



Desain dan Implementasi E-Book Interaktif sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa MAN Dompu

Design and Implementation of Interactive E-Book as History Learning Media to Improve Learning Achievement of MAN Dompu Students

Sumiyati^{1*}, Sulaiman², Rizzaludin³, Ratna⁴

Prodi Pendidikan Sejarah STKIP Yapis Dompu

Email : sumimaci068@gmail.com^{1*}

Article Info

Article history :

Received : 04-07-2025

Revised : 05-07-2025

Accepted : 07-07-2025

Published : 12-07-2025

Abstract

This study aims to test the validity, practicality and effectiveness of Interactive E-BOOK teaching materials in improving reading literacy of grade XI students of MAN Dompu. Interactive E-BOOK teaching materials are two-dimensional visual learning media that are systematically designed to support the learning process. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which includes the stages of Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research sample amounted to 33 students from a population of 192 students selected through purposive sampling technique. Data were collected through questionnaires, observations, tests, and documentation, then analyzed to measure the validity, practicality, and effectiveness of the media. The results of validation by two experts showed a validity level of 89% (category "Very Valid"). The practicality of the media obtained a percentage of 87.1% (category "Very Practical"). The test results showed an increase in learning completeness from 45% in the pretest to 87% in the posttest. Thus, the Interactive E-BOOK teaching materials were declared valid, practical, and effective in improving students' reading literacy.

Keywords : Interactive e-book, learning achievement

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan bahan ajar E-BOOK Interaktif dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas XI MAN Dompu. Bahan ajar E-BOOK Interaktif merupakan media pembelajaran visual dua dimensi yang dirancang secara sistematis untuk mendukung proses belajar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Sampel penelitian berjumlah 33 siswa dari populasi 192 siswa yang dipilih melalui teknik purposive sampling. Data dikumpulkan melalui angket, observasi, tes, dan dokumentasi, kemudian dianalisis untuk mengukur kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media. Hasil validasi oleh dua ahli menunjukkan tingkat kevalidan sebesar 89% (kategori "Sangat Valid"). Kepraktisan media memperoleh persentase 87,1% (kategori "Sangat Praktis"). Hasil tes menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 45% pada pretest menjadi 87% pada posttest. Dengan demikian, bahan ajar E-BOOK Interaktif dinyatakan valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan literasi membaca siswa.

Kata Kunci : E-Book interaktif, prestasi Belajar



PENDAHULUAN

Bahan ajar merupakan sarana pembelajaran yang dapat memudahkan proses pembelajaran, dapat digunakan oleh tenaga pendidik (guru) ataupun peserta didik (siswa)(Juliana, 2023). Keterampilan, pengetahuan, dan sikap adalah materi yang terdapat di di dalam bahan ajar, yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam mencapai capaian pembelajaran yang diinginkan. Fungsi bahan ajar menurut Pusat Perbukuan (dalam Kosasih, 2020: 2) adalah peserta didik lebih terbantu dalam mencari informasi atau mempersiapkan berbagai pengalaman dan latihan ketika penggunaan bahan ajar yang dapat menyampaikan informasi terkait pembelajaran sehingga mudah diterima dan dipahami oleh siswa yang memuat pokok bahasan. Bahan ajar merupakan segala perangkat yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh Dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran(Dafit & Mustika, 2021).

Pelajaran sejarah pada beberapa sekolah yang menjadi permasalahan dan kendala yaitu belum adanya pembaharuan bahan ajar, sekolah menggunakan buku paket sebagai bahan ajar dimana topik materi yang sedang dibahas secara abstrak serta kurangnya pemanfaatan teknologi terhadap pembelajaran sejarah mengakibatkan siswa merasa jenuh karena hanya menggunakan satu media pembelajaran saja (*monomedia*). Bahan ajar merupakan segala perangkat yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh Dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran(Sumiyati & Yusnarti, 2021). *E-Book* merupakan salah satu jenis media visual yang dapat digunakan.

E-book dapat diartikan sebagai buku yang didesain dalam bentuk elektronik yang memerlukan sarana elektronik untuk membacanya. Seiring dengan perkembangan teknologi, *E-book* berkembang menjadi bahan ajar elektronik interaktif dengan memanfaatkan media interaktif. Media interaktif adalah teknologi yang dapat memberikan informasi melalui gambar, video, audio, dan grafis. Sehingga ebook interaktif dapat digunakan dalam menyampaikan materi yang menggabungkan beberapa bentuk media(Sulaiman et al., 2024). Selain itu *E-book* di desain praktis mungkin mudah digunakan, dipahami, disimpan oleh penggunanya serta dapat diakses melalui *smartphone* dan memiliki sedikit Penyimpanan *file*.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran IPS berinisial HN yang dilaksanakan pada tanggal 27 Oktober 2023 di kelas XI MAN Dompu, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran. Seperti hasil evaluasi pada materi Sejarah Peradaban Hindu-Buddha di Indonesia, diketahui bahwa capaian hasil belajar siswa tergolong rendah. Hal ini tercermin dari nilai rata-rata kelas yang hanya mencapai 57, jauh di bawah standar ketuntasan minimal (SKM) yang ditetapkan oleh MAN Dompu, yaitu 75. Dari keseluruhan siswa, hanya 15 orang yang mencapai ketuntasan belajar, sementara 18 siswa lainnya belum mencapai kriteria tersebut. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran, agar hasil belajar siswa dapat meningkat dan mencapai standar yang telah ditetapkan. Berdasarkan permasalahan tersebut maka perlu adanya inovasi dalam pembelajaran khususnya pada Mata Pelajaran IPS pada materi Sejarah dalam hal ini menggunakan media *E-book*



dalam menyampaikan materi pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa di kelas X¹. Dengan tujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan Bahan Ajar E-Book Interaktif dalam meningkatkan hasil belajar Siswa pada pembelajaran IPS kelas X¹ MAN Dompu.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, peneliti memilih jenis penelitian pengembangan (*Research and Development* atau R&D), dengan tujuan utama untuk mengembangkan bahan ajar E-book interaktif guna meningkatkan literasi belajar siswa kelas XI di MAN Dompu. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan untuk menciptakan produk pendidikan yang dapat memberikan solusi terhadap permasalahan rendahnya minat dan hasil literasi siswa dalam pembelajaran sejarah. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ini dikembangkan oleh Dick dan Carey, dan banyak digunakan dalam pengembangan sistem pembelajaran karena pendekatannya yang sistematis dan terstruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Bahan Ajar *E-book* pada mata pelajaran Sejarah Peradaban Hindu-Budha di Indonesia dapat meningkatkan literasi belajar sejarah terhadap siswa kelas X¹ di MAN DOMPU, menggunakan prosedur penelitian pengembangan (*research and development*) yang diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan yaitu ADDIE. ADDIE merupakan singkatan dari lima fase atau tahap utama, yaitu : *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. (Sugiyono, 2015: 200). Penelitian ini dilaksanakan pada Senin, 20 Mei 2024 sampai dengan bulan Juni dengan jumlah pertemuan sebanyak enam kali pertemuan. Penelitian ini dilaksanakan di MAN DOMPU dengan mengambil populasi seluruh siswa dari kelas X yang berjumlah 192 siswa dan mengambil sampel kelas X¹ yang berjumlah 33 siswa.

Adapun kegiatan penelitian yang telah dilakukan, sebagai berikut:

1. Kevalidan Media

Validasi digunakan untuk menguji kelayakan media pembelajaran sebelum dilakukan uji coba kepada siswa. Sehingga peneliti dapat merevisi kembali kekurangan pada media yang telah dibuat. Adapun hasil validasi antara lain :

a. Hasil Validasi dan Revisi Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Arif Bulan M.Pd yang merupakan salah satu dosen di STKIP Yapis Dompu yang mengajar program Studi Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Peneliti meminta secara langsung untuk menjadi ahli media sebab menurut peneliti dosen tersebut menguasai Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Angket yang dilakukan pengisian berskala 1-5. Berikut ini hasil validasi media *E-book* Sejarah oleh ahli media:



Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang diamati	Skor
	Visual	
1	Media yang digunakan mempunyai visual yang simple dan praktis dalam penyajiannya .	4
	Media yang digunakan berupa file pdf yang dapat diakses melalui smartphone.	4
	Media yang digunakan terdapat ilustrasi yang memudahkan imajinasi siswa	4
	Media yang digunakan memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran	4
	Materi	
2	Media yang digunakan sesuai dengan sasaran pada kelompok kecil maupun perorangan.	4
	Media yang digunakan sesuai dengan ATP/CP.	4
	Media yang digunakan sesuai dengan topik yang diajarkan.	5
	Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang menjadi sub materi	4
	Media yang dihasilkan praktis, simpel dan inovatif serta fleksibel	4
	Memiliki media yang berkualitas baik.	4
	Warna	
3	Media yang digunakan memiliki kontras warna yang bervariasi sesuai dengan isi materi	4
	Sampul media didesain rapi dengan warna soft	4
Jumlah Skor		53
Skor Ideal		60
Persentase		88,3%
Kategori		Sangat Valid

Berdasarkan tabel di atas, hasil validasi oleh ahli media dinyatakan sangat baik atau layak dengan presentasi (hasil jumlah pernyataan x skala penilaian) ($12 \times 5 = 60$ (skor ideal) kemudian hasil tersebut di bagi dengan jumlah skor yang didapatkan yaitu, 53 dan dikali 100 sehingga mendapatkan presentasi nilai 88,3. Artinya media *E-book* layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi.

b. Hasil Validasi dan Revisi Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Ibu Nurjannah M.Pd yang merupakan dosen STKIP Yapis Dompus yang mengajar program Studi Pendidikan Sejarah. Peneliti meminta secara langsung untuk menjadi ahli materi sebab menurut peneliti dosen tersebut menguasai materi Sejarah Peradaban Hindu-Budha di Indonesia. Angket yang dilakukan pengisian masih berskala 1-5. Selain itu, Ahli materi juga memberikan saran untuk perbaikan. Berikut hasil validasi oleh Ahli Materi:



Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang diamati	Skor
1	Kesesuaian materi dengan SK dan KD	
	Materi yang disajikan mencakup materi yang terkandung dalam Capaian Pembelajaran (CP).	5
	Materi yang disajikan dapat mencapai tujuan pembelajaran.	4
2	Keakuratan materi	
	Media yang disajikan dalam media <i>E-Book</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum.	5
	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial.	4
3	Kemuktahiran materi	
	Media <i>E-Book</i> dapat mendorong kemampuan siswa dalam menggali informasi serta memecahkan permasalahan sosial maupun individu	4
	Materi yang disajikan terarah sesuai dengan kapasitas yang mampu diingat dan dipahami oleh siswa	5
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	
	<i>E-Book</i> yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa.	4
	Materi pembelajaran pada media <i>E-Book</i> tidak mengandung unsur SARA/Pornografi.	5
Jumlah Skor		36
Skor Ideal		40
Persentase (%)		90%
Kategori		Sangat valid

Berdasarkan tabel diatas,hasil validasi oleh ahli materi dinyatakan sangat baik atau layak dengan presentasi (hasil jumlah pernyataan x skala penilaian)($8 \times 5 = 40$ (skor ideal)) kemudian hasil tersebut di bagi dengan jumlah skor yang didapatkan yaitu, 36 dan dikali 100 sehingga mendapatkan presentasi nilai 90. Artinya materi Sejarah Peradaban Hindu-Budha di indonesia sesuai CP/ATP dan media *E-book* layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi.

c. Rekapitulasi Hasil Validasi 2 Ahli

Berikut ini merupakan hasil data validasi dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang di muat dalam sebuah tabel:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi 2 Ahli

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Rata-Rata	Presentase	Kategori
1	Ahli Media	53	60	4,41	88,3%	Sangat Layak
2	Ahli Materi	36	40	4,41	90%	Sangat Layak
Hasil Akhir		89	100	4,46	89,2%	Sangat layak



Kriteria kelayakan bahan ajar dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4. kategori kelayakan (arikunto, 2019: 44)

Interval Presentase	Nilai
<21%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4, dapat disimpulkan bahwa hasil Validasi Bahan Ajar dari kedua ahli adalah 89,2% dengan kategori sangat layak disesuaikan dengan tabel 4.5 kategori kelayakan. Dengan ini, Bahan ajar *E-book* sangat layak untuk diujicobakan.

2. Kepraktisan Bahan Ajar

Bahan Ajar *E-Book* dikatakan praktis apabila memenuhi indikator di bawah ini:

- a. Dua validator ahli menyatakan bahwa media pembelajaran dapat digunakan (Valid). Terlaksananya pembelajaran menggunakan Bahan Ajar *E-Book* dengan baik, terlihat pada hasil respon pengguna media yaitu guru dan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan Bahan Ajar *E-Book* diajarkan sendiri oleh peneliti bersama dengan guru mata pelajaran IPS.
- b. Hasil respon pengguna
Setelah dilakukan pembelajaran, siswa dan guru diberi angket respon mengenai penggunaan Bahan Ajar *E-Book* untuk mengetahui respon pengguna terhadap media *Pop Up Book*. Pengisian angket terhadap siswa dilakukan pada pertemuan ke-3. Angket dibagikan kepada 33 siswa yang ada dikelas. Berikut ini tabel hasil respon siswa dan guru antara lain:

Tabel 5. Hasil Respon Siswa

Inisial Siswa	Pernyataan						Jumlah	Skor Ideal	Presentase	Kategori
	1	2	3	4	5	6				
AF	5	4	4	5	4	5	27	30	90%	Sangat praktis
AK	5	4	5	4	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
AS	5	5	5	4	4	4	27	30	90%	Sangat praktis
AM	5	4	5	5	5	5	29	30	96%	Sangat praktis
AN	4	5	4	4	5	5	27	30	90%	Sangat praktis
AI	5	5	4	4	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
AA	5	5	4	5	4	4	27	30	90%	Sangat praktis
DA	5	5	5	4	5	5	29	30	96%	Sangat praktis



EH	4	4	4	5	5	5	27	30	90%	Sangat praktis
FN	4	5	4	5	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
GP	5	4	5	4	4	5	27	30	90%	Sangat praktis
HM	5	5	4	5	5	5	29	30	96%	Sangat praktis
IL	5	4	4	5	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
IN	5	4	5	4	5	4	27	30	90%	Sangat praktis
JI	5	5	4	5	4	5	28	30	93%	Sangat praktis
KA	4	4	5	5	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
LN	5	5	5	4	5	5	29	30	96%	Sangat praktis
MH	4	5	4	5	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
MA	5	5	5	4	5	5	29	30	96%	Sangat praktis
MY	5	4	5	4	5	4	27	30	90%	Sangat praktis
MS	5	5	4	5	4	5	28	30	93%	Sangat praktis
ML	4	4	4	5	5	5	27	30	90%	Sangat praktis
MN	5	4	5	4	5	4	27	30	90%	Sangat praktis
MI	5	5	5	4	5	5	29	30	96%	Sangat praktis
NS	5	5	5	4	5	5	29	30	96%	Sangat praktis
RA	4	5	4	5	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
RN	5	4	5	4	5	4	27	30	90%	Sangat praktis
SI	5	4	5	4	5	4	27	30	90%	Sangat praktis
SY	4	4	4	5	5	5	27	30	90%	Sangat praktis
SJ	5	5	5	4	5	5	29	30	96%	Sangat praktis
SR	4	5	4	5	5	5	28	30	93%	Sangat praktis
Jumlah							863	990	87%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 5, angket respon siswa berskala 1-5 diberikan ke siswa kelas X¹ dengan jumlah 33 orang. Dapat disimpulkan bahwa hasil angket respon siswa dengan persentase 87% telah memenuhi kategori Sangat praktis.



Tabel 6. Hasil Respon Guru

No	Butir penilaian	Skor
1	Materi yang disampaikan mencakup materi yang terdapat dalam Capaian Pembelajaran (CP)	4
2	Materi yang disampaikan dapat mencapai Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	4
3	Media yang di sajikan dalam media E-BOOK sesuai dengan tuntutan kurikulum	4
4	Materi yang disajikan sesuai dengan fakta untuk meningkatkan pengetahuan siswa pada pembelajaran IPS	4
5	Media pembelajaran E-BOOK mendorong kemampuan siswa dalam menggali informasi serta memecahkan permasalahan sosial maupun individu	5
6	Materi yang disajikan terarah sesuai dengan kapasitas yang mampu diingat dan dipahami oleh siswa	4
7	Media E-BOOK yang disajikan sesuai dengan tingkat perkembangan intelektual siswa	5
8	Materi disusun sesuai kebutuhan siswa dan tidak mengandung unsur pornografi	5
Jumlah Skor		35
Skor Ideal		40
Persentase		87,5%
Kategori		Sangat praktis

Berdasarkan tabel 6, bahwa angket respon guru yang berskala 1-5 diberikan kepada guru yang mengajar IPS di MAN Dompu. Hasil angket respon guru adalah persentase 87,5 % dan dikatakan sangat praktis digunakan.

3. Rekapitulasi Hasil 2 Respon Pengguna

Berikut ini merupakan rekapitulasi hasil data respon dua pengguna yaitu respon siswa dan respon guru yang dimuat dalam sebuah tabel:

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil 2 Respon Pengguna

No	Penilaian	Skor	Skor Ideal	Persentase	Kategori
1	Respon Siswa	863	990	87,1%	Sangat praktis
2	Respon Guru	35	40	87,5%	Sangat praktis
Rata-rata		898	1.030	87,1%	Sangat praktis



Tabel 9. Kriteria penilaian kepraktisan Media

Persentase	Kriteria
85-100%	Sangat Praktis
70-84%	Praktis
60-69%	Cukup Praktis
50-59%	Kurang Praktis
<50%	Tidak Praktis

(Arikunto,2016)

Berdasarkan tabel 4.7, dapat disimpulkan bahwa hasil kepraktisan *E-Book* dari kedua Respon Pengguna adalah 87,1% dengan kategori Sangat Praktis disesuaikan dengan tabel 4.8 kriteria kepraktisan media pembelajaran. Dengan ini, media *E-Book* Sangat Praktis untuk dilakukan uji coba atau implementasi.

4. Keefektifan Bahan Ajar

Keefektif media dapat diukur dari hasil belajar siswa (*kognitif*) dengan memberikan dua tes terdiri dari *pretest* dan *posttest* yang dilakukan sebelum peneliti mengimplementasikan bahan ajar dan tes yang diberikan sesudah dilakukan pengimplementasian bahan ajar.

Soal *Pretest* dan soal *Posttest* yang akan diberikan harus mengacu pada tujuan pembelajaran yang akan dicapai sesuai dengan kurikulum serta dari rujukan Modul ajar yang digunakan oleh sekolah MAN Dompu. Instrumen soal yang diberikan pada saat melakukan uji coba berupa uji coba pengetahuan siswa terhadap pembelajaran berupa 20 butir soal pilihan ganda yang akan diberikan pada siswa yang telah ditetapkan menjadi sampel. Soal tes ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal dan kemampuan setelah diterapkannya media pembelajaran *E-Book*.

a. *Pretest*

Tes *Pretest* dilakukan sebelum peneliti mengimplementasikan bahan ajar *E-Book*. Media *E-Book* dikatakan efektif Jika nilai rata-rata skor tes hasil *Pretest* siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Ketuntasan individu dapat tercapai apabila hasil belajar siswa mencapai ≥ 75 dari skor maksimum 100, sedangkan ketuntasan klasikal dapat dicapai jika 75% dari jumlah siswa di kelas telah mencapai skor ≥ 75 . Hasil *pretest* siswa diakumulasi pada tabel di bawah ini

Tabel 10. Hasil *pretest* siswa

Inisial Siswa	Skor Pretest	KKM
AF	75	75
AK	45	75
AS	75	75
AM	50	75



AN	60	75
AI	75	75
AA	60	75
DA	75	75
EH	60	75
FN	75	75
GP	60	75
HM	75	75
IL	60	75
IN	60	75
JI	75	75
KA	60	75
LN	60	75
MH	75	75
MA	60	75
MY	60	75
MS	75	75
ML	75	75
MN	60	75
MI	75	75
NS	60	75
RA	75	75
RN	60	75
SI	75	75
SY	65	75
SJ	40	75
SR	75	75
SN	60	75
SM	75	75
Skor Pretest	1.895	
Rata-rata	57	



Berikut merupakan rumus untuk menentukan nilai rata-rata :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = (1.895/33)$$

$$X = 57$$

Berdasarkan tabel 10, diketahui bahwa dari 33 orang siswa di kelas X¹ terdapat 15 orang siswa yang tuntas dan 18 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Menurut Budiarti (2017:49) untuk mendapatkan ketuntasan klasikal dapat dihitung menggunakan rumus:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} X 100\%$$

$$KK (\%) = (15/33) X 100\%$$

$$KK (\%) = 45\%$$

Berdasarkan rumus ketuntasan klasikal yang digunakan, disimpulkan hasil *pretest* siswa adalah 45%. siswa mendapat skor dibawah nilai KKM, sehingga tidak memenuhi Ketuntasan Klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu sebesar 75%.

b. Posttest

Tes *Posttes* diberikan sesudah dilakukan pengimplementasian bahan ajar *E-Book*. Media *E-Book* dikatakan efektif Jika nilai hasil *Posttest* siswa memenuhi ketuntasan klasikal, yaitu 75% dari seluruh siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hasil *Posttest* siswa diakumulasi pada tabel di bawah ini:

Tabel 11. Hasil *Posttest* siswa

Inisial Siswa	Skor Posttest	KKM
AF	85	75
AK	80	75
AS	80	75
AM	80	75
AN	90	75
AI	80	75
AA	80	75
DA	70	75
EH	85	75
FN	80	75
GP	90	75
HM	85	75
IL	80	75
IN	80	75
JI	75	75
KA	90	75
LN	70	75
MH	85	75
MA	70	75
MY	95	75



MS	60	75
ML	95	75
MN	95	75
MI	85	75
NS	80	75
RA	75	75
RN	85	75
SI	95	75
SY	85	75
SJ	85	75
SR	75	75
SN	75	75
SM	80	75
Skor Pretest	2.750	
Rata-rata	83	

Berikut merupakan rumus untuk menentukan nilai rata-rata :

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

$$X = (2.750/33)$$

$$X = 83$$

Berdasarkan tabel 11, diketahui bahwa dari 33 orang siswa di kelas X¹ terdapat 29 orang siswa yang tuntas dan 4 orang siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Maksimum (KKM). Menurut Budiarti (2017:49) untuk mendapatkan ketuntasan klasikal dapat dihitung menggunakan rumus:

$$KK (\%) = \frac{\sum ST}{n} \times 100\%$$

$$KK (\%) = (29/33) \times 100\%$$

$$KK (\%) = 87\%$$

Berdasarkan rumus ketuntasan klasikal yang digunakan, disimpulkan hasil tes *posttest* siswa adalah 87%. Sehingga memenuhi Ketuntasan Klasikal yang ditetapkan sekolah, yaitu 75% siswa mendapat skor lebih besar atau sama dengan KKM (75).

Tabel 12. Nilai Rata-rata Pretest dan Postest

Responden	Skor Pretest	Skor Postest
33	1.895	2.750
Rata-rata	57	83

Berdasarkan Tabel 12. nilai rata-rata dari skor pretest **57** dan nilai rata-rata postest **83** dengan responden sebanyak 33 siswa kelas X¹ MAN Dompu. Berdasarkan tabel 12, diketahui bahwa sebelum diberikan bahan ajar *E-book* nilai siswa kurang dari KKM (75) sehingga dapat disimpulkan penerapan *E-book* dapat meningkatkan literasi belajar sejarah siswa di MAN Dompu dan layak untuk dikembangkan.



Pengembangan media pembelajaran E-book untuk meningkatkan literasi belajar siswa kelas XI MAN Dompu dilakukan melalui model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahap: Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahap Analysis, peneliti menganalisis kebutuhan siswa dan capaian pembelajaran berdasarkan hasil observasi serta kurikulum yang berlaku. Tahap Design mencakup penentuan materi tentang Peradaban Hindu-Buddha, perangkuman materi, pencarian referensi tambahan, serta perancangan tampilan E-book agar menarik. Selanjutnya, tahap Development dilakukan dengan menyusun tampilan dan isi E-book serta menyusun angket validasi untuk ahli media dan ahli materi. Validasi dari ahli menunjukkan hasil sangat valid dengan persentase di atas 88%.

Tahap Implementation dilakukan dengan menguji E-book pada 33 siswa melalui pretest dan posttest. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dari nilai rata-rata 45% menjadi 87%, melampaui batas ketuntasan klasikal sebesar 75%. Evaluasi akhir mencakup validasi produk oleh ahli media (88%), ahli materi (90%), serta respon guru (87,5%) dan siswa (87,1%) yang semuanya masuk kategori “sangat valid” dan “sangat praktis”. Produk akhir berupa bahan ajar E-book yang telah melalui revisi berdasarkan masukan ahli dinyatakan layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar E-book Sejarah Peradaban Hindu-Buddha di Indonesia layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dari aspek kevalidan, E-book memperoleh rata-rata skor validasi sebesar 89,2% dari ahli media dan ahli materi dengan kategori *sangat layak*. Dari segi kepraktisan, E-book mendapatkan respon positif dari guru (87,5%) dan siswa (87,1%) yang menunjukkan bahwa bahan ajar ini *sangat praktis* digunakan dalam pembelajaran. Sementara itu, dari aspek keefektifan, penggunaan E-book menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, di mana nilai posttest meningkat menjadi 87% dibandingkan pretest sebesar 45%, sehingga memenuhi *Ketuntasan Klasikal* yang ditetapkan sekolah. Dengan demikian, E-book yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi sejarah siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institusi STKIP Yapis Dompu, khususnya kepada Bagian Keuangan dan Administrasi Umum, yang telah memberikan dukungan finansial dalam pelaksanaan penelitian ini serta dalam proses penerbitan artikel ilmiah. Dukungan tersebut sangat berarti dan berperan besar dalam kelancaran serta keberhasilan kegiatan penelitian ini dari awal hingga akhir.

DAFTAR PUSTAKA

Anwar, Pajarianto, Herlina, Dwi Raharjo, Fajriyah, Dwi Astuti, Hardiansyah, dan Ayu Suseni, 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Telaah Prespektif Pada Era Society 5.0*. Makassar : CV.Tohar Media



- Dafit, F., & Mustika, D. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Membaca Berbasis Higher Order Thinking Skills pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4889–4903. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1565>
- Hamalik, 1994. *Media Pendidikan*. Bandung: CitraAdityaBakti
- Jannah, N.Fadiawati, N dan Tania. 2017. *Pengembangan E-book Interaktif Berbasis Fenomena Kehidupan Sehari-hari tentang Pemisahan Campuran : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia* 6(1), 186-198.
- Juliana, E. (2023). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Sintaksis. *Jurnal Hata Poda*, 1(2), 44–57. <https://doi.org/10.24952/hatapoda.v1i2.6714>
- Munfarida Atiek, dan Zaenul Fitri, Agus. 2024 . *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Menggunakan Flip Pdf*. Tulung Agung: Edulnovasi, *Journal Of Basic Educational Studies* 4(1), 364-379.
- Milanda indah. 2022. *Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi Sway Pada Materi Kerajaan Hindu-Budha di Indonesia*. Puteri Hijau: *Jurnal Pendidikan Sejarah*, Vol. 7 No. 2 Juli hlm 282-291.
- Noviantika Sari, Mega. 2017. *Pengembangan Multimedia Interaktif Materi Teori Masuk Dan Berkembangnya Kebudayaan Hindu Buddha Di Indonesia Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Kelas X. Unesa* : Universitas Negeri Surabaya .
- Sulaiman, S., Sumiyati, S., Arifin, A., Julita, P., & Putri, S. (2024). Pengaruh Gaya Mengajar Guru IPS Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMAN 1 Woja Tahun Pembelajaran 2023/2024. *NUSRA: Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 823–833. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2761>
- Sumiyati, S., & Khatimah, H. (2021). Penggunaan Objek Sejarah Dompu Sebagai Sumber Belajar di SMA Negeri 2 Woja. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 2(3), 206–211. <https://doi.org/10.54371/ainj.v2i3.82>
- Sumiyati, & Yusnarti, M. (2021). *Pengembangan Materi Ajar Pembelajaran Sejarah Maritim menggunakan Sumber Lokal Wadu Tanda Rahi di STKIP Yapis Dompu*. 4, 484–492.