terkait e-book.

Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 83% dan dinyatakan "Sangat Layak". Sementara hasil dari penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 89% dan dinyatakan "Sangat Layak". Terakhir berdasarkan penilaian dari peserta didik memperoleh persentase 89% dari kelompok kecil dengan kategori "Sangat Layak" dan 89,35% dari kelompok besar dengan kategori "Sangat Layak" dari penilaian peserta didik secara keseluruhan. Pengkategorian ini berdasarkan rentang tingkat pencapaian dan kualitas kelayakan menurut Arikunto (2020:271) dengan rentang 81 – 100 % berada dalam kategori sangat layak.

Peningkatan Hasil Belajar Peserta didik Menggunakan E-Book Sejarah Materi Masuk dan Berkembangnya Islam Di Indonesia Berbasis Sejarah Lokal (Istana Raja Rokan) Kelas X SMAN 1 Ujungbatu

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sejarah peserta didik menggunakan media e-book sejarah. Peningkatan hasil belajar dapat dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran berbeda dari sebelumnya, menggunakan media pembelajaran digital, dan menarik. Dalam melihat hasil penggunaan e-book sejarah ini dapat dilihat dari hasil uji coba produk. Dalam melihat hasil dari media e-book sejarah untuk meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik ini dilihat dari hasil uji coba produk. Sebagaimana menurut Arikunto (2014:254) subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden.

Penelitian ini dilakukan di kelompok kecil pada hari Selasa tanggal 08 Oktober 2024 pukul 08.00 WIB dengan 6 orang peserta didik dan kelompok besar pada hari Senin tanggal 14 Oktober 2024 pukul 11.00 WIB, dengan jumlah total peserta didik 35 orang. Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa e-book sejarah mampu dijadikan sarana meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar dari pretest ke posttest.

Pada kelompok kecil memperoleh hasil pretest 58,3 dan posttest 88,6 dengan selisih 30,3. Sementara pada kelompok besar memperoleh hasil pretest 54,4 dan posttest 91,5 dengan selisih 37,1. Hasil akhir dari penelitian pengembangan (evaluasi) ini adalah e-book sejarah ini sudah diselesaikan dengan melewati serangkaian tahapan sehingga menjadi media yang layak digunakan untuk pembelajaran sejarah Indonesia kelas X materi masuk dan berkembangnya Islam di Indonesia. Media sudah selesai dengan isi materi yang telah diuji oleh ahli serta tampilan dan warna yang menarik sehingga dalam penggunaannya tidak membosankan.

PENUTUP

Pengembangan media barcode QR berbasis Web pada materi manusia purba masa pra aksara menggunakan model ADDIE. Tahap pertama adalah analisis berdasarkan pada temuan, pembelajaran sejarah di SMAN 1 Ujungbatu masih menggunakan metode yang belum efektif sehingga proses belajar mengajar hanya menjadi satu arah, dimana guru masih mendominasi dan menjadi pusat kegiatan pembelajaran. Tahap Kedua adalah desain. Pada tahap ini penulis

mendesain produk yaitu media barcode QR berbasis Web. Membuat website yang sukses membutuhkan perencanaan yang matang dan proses yang terstruktur.

Tahap Ketiga adalah pengembangan. Pada tahap ini penulis mengembangkan produk yaitu media barcode QR berbasis Web. Buat desain website sesuai dengan rencana awal, lalu buat dan unggah konten website termasuk teks, gambar, video, dan audio. Pastikan konten terstruktur dengan baik dan mudah diakses. Tahap keempat, adalah implementasi atau penerapan. Setelah melakukan tahap pengembangan, validasi dan revisi dari para ahli dan mendapatkan penilaian yang layak dan sangat layak untuk diuji coba dilapangan, selanjutnya media pembelajaran barcode QR ini digunakan. Tahap kelima, adalah evaluasi. Pada tahap ini dilakukan analisis kualitas media pembelajaran barcode QR berbasis WEB setelah melakukan uji validasi dari ahli materi, ahli media, dan respon siswa.

Kelayakan media pembelajaran barcode QR berbasis Web pada materi manusia purba masa pra aksara melalui tahap validasi ahli materi ahli media, dan penilaian respon oleh siswa kelompok kecil dan kelompok besar. Berdasarkan hasil penghitungan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran barcode QR berbasis Web "Layak" berdasarkan tahap penilaian ahli materi 73,8%, ahli media 86% dengan kategori "Sangat Layak" dan penilaian respon siswa kelompok kecil terhadap media dengan persentase 90,8%, dengan kategori "Sangat Layak", dan penilaian respon siswa kelompok besar terhadap media dengan persentase 93,3% dengan kategori "Sangat Layak".

berdasarkan penilaian siswa maka dapat disimpulkan bahwa persentase nilai respon siswa kelompok kecil pada media pembelajaran barcode QR berbasis WEB berada persentase 90,8% angka tersebut masuk kedalam kategori "Sangat Layak". Berdasarkan tabel di atas maka dapat disimpulkan bahwa persentase nilai respon siswa kelompok besar pada media pembelajaran barcode QR berbasis WEB berada persentase 93,3% angka tersebut masuk kedalam kategori "Sangat Layak".

Untuk penelitian kedepannya, dalam pengembangan e-book perlu dikembangkan dengan menyertakan lebih banyak peristiwa sejarah lainnya yang berbasis sejarah lokal; dalam pengukuran kelayakan e-book sebaiknya juga menggunakan ahli bahasa agar ahli media dan materi hanya terfokus pada apa yang menjadi bagiannya tidak memeriksa ke bahasa lagi dan tampilan pada e-book dibuat lebih menarik lagi dan kalua bisa membuat e-book interaktif; Bagi peneliti, diharapkan adanya peneliti lebih lanjut mengenai pengembangan e-book sejarah berbasis sejarah lokal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah atau pada mata pelajaran lain dan kemudian mengembangkan tujuan penelitian yang dicapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Arofah Rahmat & Hari Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis ADDIE Model. *ISLAMic education journal*.
- ASMIN, D. (2018). Pengembangan Bahan Ajar E-book Menggunakan Model Problem Based Learning Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Transformasi Di Kelas XI SMAUNJA
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: ISLAMic Education Journal*, 3(1), 35-42.
- Herdianto, H. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E Book Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Guna Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Peserta Didik. *Doctoral dissertation, Universitas Negeri Padang*.
- Ilham, R. F., & Hastuti, H. (2022). Pengembangan E-book Berbasis Infografis sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh. *Jurnal Kronologi*, 4(1), 377-391.
- Makdis, Nasrul. (2020). Penggunaan E-book Pada Era Digital. AL-Maktabah: Padang.

- Raisa, R., Marsudi, M., & Zofrano, I. M. S. (2021). Pengembangan media e-booklet berbasis sejarah lokal pemerintahan kota Blitar (1906-1945) untuk pembelajaran sejarah Indonesia pada peserta didik kelas XI di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Blitar. *Jurnal Artefak*, 8(2), 137-158.
- Rasyid, H. (2009). Penilaian hasil belajar
- Sukma, P. R., & Ofianto, O. (2023). Pengembangan E-book Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah SMA Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Kronologis. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 267-278.
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan penting sejarah lokal sebagai objek pembelajaran untuk membangun kesadaran sejarah Peserta didik. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 85-94
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2)