

## **PENGEMBANGAN *E-BOOKLET* SEBAGAI BAHAN AJAR SEJARAH INDONESIA DI SMA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KAUSALITAS SISWA**

**Shinta D'amara Haque<sup>1(\*)</sup>, Zafri<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu sosial Universitas Negeri Padang

\*Shintahaque@gmail.com

### ***Abstract***

*In history learning it is important for students to understand causality thinking. This study started from the main problem of lack of ability of students to think causally. The research is a development research of e-booklet teaching materials in historical subjects in SMA N 1 Batang Anai. This study aims to improve the causality ability of students by using e-booklet teaching materials with Japanese occupation material in Indonesia. This development research adapts the Addie model. There are five stages in the Addie model, there's: Analysis, at this stage beginning with needs and material analysis. Second is designed the e-booklet. Development, is the stage of questionnaire and material validation by expert. Implementation execution and the last stage is evaluation/feedback. However, this study conduct only until the development stage. The results of the assessment by material experts and teaching materials are measured using the Likert scale. The results of the assessment show that e-booklet teaching materials are very suitable to be seen from the results of the assessment of the material expert getting an average score of 3.60 with a category (very feasible) and the percentage of 90.6% with the category (very decent), then from the results of the assessment Teaching material experts get an average score of 3.80 with categories (very feasible) and percentage of 95% with categories (very decent). Based on these results it can be concluded that e-booklet teaching materials*

***Keywords: causality thinking, e-booklet material teaching development, historical learning***

### **Abstrak**

Dalam pembelajaran sejarah penting bagi siswa memahami berpikir secara kausalitas. Penelitian ini diawali dari masalah utama kurangnya kemampuan siswa berpikir secara kausalitas. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan bahan ajar *e-booklet* pada mata pelajaran sejarah di SMA N 1 Batang Anai. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa dengan menggunakan bahan ajar *e-booklet*. Penelitian pengembangan ini mengadaptasi model *ADDIE*. Ada lima tahapan dalam model *ADDIE*, yaitu: *Analysis* (analisa), pada tahap ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan analisis materi. *Design* (perancangan), pada tahap desain ini dilakukan perancangan terhadap produk *e-booklet*. *Development* (pengembangan), pada tahap pengembangan dilakukan validasi angket, validasi materi dan validasi bahan ajar yang divalidasi oleh ahli materi dan ahli bahan ajar untuk dilihat kelayakan nya. *Implementation*

(implementasi/eksekusi), serta *Evaluation* (evaluasi/umpan balik). Akan tetapi pada penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan saja (*development*). Hasil penilaian oleh ahli materi dan ahli bahan ajar diukur dengan menggunakan skala Likert. Hasil penilaian menunjukkan bahwa bahan ajar *e-booklet* sangat layak dapat dilihat dari hasil penilaian dari ahli materi mendapat nilai rata-rata 3,60 dengan kategori (sangat layak) dan presentase 90,6 % dengan kategori (sangat layak), kemudian dari hasil penilaian ahli bahan ajar mendapat nilai rata-rata 3,80 dengan kategori (sangat layak) dan presentase 95 % dengan kategori (sangat layak). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *e-booklet* sejarah sangat layak dan dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.

**Kata Kunci: Berpikir Kausalitas, Pengembangan Bahan ajar *E-booklet*, Pembelajaran Sejarah.**

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan terdiri dari berbagai macam jenis, salah satunya yaitu pendidikan formal. Pendidikan formal biasanya dilakukan di sekolah. Setiap sekolah memiliki kurikulum yang telah diatur oleh pemerintah dan harus diikuti. Kurikulum menurut undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Kurikulum sangat menentukan proses dan hasil suatu sistem pendidikan. Kurikulum juga bisa berfungsi sebagai media untuk mencapai tujuan sekaligus sebagai pedoman dalam pelaksanaan pengajaran pada semua jenis dan semua tingkat pendidikan (Arifin : 2011 : 25). Kurikulum dalam pendidikan sangat diperlukan untuk menunjang keberhasilan suatu pembelajaran. Salah satu pembelajaran yang dilaksanakan dalam satuan pendidikan yaitu pembelajaran sejarah. Melalui pembelajaran sejarah peserta didik dituntut mampu untuk mengaitkan masa dulu dengan masa sekarang. Hal ini sejalan dengan tujuan pembelajaran sejarah menurut Subakti (2010: 4) yaitu pembelajaran yang mampu menumbuhkan kemampuan peserta didik dalam melakukan konstruksi masa lampau yang menjadi topik dasar pembelajaran sejarah dengan mengaitkan pada kondisi masa sekarang. Sama halnya dengan berpikir secara kausal atau sebab akibat, kemampuan menganalisis sebab akibat menurut Zed (2012 dan 2018) memberikan penjelasan untuk melihat dinamika sejarah dalam satu kesatuan dan bahkan bisa melihat kaitannya dengan masa sekarang. Maka dari itu peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir kausalitas untuk mencapai tujuan pembelajaran (Ranti Pebriani, 2019).

Berdasarkan tujuan tersebut, dapat dipahami bahwa mata pelajaran sejarah Indonesia adalah salah satu mata pelajaran yang turut serta membentuk karakter, dan mengembangkan kemampuan berpikir sejarah yang menjadi dasar untuk kemampuan berpikir logis, kreatif, inspiratif dan inovatif. Agar tujuan pembelajaran sejarah dapat tercapai maka guru harus membuat perencanaan pembelajaran yang meliputi penyusunan

rencana pelaksanaan pembelajaran dan penyiapan media, sumber belajar, bahan ajar, perangkat penilaian pembelajaran dan skenario pembelajaran (Oktaviana, Basri, dan Aisiah. 2019). Bahan ajar memiliki fungsi dalam pembelajaran dan berpengaruh terhadap proses pendidikan. Bahan ajar bisa mempengaruhi kualitas pembelajaran termasuk hasil belajar. Bahan ajar adalah segala bentuk yang digunakan untuk membantu guru/instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar yang dimaksud bisa berupa bahan ajar tertulis maupun tidak tertulis (Ahmadi, 2010:159)

Hasil wawancara yang dilakukan pada 12 Oktober 2020 dengan guru sejarah di SMA N 1 Batang Anai menunjukkan bahwa masih rendahnya kemampuan berpikir siswa dalam menganalisis sebab akibat dari suatu peristiwa sejarah. Hal ini diketahui ketika guru memberikan soal mengenai analisis yang berkaitan dengan sebab akibat, siswa masih banyak kebingungan dan asal jawab pertanyaan yang ditanyakan oleh guru dikarenakan analisis siswa terhadap materi masih rendah. Hasil wawancara dengan salah seorang siswa kelas XI IPS 1 SMAN Batang Anai menunjukkan bahwa materi sejarah terlalu luas kajiannya dan bahan ajar yang biasanya digunakan hanya *power point* sederhana yang membuat kurangnya pemahaman sejarah sehingga tidak semua siswa mampu untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. Hal ini disebabkan juga kurang variasi penggunaan bahan ajar berbasis teknologi oleh guru dalam pembelajarannya. Berdasarkan masalah di atas peneliti memfokuskan mengembangkan bahan ajar, khususnya dalam bentuk *e-booklet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa. Untuk mengatasi masalah yang terjadi maka dari itu diperlukan sebuah solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-booklet* yang ditujukan kepada berpikir kausalitas.

Bahan ajar yang akan dikembangkan adalah bahan ajar *e-booklet* sejarah Indonesia. Menurut Roymond S. Simamora (2009:71) "*Booklet* adalah buku berukuran kecil dan tipis, tidak lebih dari 30 lembar bolak balik yang berisi tentang tulisan dan gambar-gambar". Istilah *booklet* berasal dari buku dan *leaflet* artinya *booklet* merupakan perpaduan antara *leaflet* dan buku dengan format (ukuran yang kecil seperti *leaflet*). Pengembangan bahan ajar *e-booklet* sejarah Indonesia ini materi bahan ajar akan disajikan dengan desain yang menarik sehingga siswa lebih mudah untuk memahami dan mengembangkan kepada berpikir secara kausalitas. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui cara mengembangkan bahan ajar *e-booklet* sejarah Indonesia berdasarkan berpikir kausalitas; (2) Untuk mengetahui seberapa valid bahan ajar *e-booklet* pada pembelajaran sejarah. Manfaat dari penelitian ini secara teoritis, penelitian ini dapat memberikan suatu kajian yang konkret dan dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai pengembangan bahan ajar sejarah. Manfaat praktis untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan *e-booklet* yang menarik untuk meningkatkan kemampuan kausalitas siswa

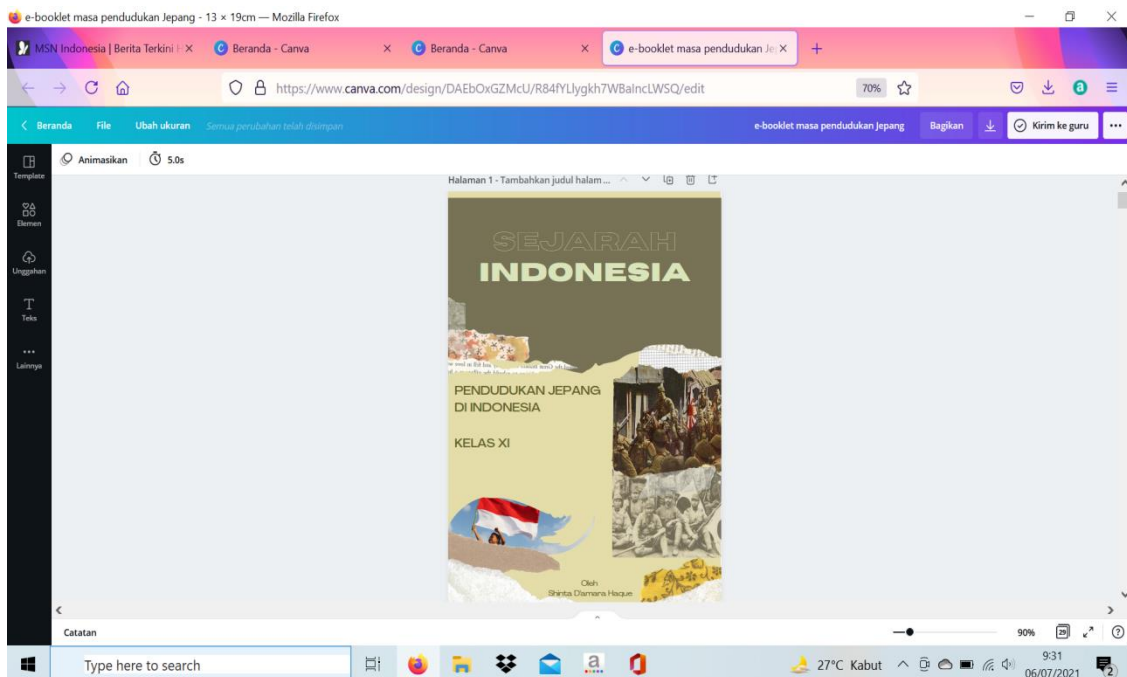
## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Research and Developmet (R & D)* yang berarti penelitian dan pengembangan. Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah *e-booklet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa dalam pembelajaran sejarah. Model ADDIE adalah salah satu model yang menjadi pedoman mengembangkan pembelajaran yang efektif, dinamis dan mendukung pembelajaran (Barokati dan Annas, 2013:355). Penelitian ini melibatkan para ahli yaitu ahli materi sejarah Indonesia dan ahli bahan ajar untuk memvalidasi kelayakan *e-booklet*. Untuk mengetahui tingkat

kelayakan produk, maka instrumen yang diisi secara *checklist* pada setiap butir indikator. Saran dan masukan yang diberikan validator menjadi acuan perbaikan dan evaluasi jika tingkat kelayakan produk belum tercapai. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen validasi ahli mater dan insrumen validasi ahli bahan ajar dengan menggunakan skala *likert*. Kriteria kelayakn dari skala likert dibagi atas 4 yaitu tidak layak dengan bobot 1, kurang layak dengan bobot 2, layak dengan bobot 3 dan sangat layak bobot 4 (Sugiyono,2014:93).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan prosedur penelitian untuk menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar *e-booklet* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa dalam pembelajaran sejarah di SMA. Berikut tahap-tahap dalam pengembangan bahan ajar *e-booklet* : Pertama tahap analisis, tahap berdasarkan wawancara guru sejarah Indonesia diketahui bahwa dalam pembelajaran sejarah masih rendahnya kemampuan siswa dalam berpikir kausalitas dan bahan ajar yang digunakan hanya berupa *power point* sederhana, buku paket yang cenderung memiliki teks narasi sehingga membuat siswa kurang tertarik dalam pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara kemudian peneliti menganalisis materi yakni difokuskan pada KD 3.5 dengan materi pelajaran mengenai “Pendudukan Jepang di Indonesia”. Kedua tahap Desain, pada tahap ini peneliti membuat rancangan atau desain awal yang meliputi beberapa langkah yatitu : (1) Pengumpulan referensi baik materi maupun gambar yang akan dicantumkan pada bahan ajar dari berbagai sumber artikel, buku berlandaskan KI dan KD yang telah disesuaikan; (2) membuat rancangan bahan ajar *e-booklet* dengan menggunakan aplikasi *canva*. Tampilan desain *e-booklet* dalam aplikasi *canva*, sebagai berikut :



Gambar 1. Tampilan desain *e-booklet*

Desain e-booklet yang telah selesai diedit kemudian di unduh dari *canva* dalam bentuk file *pdf*



Gambar 2. mengunduh *e-booklet* dalam bentuk file *pdf*

### 1. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, *e-booklet* yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi sejarah Indonesia dan ahli bahan ajar. Tahap ini juga dilakukan proses evaluasi terhadap desain dan isi produk yang bertujuan untuk perbaikan produk yang dikembangkan mnedapatkan hasil maksimal. Validasi tim ahli dilakukan oleh dosen jurusan sejarah Universitas Negeri Padang. Validasi materi diberikan kepada validator ahli materi yakni Bapak Etmi Hardi. Validator melakukan penilaian terhadap materi pendudukan Jepang yang digunakan dalam *e-booklet*, sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Sejarah Indonesia**

No	Butir penilaian	Rata-rata	Kategori
1	Materi sudah memaparkan Jepang di Indonesia (dari waktu ke waktu)	4,0	Sangat layak
2	Materi sudah membahas awal kedatangan Jepang	4,0	Sangat layak
3	Materi membahas berkembangnya Jepang di Indonesia	4,0	Sangat layak
4	Materi membahas akhir dari pendudukan Jepang	4,0	Sangat layak
5	Materi awal memiliki keterkaitan dengan sebab peristiwa sebelumnya	3,0	Layak
6	Materi berkembang memiliki keterkaitan dnegan	3,0	Layak



	peristiwa sebelumnya		
7	Materi memiliki korelasi antara sebab dan akibat	4,0	Sangat layak
8	Materi menunjukkan korelasi dengan dampak sebuah peristiwa	4,0	Sangat layak
9	Materi memaparkan awal kejadian peristiwa	4,0	Sangat layak
10	Materi memaparkan perkembangan peristiwa	4,0	Sangat layak
11	Materi memaparkan kemunduran peristiwa	4,0	Sangat layak
12	Materi memaparkan akhir peristiwa	4,0	Sangat layak
13	Materi menjelaskan perubahan pada kehidupan manusia	3,0	Layak
14	Materi membahas dampak peristiwa	3,0	Layak
15	Materi membahas peristiwa yang berkelanjutan	3,0	Layak
16	Materi membahas mengenai akhir pendudukan Jepang dan dampaknya terhadap Indonesia	3,0	Layak
<b>Rata-rata Akhir</b>		<b>3,6</b>	
<b>Kriteria Penilaian</b>		<b>Sangat Layak</b>	

Validasi bahan ajar *e-booklet* diberikan kepada validator ahli bahan ajar yakni Bapak Ridho Bayu Yefterson. Validator memberikan penilaian terhadap item instrumen dan memberikan saran perbaikan serta beberapa pernyataan yang harus diperbaiki. Berikut penilaian item instrumen:

**Tabel 2. hasil Validasi Ahli Baha Ajar**

No	Butir penilaian	Rata-rata	Kategori
1	<i>E-booklet</i> sudah sesuai dengan KI dan KD	4,0	Sangat layak
2	<i>E-booklet</i> sesuai dengan tujuan pembelajaran	3,0	Sangat layak
3	<i>E-booklet</i> sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4,0	Sangat layak
4	<i>E-booklet</i> sesuai dengan tuntutan kurikulum	4,0	Sangat layak
5	Penyajian isi <i>e-booklet</i> sesuai dengan KD yang ditentukan	3,0	Layak
6	<i>E-booklet</i> seuai dengan prinsip sebab-akibat	4,0	Sangat layak
7	Penggunaan gambar pada <i>e-booklet</i> sesuai dengan materi peristiwa dalam pembelajaran sejarah	4,0	Sangat layak
8	Tata letak materi pada <i>e-booklet</i> sudah sesuai	4,0	Sangat layak
9	Kombinasi jenis serta ukuran huruf pada <i>e-booklet</i> sesuai	4,0	Sangat layak
10	<i>E-booklet</i> sudah memadai untuk membantu siswa menguasai kompetensi	3,0	Layak
11	Isi bahan ajar sesuai (tidak terlalu banyak atau sedikit)	3,0	Layak
12	Judul bahan ajar sudah diturunkan dari KD	4,0	Sangat layak
13	Bahan ajar <i>e-booklet</i> sudah memiliki petunjuk	4,0	Sangat layak

	belajar		
14	Bahan ajar <i>e-booklet</i> mempunyai kompetensi yang akan dicapai	4,0	Sangat layak
15	Bahan ajar <i>e-booklet</i> memiliki tujuan pembelajaran	4,0	Sangat layak
16	Bahan ajar memaparkan isi utama atau materi utama	4,0	Sangat layak
17	Bahan ajar <i>e-booklet</i> dilengkapi dengan latihan	4,0	Sangat layak
18	Bahan ajar <i>e-booklet</i> dilengkapi dengan evaluasi	4,0	Sangat layak
19	Bahasa yang digunakan sudah sesuai dengan PUBI	4,0	Sangat layak
20	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh pembaca	4,0	Sangat layak
<b>Rata-rata Akhir</b>		<b>3,8</b>	
<b>Kriteria Penilaian</b>		<b>Sangat Layak</b>	

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini produk yang dihasilkan adalah *e-booklet* dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI SMA N 1 Batang Anai, untuk melaksanakan serta mengembangkan produk yang bersangkutan berlandaskan kepada model ADDIE namun dalam mengembangkan produk ini peneliti hanya sampai tahap pengembangan (*Development*) saja dikarenakan keterbatasan waktu penelitian. Dalam pengembangan bahan ajar *e-booklet* sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa, dilakukan validasi dalam 2 tahap yaitu validasi materi dan validasi bahan ajar. Pada validitas materi terdapat 4 aspek yaitu aspek lintas waktu, korelasi, kausalitas bisa diperkirakan dan keberlanjutan dan keempat aspek tersebut masing-masing memiliki 4 item. Pada aspek lintas waktu, kausalitas bisa diramal dan diperkirakan mendapat skor paling tinggi sedangkan dua item pada aspek korelasi dan seluruh item dari aspek berkelanjutan mendapat skor rendah. Hal ini disebabkan karena keterbatasan sumber. Validasi materi hanya dilakukan pada satu tahap oleh ahli materi dikarenakan tidak ada kesalahan yang fatal dari segi materi.

Sedangkan pada validitas bahan ajar terdapat 5 aspek diantaranya relevansi, konsistensi, kecukupan, komponen bahan ajar dan bahasa. Validasi bahan ajar dilakukan dua tahap. Pada tahap pertama, seluruh aspek mendapat nilai tidak layak dan sangat tidak layak sehingga pada validasi bahan ajar pertama bahan ajar belum layak digunakan dan perlu diperbaiki. Pada validasi bahan ajar tahap pertama, validator ahli bahan ajar memberikan saran dan masukan bahwa pada bahan ajar belum terdapat KI-KD, tujuan pembelajaran, tidak ada kutipan sumber, link sumber foto dan daftar pustaka dan identitas penulis pada bagian cover. Setelah direvisi, dilakukan validitas tahap kedua. Pada aspek relevansi, terdapat 1 item mendapat skor rendah yaitu berkaitan dengan kesesuaian bahan ajar dengan tujuan pembelajaran. Hal ini disebabkan dalam pembuatan bahan ajar *e-booklet* materi yang disampaikan ringkas sehingga tidak mencapai tujuan pembelajaran. Pada aspek

konsistensi, terdapat 1 item yang mendapat skor rendah terkait kesesuaian dengan KD yang ditentukan. Hal ini disebabkan pada bahan ajar *e-booklet* memiliki konsistensi yang cenderung sedikit dan ringkas dikarenakan halaman terbatas. Terakhir, pada aspek kecukupan terdapat 2 item yang mendapat skor rendah terkait dengan bahan ajar memadai untuk membantu peserta didik dalam menguasai kompetensi dan isi dari bahan ajar sesuai (tidak terlalu banyak atau sedikit) sehingga mudah dipahami siswa. Hal ini dikarenakan dalam proses pembuatan bahan ajar peneliti tidak bisa berbicara terlalu banyak dan menuangkan semua materi dalam bentuk narasi pada bahan ajar, sedangkan materi pembahasan terlalu luas sehingga aspek kecukupan masih mendapat skor rendah. Pada aspek komponen bahan ajar dan bahasa memperoleh skor paling tinggi.

Adapun hasil dari analisis pada tahap *Development* dilihat secara keseluruhan dari analisis data angket validasi *e-booklet* yang berdasarkan penilaian yang diberikan oleh ahli materi serta ahli bahan ajar menggambarkan hasil sangat layak, yang mana dalam memperoleh nilai kelayakan *e-booklet* dari segi materi maupun bahan ajar menggunakan pengukuran skala *likert* yang penilaiannya dilakukan oleh validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli bahan ajar. Dilihat dari hasil analisis terhadap nilai yang diperoleh dari kelayakan materi *e-booklet* hasil nilai rata-ratanya 3,60 dengan kategori sangat layak dan nilai persentase 90,6% dengan kategori sangat baik. Dari pemaparan diatas dapat diketahui bahwasanya materi yang terdapat pada *e-booklet* sangat layak digunakan oleh peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. Selain dilihat dari segi kelayakan materi, maka dilihat pula kelayakan dari segi bahan ajar *e-booklet* yang dikembangkan dalam proses pembelajaran, dilihat dari hasil analisis penilaian yang dilakukan pada bahan ajar *e-booklet* dengan nilai rata-rata 3,80 dengan kategori sangat layak, dan nilai persentase 95 % dengan kategori sangat baik. Hal ini dapat dikatakan bahwasannya *e-booklet* sangat layak digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah, maka dari itu *e-booklet* dapat digunakan sebagai bahan ajar dalam pembelajaran sejarah, dan berdasarkan penjelasan yang ada diatas maka dari itu *e-booklet* yang dibuat untuk membimbing siswa dalam berpikir secara kausalitas sejarah yang membahas tentang Pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia sangatlah tepat digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Dalam pengembangan bahan ajar *e-booklet* sejarah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kausalitas siswa dilakukan dua tahap yaitu validasi materi dan validasi bahan ajar. Validasi materi terdapat pada aspek lintas waktu, kausalitas bisa diramal dan diperkirakan mendapat skor paling tinggi, hal yang perlu dilakukan untuk mempertahankannya adalah dengan meningkatkan dan mengasah kemampuan berpikir analisis dan sebab akibat yang tertuang di dalam soal-soal yang ada dalam bahan ajar *e-booklet* sehingga kemampuan berpikir kausalitas siswa meningkat. Sedangkan dua item pada aspek korelasi dan seluruh item dari aspek berkelanjutan mendapat skor rendah. Cara untuk menanggulangnya bisa dengan mencari materi tentang keadaan sebelum dan sesudah adanya Jepang di Indonesia dan mengaitkan dengan materi selanjutnya.



Pada validasi bahan ajar aspek relevansi, konsistensi, komponen bahan ajar dan bahasa mendapatkan skor tinggi. Hal yang harus dilakukan untuk mempertahankannya adalah dengan cara menambah variasi-variasi baru dalam bahan ajar dan meningkatkan kesempurnaan bahan ajar agar lebih menarik. Sedangkan aspek yang mendapat nilai rendah adalah aspek kecukupan. Hal ini bisa ditanggulangi dengan cara memberikan tugas mengenai tujuan pembelajaran dan KD, pembuatan bahan ajar yang menarik, singkat dan padat dan menambahkan peta konsep dalam pengembangan bahan ajar selanjutnya sehingga bahan ajar yang berkembang semakin berkualitas.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil dari data penelitian serta pembahasan yang telah diuraikan dan diterangkan sebelumnya maka dapat disimpulkan: Cara pengembangan bahan ajar *e-booklet* ini menggunakan penelitian (R & D) yang mana menggunakan prosedur ADDIE karna keterbatasan produk hanya sampai pada tahap pengembangan/*development*. Pada tahap analisis terbagi 2 yakni analisis kebutuhan serta materi, dan tahap desain bersangkutan dengan perancangan/pembuatan *e-booklet*, kemudian pada tahap pengembangan berkaitan dengan kelayakan produk yang dinilai oleh ahli materi serta bahan ajar sebelum digunakan pada pembelajaran sejarah. Hasil akhir dari penilaian oleh ahli materi serta bahan ajar pada *e-booklet* mendapatkan penilaian yang baik, yang mana penilaian terhadap materi mendapatkan nilai rata-rata 3,60 dengan kategori sangat layak dan persentasenya 90,6 % dengan kategori sangat layak. Kemudian dari segi bahan ajar mendapatkan penilaian rata-rata 3,80 dengan kategori sangat layak dan persentase 95 % dengan kategori sangat layak, maka demikian *e-booklet* ini tepat digunakan pada pembelajaran sejarah.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Kartodirdjo Sartono, 1992. *Pendekatan ilmu sosial dalam metodologi sejarah*. Jakarta, PT Gramedia Pustakan Utama, anggota IKAPI.
- Prastowo, A. 2012. *Panduan Kreatif Membuat bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press.
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta. (modifikasi).
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Barokati, N, dan Annas, F. 2013. Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning Pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Jurnal Sistem Informasi*, 4 (5), 352-359.

- Departemen Pendidikan Nasional. 2006. *Pedoman Memilih dan Menyusun Bahan Ajar*. Jakarta
- Depdiknas. 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta:Depdiknas.
- Kemendikbud (2015) *Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013: dan SMK/MAK Sejarah Indonesia*. Jakarta : Badan Pengembangan dan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMA/MA SDM
- Kochhar. 2008. *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.
- Matondang, Zulkifli. Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrument Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS UNIMED*, Vol.6 No.1, Juni (2009).
- Mulyatiningsih, Endang. 2011. *Modul Kuliah Pengembangan Model Pembelajaran*. UNY
- Oktaviana, Y., Basri, W., & Aisiah, A. (2019). *Pengaruh Bahan Ajar Interaktif Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa Sma Di Padang Panjang : Aplikasi Course Lab 2.4*.
- Peraturan Pemerintah Pendidikan Nasional Nomor 22 Tahun 2006
- Prastowo, Andi. 2015. *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta. DIVA Press.
- Slameto, 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- UU Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Susanto, H. 2014. *Seputar Pembelajaran Sejarah, Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Tia, Putri Octavia, *Pengembangan Bahan Ajar Booklet Sejarah Indonesia pada Materi Indonesia Zaman Pra-aksara di SMAN 4 Padang*. Skripsi Pendidikan Sejarah. 2013.
- Wasino. 2010. *Dari Riset Hingga Tulisan Sejarah*. Semarang: UNNES Press.
- Zafri. 1998. *Metode Penelitian Pendidikan*: UNP Press.
- Zafri. 2013. *Penilaian Hasil Belajar Sejarah*. Padang: Jurusan Sejarah Universitas Negeri Padang.
- Zafri. *Pengembangan Media Vidio Pembelajaran Sejarah Menggunakan Analisis Historical Thinking*. Disertasi Pendidikan Sejarah 2020