

Pengembangan *E-Book* Berbantuan *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai

Annisa¹, Zulfa², Liza Husnita³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas PGRI Sumatera Barat

e-mail: annisaicha0301@gmail.com¹, zulfaeva75@gmail.com²,
lizahusnita1977@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh adanya pembaharuan kurikulum dan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), minimnya ketersediaan buku paket yang digunakan sebagai bahan ajar sehingga membuat siswa sulit mendapatkan buku sebagai sumber belajar. Penelitian ini Pengembangan *E-Book* berbantuan *Flipbook* Pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai. Permasalahan dalam penelitian ini adalah: Sejauh mana Validitas dan Praktikalitas Pengembangan *e-book* berbantuan *flipbook* pada mata pelajaran sejarah?. Tujuan penelitian ini yaitu, untuk mendeskripsikan pengembangan *e-book* berbantuan *Flipbook* pada mata pelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan *Research and Development* (R & D). Model Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang terdiri dari 4 tahapan yaitu: tahap *Define* (Pendefenisian), *Design* (Perancangan), *Develope* (Pengembangan), dan *Dessiminate* (Penyebaran). Hasil dari penelitian ini yaitu, pengembangan *e-book* pada mata pelajaran sejarah melalui tahap validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media yang memperoleh hasil *e-book* 90% dengan kategori "Sangat Valid". *E-Book* dinyatakan Praktis setelah dilakukan uji praktikalitas guru menggunakan angket yang memperoleh hasil 94,44% dan praktikalitas peserta didik diperoleh hasil total skor 1.342 dengan tingkat persentase 86,58% dengan kategori "Sangat Praktis".

Kata kunci: Pengembangan, *E-Book*, *Flipbook*

Abstract

This research was motivated by curriculum renewal and advances in Science and Technology (IPTEK), the lack of availability of textbooks used as teaching materials, making it difficult for students to obtain books as learning resources. This research is the development of e-books with the help of flipbooks in history subjects at SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai. The problem in this research is: To what extent is the validity and practicality of flipbook-assisted e-book development in history subjects? The aim of this research is to describe the development of e-books assisted by Flipbook in history subjects. This research uses the Research and Development (R & D) research and development method. The research and development model used is a 4D model which consists of 4 stages, namely: Define, Design, Develop and Dessiminate. The results of this research are, the development of e-books on history subjects through a validation stage from experts, namely material experts, language experts and media experts who obtained e-book results of 90% in the "Very Valid" category. The e-Book was declared Practical after a teacher practicality test was carried out using a questionnaire which obtained a result of 94,44% and the students' practicality result obtained a total score of 1,342 with a percentage level of 86,58% in the "Very Practical" category.

Keywords : *Development, E-Book, Flipbook*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sesuatu yang tidak dapat dilepaskan dari kehidupan manusia, oleh karena itu tidak dapat dipungkiri bahwa pendidikan telah mewarnai jalan panjang kehidupan manusia dari awal hingga akhir. Pendidikan di Indonesia tidak dapat terlepas dari kurikulum yang berfungsi sebagai pedoman kerja bagi pihak pendidik atau guru untuk memperlancar proses pendidikan. Pada saat ini kurikulum yang digunakan di Indonesia adalah kurikulum merdeka.

Perubahan kurikulum dari K-13 menjadi kurikulum merdeka, banyak terjadi perubahan dalam proses pendidikan, tidak hanya dari peserta didik namun dari guru juga dituntut untuk melakukan sebuah perubahan dengan kemajuan IPTEK. Dengan adanya kemajuan teknologi pada saat ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan berbagai media. Pendidik hanya menggunakan papan tulis, buku, LKS, dan slide Power Point biasa sebagai media pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Hal tersebut menimbulkan rasa bosan dan pembelajaran yang bersifat monoton sehingga peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran.

Salah satu solusinya yaitu adanya alternative media yang interaktif agar pembelajaran lebih menarik dan memudahkan peserta didik. *E-book* berbasis *Flipbook* merupakan salah satu alternatif media yang dapat digunakan baik oleh pendidik maupun peserta didik. Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penggunaan Bahan pembelajaran juga ikut berkembang. Salah satunya bahan pembelajaran interaktif yang digunakan adalah *e-book* yang memberikan kemudahan kepada guru dan siswa dalam proses belajar mengajar. (Hanikah 2022).

Electronic book atau buku digital adalah evolusi dari buku cetak yang biasa kita cetak sehari-hari. Buku umumnya terdiri dari kumpulan kertas yang berisikan teks dan gambar, maka *e-book* adalah buku dalam yang berisikan informasi digital seperti teks, gambar, video, animasi, dan lain sebagainya yang hanya ditampilkan dengan perangkat elektronik seperti *computer*, *laptop*, *smartphone*, dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara antara penulis dengan beberapa guru dan siswa di SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai penulis memperoleh data terkait dengan kendala-kendala yang ada ketika melaksanakan proses pembelajaran. Kendala-kendala tersebut yaitu:

1. Jenuhnya siswa ketika melaksanakan proses pembelajaran terutama ketika melaksanakan proses pembelajaran sejarah.
2. Bahan ajar yang digunakan kurang menarik.
3. Kurangnya minat baca pada siswa.
4. Minimnya ketersediaan buku paket untuk pembelajaran Sejarah.

Berdasarkan Kendala tersebut untuk membantu guru dalam memudahkan proses pembelajaran sejarah penulis tertarik untuk membuat elektronik buku atau *e-book* agar nantinya dapat diakses oleh guru dan peserta didik melalui android dan laptop dalam proses pembelajaran. Dalam pembuatan buku ajar ini *e-book* dikembangkan melalui *Flipbook*. Berdasarkan judul dan rumusan masalah yang telah disebutkan maka penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan *e-book* berbantuan *Flipbook* pada mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Basa Ampek Balai.

Tipe Artikel

Kajian penelitian dan karya ilmiah yang dijadikan studi relevan dalam penelitian ini yaitu: Jurnal Rinda Herwina (2023) mahasiswa Universitas PGRI Sumatera Barat yang berjudul "*Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software Pada Mata Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA*". Penelitian ini membahas tentang pengembangan perangkat pembelajaran interaktif berupa *e-modul*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah penelitian sebelumnya mengembangkan *e-modul* padamata pelajaran sejarah di tingkat SMA, sedangkan penelitian yang dikaji adalah mengembangkan *e-book* mata pelajaran Sejarah.

Jurnal Maharani Wulandari (2019) mahasiswa Universitas PGRI Sumatera Barat yang berjudul “*Pengembangan e-book pada mata pelajaran keterampilan komputer dan pengelolaan informasi (KKPI) kelas X di SMK Negeri 1 Batang Peranap*”. Penelitian ini membahas tentang pengembangan media pembelajaran interaktif berupa *e-book*. Media pembelajaran *e-book* untuk meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa sehingga siswa dapat melihat dan membangun sendiri pemahamannya dalam pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah sama-sama membahas bahan ajar berupa *e-book*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah penelitian sebelumnya mengembangkan *e-book* mata pelajaran Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi, sedangkan penelitian yang dikaji adalah pengembangan *e-book* mata pelajaran Sejarah.

Jurnal Khairinal (2021) Mahasiswa Universitas Jambi yang berjudul “*Pengembangan Media Pembelajaran e-book berbasis Flip PDF Professional untuk meningkatkan kemandirian belajar dan minat belajar siswa pada mata pelajaran Ekonomi siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh*”. Penelitian ini membahas tentang adanya kemajuan teknologi pada saat ini guru dituntut untuk bisa memanfaatkan berbagai media. Pendidik hanya menggunakan papan tulis, buku, LKS, dan slide *power point* biasa sebagai media pembelajaran peserta didik hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh pendidik. Hal tersebut menimbulkan rasa bosan dan pembelajaran bersifat monoton sehingga peserta didik tidak tertarik dalam proses pembelajaran. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah sama-sama membahas pengembangan *e-book* berbantuan *Flip PDF*. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah penelitian sebelumnya mengembangkan *e-book* berbantuan *Flipbook* sedangkan penelitian yang dikaji adalah pengembangan *e-book* yang dilengkapi dengan game yang bernama *Showquiz Game* (Yulia Aftiani et al., 2021).

Jurnal Muhammad Asyrofi (2018) yang berjudul “*Pengembangan Media E-book dengan aplikasi Flip Creator berbasis pendidikan Konservasi Pada Pembelajaran Biologi*” Penelitian ini membahas tentang pengembangan media *e-book* dengan mengintegrasikan pembelajaran biologi dengan materi pendidikan konservasi bertujuan untuk mengetahui validitas media *e-book* dengan aplikasi *Flip Creator* berbasis pendidikan konservasi pada pembelajaran Biologi. Persamaan penelitian ini dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pengembangan *e-book* berbantuan aplikasi *Flip Creator*. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian yang dikaji adalah penelitian sebelumnya mengembangkan *e-book* berbantuan *Flip Creator* pada pembelajaran Biologi. Sedangkan penelitian yang dikaji membahas tentang Pengembangan *e-book* berbantuan *Flipbook* yang di desain menggunakan aplikasi *canva* untuk mata pelajaran Sejarah.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau sering disebut *Research and Development* (R & D). Sugiyono, (2015) menyatakan penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk dalam dunia pendidikan. Penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah model 4D yang meliputi empat tahap diantaranya:

1. Tahap pendefinisian (*define*)

Pada tahap ini dilakukan beberapa analisis yaitu sebagai berikut: A). Analisis Guru, analisis guru dilakukan pada awal perencanaan, peneliti melakukan telaah mengenai kendala guru dalam proses pembelajaran sejarah. B). Analisis Kurikulum, pada fase ini dilakukan analisis kurikulum, di SMA N 1 Basa Ampek Balai kurikulum yang digunakan adalah kurikulum merdeka untuk kelas X, dan kelas XI sedangkan kelas XII masih menggunakan kurikulum 2013. C). Analisis Materi, pada fase ini melakukan penjabaran capaian belajar yang disesuaikan berdasarkan hasil analisis materi dan analisis konsep yang telah dilakukan. Sehingga pada analisis materi ini peneliti

menggunakan materi pada fase E. Buku yang dikembangkan hanya materi yang digunakan dalam fase E.

2. Tahap perancangan (*design*)

Tahap ini terdiri dari 3 fase antara lain: A). Penyusunan Materi, pada tahap ini dilakukan penyusunan materi untuk *e-book* yang sesuai dengan ATP. Materi yang digunakan terdapat di fase E dengan indikator tujuan pembelajaran 10.15 yaitu Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. B). Pemilihan Media, pada fase ini melakukan pemilihan media yang tepat dan sesuai untuk menyajikan materi serta disesuaikan dengan analisis kebutuhan peserta didik. Selanjutnya peneliti memilih aplikasi *canva* sebagai media untuk mendesain *e-book* dan *Flipbook* untuk mengembangkan buku menjadi elektronik buku. C). Pemilihan Format, dalam fase ini peneliti memilih format untuk mendesain *e-book* menggunakan aplikasi *canva*.

3. Tahap pengembangan (*develop*)

Tahap ini terdiri dari dua fase antara lain: A). Validasi Ahli, pada fase ini buku ajar divalidasi oleh tim validator dengan instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Penilaian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan buku sehingga menjadi produk yang lebih baik dan dinyatakan layak digunakan. B). Uji Coba Produk, uji coba produk bertujuan untuk mengumpulkan data sebagai dasar penetapan tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan.

4. Tahap penyebaran (*disseminate*)

Tahap ini merupakan tahap penggunaan *e-book* yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya sekolah, namun dalam penelitian ini hanya di sebarakan dikelas untuk di uji cobakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Pendefinisian (*Define*)

a. Analisis Guru

Tahap ini dilakukan analisis untuk memperoleh informasi kendala yang dihadapi oleh guru dalam mengajar. Analisis dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan pelaksanaan Praktik Lapangan Kependidikan (PLK) di SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai. Berdasarkan observasi yang dilakukan diperoleh informasi bahwa dalam pembelajaran sejarah masih kurangnya ketersediaan jumlah buku cetak yang digunakan pendidik sebagai bahan ajar sehingga peserta didik sulit untuk menemukan bahan ajar. Adanya pengembangan *e-book* maka pendidik dapat mengakses *e-book* yang dapat digunakan sebagai bahan ajar yang didukung oleh tersedianya infocus yang terdapat di setiap kelas di SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai dan didukung dengan adanya perkembangan teknologi yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efektif.

b. Analisis Kurikulum

Ditahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum yang ada di SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai. Kurikulum yang digunakan di sekolah ini adalah kurikulum merdeka yang lebih mengutamakan penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam proses belajar mengajar. Hal ini sejalan dengan pengembangan *ebook* yang dilakukan karena pengembangan *e-book* ini menggunakan teknologi. Tujuan dari penelitian pengembangan *e-book* ini untuk menghasilkan bahan ajar yang dapat digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses belajar-mengajar. *E-book* ini dapat diakses dimana saja dan kapan saja melalui teknologi untuk memperoleh informasi agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik.

c. Analisis Materi

Ditahap ini peneliti menyesuaikan materi dengan pembelajaran dengan bahan ajar yang dikembangkan. Tujuan dari penyesuaian ini adalah untuk memudahkan penggunaan bahan dalam membantu proses pembelajaran dikelas. Adapun materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Kerajaan-kerajaan Islam di

Indonesia.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

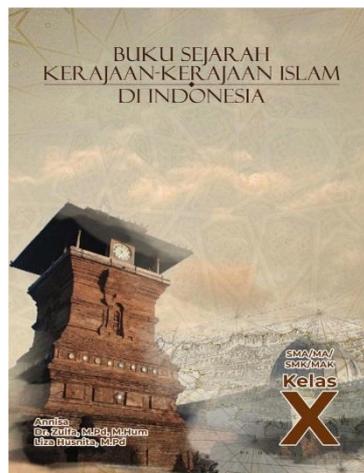
a. Penyusunan Materi

Ditahap ini dilakukan penyusunan materi yang telah ditentukan pada tahap pendefinisian. Materi yang digunakan sesuai dengan ATP pada kurikulum merdeka Fase E kelas X dengan indikator tujuan pembelajaran 10.15. Capaian Pembelajaran (CP) kelas X fase E yaitu Pada akhir fase ini, peserta didik mampu memahami konsep-konsep dasar ilmu sejarah, manusia, ruang, waktu, daikronis (kronologi), dan sinkronis, guna sejarah, sejarah dan teori sosial, metode penelitian sejarah, serta sejarah lokal.

Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ketempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif serta peserta didik mampu menganalisis dan mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia. Peristiwa sejarah tersebut meliputi konsep asal usul nenek moyang dan jalur rempah di Indonesia, memahami konsep dasar kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, dan memahami konsep konsep dasar kerajaan Islam di Indonesia. Dalam penelitian ini materi yang digunakan adalah Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

b. Pemilihan Media

Ditahap ini dilakukan pemilihan media rancangan *e-book*, media yang digunakan tersebut adalah *Flipbook*. Menurut Nurseto (2011) *Flipbook* merupakan sebuah *platform* yang didefinisikan sebagai lembaran-lembaran kertas yang mirip seperti album atau kalender berukuran 21 x 28 cm. Aktualnya *Flipbook* berbentuk seperti buku cetak sehingga tersusun dari beberapa lembar halaman buku yang disatukan dan diurutkan sesuai dengan urutan keilmuan. Adapun hasil pemilihan media menggunakan *Flipbook* yakni sebagai berikut:



Gambar 1. Cover e-book

Pada halaman awal terdapat cover yang merupakan sampul dari *e-book*. Pembuatan cover *e-book* ini menggunakan aplikasi *canva* dengan tema Kerajaan Islam di Indonesia. Pada cover *e-book* ini dilengkapi dengan gambar yang disesuaikan dengan judul *e-book* yaitu kerajaan Islam di Indonesia.

Daftar Isi

Capaian Pembelajaran	
Profil Pelajar Pancasila	
Tujuan Pembelajaran	
Kata Pengantar	1
Daftar Isi	ii
Kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia	
1. Kesultanan Perak	1
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	1
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	2
2. Kesultanan Samudera Pasai	3
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	3
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	4
3. Kesultanan Malaka	6
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	6
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	7
4. Kesultanan Aceh	12
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	12
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	12
5. Kesultanan Demak	14
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	14
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	14
6. Kesultanan Pajang	18
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	18
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	18
7. Kesultanan Mataram Islam	21
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	21
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	21
8. Kesultanan Banten	24
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	24
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	25
9. Kesultanan Cirebon	29
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	29
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	29
10. Kesultanan Dewa-Tali	30
a. Lokasi dan Sumber Sejarah	30
b. Kondisi Sosial-Politik Kesultanan	30

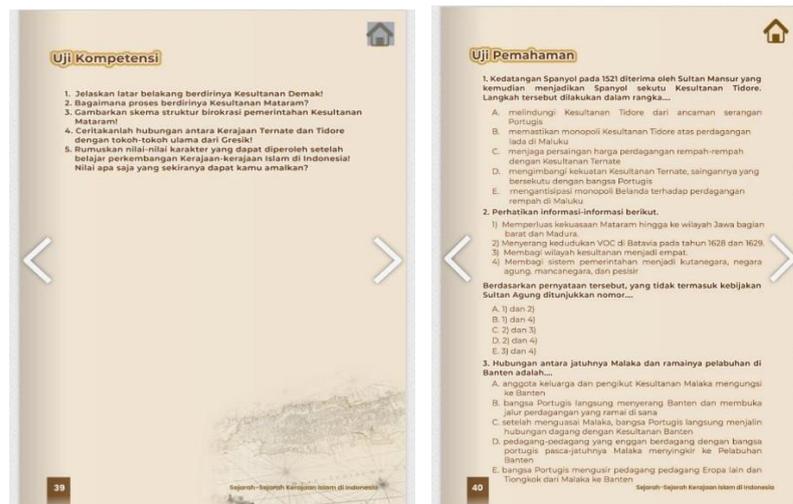
Gambar 2. Daftar Isi E-book

Pada halaman berikutnya setelah bagian kata pengantar jika *e-book* digeser akan muncul tampilan daftar isi dari *e-book*. Pada bagian daftar isi ini terdapat tombol *interaktif* yang di klik sesuai dengan keinginan pengguna. Dengan adanya tombol interaktif ini dapat membantu memudahkan penggunaan *e-book*.



Gambar 3. Contoh Materi Kerajaan Islam dalam E-Book

Pada tampilan berikutnya akan muncul isi dari *e-book* dengan materi awal Kesultanan Perak yang terbagi menjadi 2 bagian yaitu lokasi dan sumber sejarah Kesultanan Perak dan kondisi Sosial Politik Kesultanan Perak.



Gambar 4. Penugasan pada e-book

Ketika digeser ke halaman uji kompetensi dan uji pemahaman, terdapat soal-soal latihan berisi tentang materi pembelajaran yang telah ditentukan. Soal-soal latihan yang digunakan dalam e-book ini bervariasi sehingga dalam proses pembelajaran guru dapat memberikan soal sesuai dengan karakteristik kelas yang diajarkan.

c. Pemilihan Format

Pada tahap ini peneliti memilih format untuk mendesain e-book menggunakan aplikasi *canva*. Pemilihan format dilakukan sesuai dengan materi yang dipilih.

3. Tahap Pengembangan (*Develope*)

Bentuk langkah-langkah yang dilakukan dalam tahap ini adalah sebagai berikut:

a. Validasi Ahli

Adapun hasil validasi yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: 1). Hasil Validasi Ahli Media, validasi media digunakan untuk menguji kelayakan media dari e-book berbantuan *Flipbook*. Proses ini dilakukan dengan penyerahan angket kepada ahli media yaitu ibu Rahayu Trisetyowati, U, M.Kom. Berdasarkan hasil angket yang diberikan e-book layak untuk diuji cobakan dengan persentase 85%. 2). Hasil Validasi Materi, validasi materi yang bertujuan untuk menguji kelayakan materi pada bahan ajar e-book berbantuan *Flipbook*. Validasi materi dilakukan dengan memberikan angket kepada Ibu Meldawati, M.Pd. Berdasarkan hasil angket yang diberikan e-book dinyatakan layak untuk diuji cobakan dengan persentase 95%. 3). Hasil Validasi Bahasa, validasi bahasa bertujuan untuk menguji kelayakan bahasa dari bahan ajar e-book yang dikembangkan. Proses validasi ini dilakukan dengan memberikan angket kepada Bapak Armet, M.Pd. Hasil validasi bahasa dikategorikan layak dengan persentase 90%.

Setelah dilakukan pengolahan data secara manual, penilaian yang dilakukan oleh validator ahli disajikan dengan hasil yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Rekapitulasi Seluruh Validasi

No.	Indikator	Skor yang diperoleh	Persentase (%)	Kategori
1.	Aspek Kelayakan Media	68	85%	Sangat Valid
2.	Aspek Kelayakan Materi	76	95%	Sangat Valid
3.	Aspek Kelayakan Bahasa	36	90%	Sangat Valid
Jumlah		180	90%	Sangat Valid

Sumber: Olahan data peneliti

$$\begin{aligned} \text{Total} &= \text{Jumlah skor Ahli Media} + \text{Ahli Materi} + \text{Ahli Bahasa} \\ &= 68 + 76 + 36 \\ &= 180 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Validasi} &= \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Skor Max}} \times 100 \\ &= 180 : 200 \times 100\% \\ &= 90\% \text{ (Sangat Valid)} \end{aligned}$$

E-Book dikatakan praktis setelah dilakukan uji praktikalitas terhadap guru sejarah dan peserta didik. Hasil praktikalitas guru terhadap *e-book* yang dikembangkan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Rekapitulasi Angket Praktikalitas Guru

No	Nama Responden	Jumlah Skor yang diberikan guru	Persentase (%)	Kategori
1.	Haliza Putri, S.Pd	42	93,33%	Sangat Praktis
2.	Pitriani. D, S.Pd	43	95,55%	Sangat Praktis
Jumlah		85	94,44%	Sangat Praktis

Sumber: Olahan data peneliti

$$\begin{aligned} \text{Total} &= \text{Responden 1} + \text{Responden 2} \\ &= 42 + 43 \\ &= 85 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} \text{Nilai Praktikalitas} &= \frac{\text{Skor item yang diperoleh}}{\text{Skor Max}} \times 100\% \\ &= 85 : 90 \times 100\% \\ &= 94,44\% \text{ (Sangat Praktis)} \end{aligned}$$

Tabel 3. Hasil Praktikalitas Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skor diperoleh	Persentase	Kategori
1.	Respon nilai praktikalitas peserta didik terhadap <i>e-book</i>	1.342	86,58%	Sangat Praktis

Sumber: Hasil olahan data peneliti

Berdasarkan data diatas, dapat diketahui bahwa penelitian terhadap praktikalitas *e-book* yang dikembangkan dikategorikan sangat praktis dengan persentase 86,58%.

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian bahwa *e-book* berbantuan *flipbook* telah sesuai dengan teori pendidikan personal dan teknologi karena ketika melakukan uji coba produk peserta didik mampu mengakses dan menggunakan *e-book* dengan mudah sehingga peserta didik dapat belajar secara mandiri dengan menggunakan teknologi yang dimiliki. Hal ini terlihat dari antusias peserta didik dalam menggunakan *e-book*. Selain itu peserta didik juga berupaya menjawab pertanyaan dari *games* yang telah disediakan pada *e-book*.

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan diatas, maka diperoleh kesimpulan pengembangan *e-book* pada mata pelajaran sejarah yang meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sehingga diperoleh data validasi *e-book* setelah diolah. *E-book* ini dinyatakan sangat layak setelah dianalisis pengolahan data

dari rekapiulasi hasil validasi dengan persentase 90% dengan kategori "Sangat Valid". *E-Book* dinyatakan paktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket, dan dilakukan uji praktikalitas oleh guru pada penggunaan *e-book* diperoleh 94,44% dengan kategori "Sangat Praktis". Sedangkan Praktikalitas peserta didik diperoleh hasil total skor 1.342 dengan tingkat persentase sebanyak 86,58% dengan kategori "Sangat Praktis".

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2017). *instrumen perangkat pembelajaran*. PT Remaja Rosdakarya..
- Amin, N. F. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Asyrofi, M., Hikamah, S. R., & Hasbiyati, H. (2019). Pengembangan Media E-Book Dengan Aplikasi Flip Creator Berbasis Pendidikan Konservasi Pada Pembelajaran Biologi. *Jurnal Bioshell*, 7(1). Retrieved from <https://ejurnal.uij.ac.id/index.php/BIO/article/view/351>
- Ferdiansyah, R., Zulfa, Z., & Meldawati, M. (2023). Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 2 Tilatang Kamang pada Peradaban Awal di Kepulauan Indonesia. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(2), 193–202.
- Hanikah, H., Faiz, A., Nurhabibah, P., & Wardani, M. A. (2022). Penggunaan Media Interaktif Berbasis Ebook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7352–7359. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3503>
- Herwina, R., Husnita, L., & Junaidi, J. K. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software pada Mata Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20292–20300.
- Hildawati, H. (2024). *Buku Ajar Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Aplikasi Pengolahan Analisa Data Statistik*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Husnita, L. (2023). *Metodologi Penelitian Bidang Pendidikan: Panduan Praktis*. PT Green Pustaka Indonesia.
- Kadir, A. (2014). Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi, Penerbit CV. *Andi Offset*, Yogyakarta.
- Khairinal, K. (n.d.). *Aftiani_ Pengembangan media pembelajaran e-book berbasis*.
- Nurjarwati, R. Y., Zulfa, Z., & Husnita, L. (2023). Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Aplikasi Canva pada Materi Upaya Bangsa Indonesia dalam Menghadapi Ancaman Disintegrasi Bangsa di Kelas XII IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20548-20553.
- Sugiono (2015). *Metode Penelitian & Pengembangan research dan development*, Bandung : Alfabeta.
- Yulia Aftiani, R., Khairinal, K., & Suratno, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berbasis Flip Pdf Professional Untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Dan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X Iis 1 Sma Negeri 2 Kota Sungai Penuh. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 458–470.