



Mar'atus Sa'diyah<sup>1</sup>  
 Sutrisno Sahari<sup>2</sup>  
 Karimatus Saidah<sup>3</sup>

## **PENGEMBANGAN E-BOOK PADA PEMBELAJARAN IPS MATERI PENINGGALAN SEJARAH KERAJAAN HINDU CANDI TEGOWANGI KEDIRI UNTUK KELAS IV SD**

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh permasalahan yang ada di SDN Gayam 3 Kota Kediri diketahui bahwa pada mata pelajaran IPS belum menggunakan media pembelajaran, hanya saja menggunakan metode ceramah saja yang mengakibatkan respon siswa yang kurang dalam proses belajar mengajar berlangsung karena kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga proses belajar dikelas terasa membosankan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah E-Book dan untuk mengetahui kelayakan dan kemanfaatan E-Book dalam proses pembelajaran. Pada penelitian ini menggunakan metode RnD (Research and Development). Jenis penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implement, dan Evaluation). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa (1) Hasil validasi ahli materi dan media setelah dihitung ditemukan hasil rata – rata menunjukkan nilai 89% yang terletak berdasarkan tabel kriteria validitas pada skor 81%-100% yang artinya E-Book yang dikembangkan pada materi peninggalan sejarah kerajaan hindu candi tegowangi sangat valid dan dapat digunakan dengan revisi kecil. (2) Hasil angket respon guru memperoleh nilai 100% yang termasuk kriteria sangat praktis dan hasil dari respon siswa diperoleh data dari 27 siswa mencapai 88% yang artinya E-Book dapat digunakan dengan sangat efektif. Berdasarkan dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa E-Book yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan untuk kelas IV SD pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kerajaan hindu candi tegowangi.

**Kata Kunci:** ADDIE, E-Book, IPS, Peninggalan Kerajaan Hindu Candi Tegowangi

### **Abstract**

This research is motivated by the problems that exist in SDN Gayam 3 Kediri City, it is known that in the subject of Social Studies has not used learning media, only using the lecture method which results in less student response in the teaching and learning process because it does not involve students in the learning process, so that the learning process in class feels boring. This study aims to develop an E-Book and to determine the feasibility and benefits of E-Books in the learning process. This study uses the RnD (Research and Development) method. This type of research uses the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The subjects of this study were fourth grade elementary school students. The results of this study indicate that (1) The results of the validation of material and media experts after being calculated found an average result showing a value of 89% which is based on the validity criteria table at a score of 81%-100% which means that the E-Book developed on the material of the historical heritage of the Hindu kingdom of Tegowangi Temple is very valid and can be used with minor revisions. (2) The results of the teacher response questionnaire obtained a score of 100% which is included in the very practical criteria and the results of the student responses obtained data from 27 students reaching 88% which means that the E-Book can be used very effectively. Based on the results of the study, it can be concluded that the E-Book that was developed is very suitable for use for grade IV of

<sup>1,2,3</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Jawa Timur, Indonesia  
 email: sadiyahatus24@gmail.com

elementary school in social studies learning on the material of the historical heritage of the Hindu kingdom of Tegowangi temple.

**Keywords:** ADDIE, E-Book, Social Studies, Heritage Of The Hindu Kingdom Of Tegowangi Temple

## PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar dapat memudahkan siswa untuk mempelajari pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret/nyata (Supriyono, 2018). Penggunaan media pembelajaran berbasis digital pada masa pembelajaran jarak jauh seperti pada peristiwa COVID-19 menjadi salah satu solusi untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan dapat membantu siswa untuk memahami materi yang disampaikan. Upaya yang bisa dilakukan oleh guru salah satunya dengan mengembangkan media interaktif berbasis E-Book. E-Book interaktif merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran terintegrasi teknologi. *E-Book* interaktif merupakan salah satu inovasi dari media pembelajaran terintegrasi teknologi. Sebagaimana dikatakan Ebied, M.M. A., & Rahman (2015) bahwa “siswa yang belajar dengan memanfaatkan media *ebook* interaktif, motivasi belajar dan prestasi akademiknya dapat meningkat, dibandingkan dengan siswa yang hanya belajar menggunakan buku teks saja.”

Menurut (Harjanto, 2012) bahwa ilmu pengetahuan sosial merupakan pembelajaran yang menganalisis dan mempelajari masalah sosial dari berbagai aktivitas dalam kehidupan sosial. Dalam standar isi IPS diharapkan bagi peserta didik mampu memunculkan sikap peka

terhadap persoalan yang terjadi dilingkungan masyarakat. IPS merupakan suatu ilmu yang sangat penting untuk dipelajari oleh siswa disekolah dasar. Sebagaimana telah dipaparkan menurut (Magee et al., 2017) salah satu tujuan dari pendidikan IPS adalah untuk mendidik dan memberi bekal kemampuan dasar kepada siswa untuk mengembangkan diri sesuai dengan bakat, minat kemampuan dan lingkungannya. Pada kurikulum 2013 ini hadirnya pembelajaran tematik integratif yang terpusat pada siswa diharapkan peserta didik dapat aktif, kreatif, berfikir kritis, bekerja sama dan berkompetisi dalam kacamata global. Pembelajaran IPS ditandai dengan kebutuhan dan minat siswa, bahan ajar yang fokus kepada permasalahan sosial, pembelajaran yang lebih banyak memperhatikan tentang keterampilan dan pembelajaran lebih memperhatikan pelestarian lingkungan sekitar (Susanto, 2014).

Hasil observasi yang peneliti lakukan pada saat PLP pada tanggal 8 Februari 2021 di SDN Gayam 3 Kota Kediri menunjukkan bahwa guru di SDN Gayam kota Kediri tentang media pembelajaran di sekolah ditemukan beberapa permasalahan. Berdasarkan hasil pra penelitian di SDN Gayam 3 Kota Kediri setelah melakukan studi lapangan pada saat PLP dahulu diperoleh informasi bahwa dalam proses pembelajaran, pendidik selama ini hanya menggunakan metode ceramah dan hanya penggunaan LKS untuk menerangkan materi. Dampak dari pembelajaran ini adalah respon siswa yang kurang dalam proses belajar mengajar berlangsung karena kurang mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dikelas pun terasa membosankan karena siswa merasa kurang termotivasi serta kurang terlibat aktif dalam pembelajaran terutama dalam materi sejarah dan mengakibatkan suasana kelas menjadi tidak kondusif karena siswa asik bermain sendiri. Dengan demikian peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *E-Book*. Dengan adanya pengembangan *E-Book* ini diharapkan agar bisa membantu proses belajar mengajar pada saat disekolah maupun juga pada saat pandemi covid-19 tersebut.

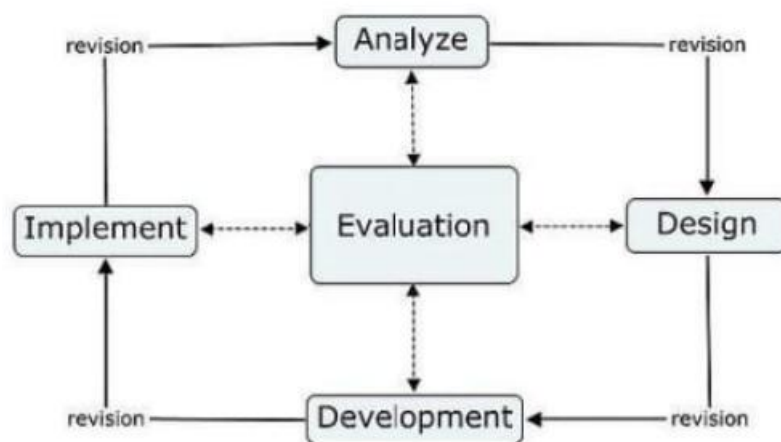
*E-book* ini akan membahas tentang materi pelajaran IPS tentang Sejarah Kerajaan Hindu Candi Tegowangi Kediri untuk Kelas IV SD. *E-book* ini akan berisikan tentang sejarah dari Candi Tegowangi tersebut, mulai dari terbentuknya candi tersebut sampai peristiwa pembangunan Candi Tegowangi tersebut. Keunggulan *E-book* terletak pada tampilan yang sesuai untuk digunakan oleh siswa kelas IV SD, yang dikemas secara ringkas dan juga menarik untuk dibaca oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan

keefektifan dari pengembangan Pengembangan *E-book* pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah kerajaan Hindu Candi Tegowangi Kediri untuk kelas IV SD.

## METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian adalah berupa buku elektronik “(E-book) sebagai sumber belajar IPS SD materi peninggalan sejarah kerajaan hindu candi tegowangi kediri”. Pengembangan video pembelajaran berbasis aplikasi”. Model pengembangan yang akan digunakan adalah model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation).

Tahapan penelitian dan pengembangan buku elektronik “(E-book) menggunakan model desain sistem pembelajaran ADDIE dengan komponennya dapat digambarkan pada gambar berikut ini,.



Gambar 1 Model Pengembangan ADDIE

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri, dengan subjek penelitian keseluruhan yaitu 27 siswa yang dipilih dalam uji coba terbatas dan luas. Data kevalidan yang diperoleh dari validator ahli media dan ahli materi. Diadaptasi dari Riduwan (2018) dengan rumus kevalidan yaitu:

$$\text{Validasi Ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

TSe = total skor empiric

TSh = total skor maksimal

Kemudian agar kita dapat mengetahui nilai akhir dari uji kevalidan dari beberapa validator dapat diukur dengan rumus sebagai berikut.

$$V \text{ Produk} = \frac{v \text{ ahli media} + v \text{ ahli materi}}{2} =$$

Tabel 1 Kriteria Kevalidan Materi dalam Media

No.	Pencapaian Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
1.	0% - 20%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
2.	21% - 40%	Tidak valid	Tidak boleh digunakan

3.	41% - 60%	Kurang valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
4.	61% - 80 %	Valid	Boleh digunakan dengan direvisi kecil
5.	81% - 100%	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

Data kepraktisan diperoleh dari angket respon guru dan angket respon siswa. Data kepraktisan ini diadaptasi dari Riduwan., (2018) menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Validasi ahli (V-ah)} = \frac{TSe}{TSh} \times 100\% = \dots\%$$

Keterangan :

TSe : total skor empiric

TSh : tital skor maksimal

Tabel 2 Kriteria Kepraktisan

No.	Pencapaian Nilai Skor	Kategori Validasi	Keterangan
1.	0% - 20%	Tidak praktis	Tidak boleh digunakan
2.	21% - 40%	Kurang praktis	Tidak boleh digunakan
3.	41% - 60%	Cukup praktis	Boleh digunakan setelah direvisi besar
4.	61% - 80 %	Praktis	Boleh digunakan dengan direvisi kecil
5.	81% - 100%	Sangat praktis	Sangat baik untuk digunakan

Data keefektifan dalam penelitian ini diukur dengan hasil pengerjaan soal posttest oleh siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri. Data keefektifan ini dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor perolehan siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$\text{KBK} = \frac{\text{siswa yang mencaot KKM}}{\text{jumlah total siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

KBK = Ketentuan Belajar Klasikal

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Telah dihasilkan media pengembangan interaktif E-Book materi peninggalan sejarah kerajaan hindu candi tegowangi kediri.

Hasil uji validasi yang diperoleh dari 2 validator, yaitu ahli media dan ahli materi. Pada tahap validasi media mendapatkan masukan Layout belum sesuai dengan karakter peserta didik sekolah Dasar dan petunjuk belum ada. Adapun tampilan media pengembangan interaktif E-Book berikut.



Gambar 2 Desain Akhir Model

Hasil penilaian dari validasi ahli media dan ahli materi E-Book yang dikembangkan dinyatakan valid dan dapat digunakan jika memenuhi kriteria “ Valid “ dengan skor 61% sampai 80%. Berdasarkan hasil uji validasi ahli media memperoleh nilai 85% yang menunjukkan bahwa E-Book yang dikembangkan sangat valid dan boleh digunakan dengan adanya revisi kecil.

Berdasarkan uji coba kepraktisan E-Book yang dikembangkan mendapatkan kriteria “ sangat praktis “ dengan skor 81% - 100%. Berdasarkan hasil uji validasi angket respon guru memperoleh nilai 35 yang jika dipersentasekan memperoleh nilai 100% yang menunjukkan bahwa E-Book yang dikembangkan sangat praktis dan sangat boleh untuk digunakan.

Hasil uji coba keefektifan E-Book diperoleh skor 88 dari total 27 siswa. Dengan data presentase 88% siswa tuntas dalam belajar. Berdasarkan tabel kriteria maka dapat dinyatakan efektif jika yang diperoleh nilai  $\geq$ KKM 77 .

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media pengembangan interaktif E-Book materi peninggalan sejarah kerajaan hindu candi tegowangi kediri, siswa kelas IV SDN Gayam 3 Kota Kediri, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa rata-rata validasi media dan materi diperoleh skor 85%, maka dikategorikan sangat valid. Uji kepraktisan oleh respon guru memperoleh skor 100% dan respon siswa memperoleh skor 100%, maka dikategorikan sangat praktis. Uji keefektifan yang diperoleh dari hasil pengerjaan posttest siswa mendapatkan skor 88% dan dikatakan sangat efektif. Dari penelitian yang telah dipaparkan di atas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pengembangan interaktif E-Book ini sangat valid, praktis dan efektif sehingga layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada materi materi peninggalan sejarah kerajaan hindu candi tegowangi kediri siswa kelas IV.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan artikel ini dengan baik. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada ibu, bapak dan keluarga besar yang telah memberikan doa, semangat dan kasih sayang. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada dosen pembimbing Bapak Sutrisno Sahari, S.Pd. M.Pd., dan Ibu Karimatus Saidah. M.Pd., yang telah berpartisipasi dalam menyelesaikan artikel ini dengan baik. Kemudian penulis juga mengucapkan terimakasih kepada para partisipan dalam penelitian ini, teman serta sahabat seperjuangan sarjana Pendidikan Dasar Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan cinta dan doa sehingga penulis penuh semangat dalam melalui hari-hari dimasa perkuliahan hingga penyusunan artikel ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ebied, M. M. A. dan S. A. A. Rahman. (2015). The Effect of Interactive E book on Students Achievement at Najran University in Computer in Education Course. *Journal of Education and Practice*, 6(19): 71-82
- Harijanto, Mohammad.(2012). Pengembangan Bahan Ajar Untuk Peningkatan Kualitas Pembelajaran Program Pendidikan Pembelajaran Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Vol.2.No.1 Maret 2007*:2016-226
- Riduwan. 2010. *Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriyono. (2018). PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PENDAHULUAN Berbicara soal kualitas pendidikan , tidak dapat dilepaskan dari proses pembelajaran di ruang kelas . Pembelajaran di ruang kelas mencakup dua aspek penting yakni guru dan siswa . Guru mempunyai. *Jurnal Pendidikan Dasar*, II(1), 43–48.
- Susanto, A. (2014). Pengembangan pembelajaran IPS disekolah dasar. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP