



<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak/article/view/5839/>

**PENGEMBANGAN MEDIA *E-BOOKLET* BERBASIS SEJARAH LOKAL
PEMERINTAHAN KOTA BLITAR (1906-1945) UNTUK PEMBELAJARAN
SEJARAH INDONESIA PADA PESERTA DIDIK KELAS XI DI MADRASAH
ALIAH NEGERI (MAN) 1 KOTA BLITAR**

Raisa Rahmawati¹, Marsudi², Zofrano Ibrahimsyah Magribi Sultani³

^{1,2,3} Universitas Negeri Malang, Indonesia¹

E-mail: sanshinerarahmawt99@gmail.com¹, marsudi.fis@um.ac.id²,
zofranosejarah22@gmail.com³

Sejarah Artikel: Diterima 7-7-2021 Disetujui 1-8-2021 Dipublikasikan 30-9-2021

Abstrak

Tujuan penelitian dan pengembangan adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media *e-booklet* dengan materi sejarah lokal pemerintahan Kota Blitar (1906-1945) untuk pembelajaran sejarah Indonesia pada peserta didik kelas XI di MAN 1 Kota Blitar. Pembelajaran sejarah yang terjadi di dalam SMA/MA berpusat pada pembelajaran sejarah nasional. Sejalan dengan hal tersebut, pembelajaran sejarah lokal belum mendapat perhatian dalam pembelajaran sejarah yang dilaksanakan di sekolah. Minimnya pengetahuan peserta didik terhadap sejarah lokal, keterbatasan media dan sumber belajar bagi peserta didik khususnya di Kota Blitar menjadi suatu permasalahan. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran sejarah berupa *e-booklet*. Metode penelitian menggunakan *research and development* (R & D). Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *e-booklet* layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah lokal.

Kata Kunci: pengembangan bahan pembelajaran sejarah, *e-booklet*, sejarah lokal

Abstract

The purpose of research and development is to develop and produce *e-booklet* media products with the material of the local history of Blitar City government (1906-1945) for the learning of Indonesian history for class XI students at MAN 1 Blitar City. History learning that occurs in SMA/MA is centered on national history learning. In line with this, local history learning has not received attention in history learning that is carried out in schools. The lack of students' knowledge of local history, limited media, and learning resources for students, especially in Blitar City, is a problem. Therefore, the researcher develops history learning media in the form of *e-booklets*. The research method uses research and development (R & D). The research results showed that the *e-booklet* learning media was suitable for use as a medium for local history learning.

Keyword: *development of historical learning materials, e-booklets, local history*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek yang fundamental dan memiliki peran yang sangat penting dalam mentransfer ilmu pengetahuan. Pendidikan dan pembelajaran berfungsi mengembangkan kemampuan dan mem-bentuk watak serta peradaban bangsa

yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan po-tensi peserta didik. I Gde Widja (1989: 23) berpendapat bahwa pembelajaran sejarah me-rupakan perpaduan antara kegiatan belajar mengajar tentang peristiwa masa lalu yang erat kaitannya dengan masa kini. Tujuan utama

pembelajaran sejarah adalah menja-dikan seseorang menjadi bijaksana (Kartodirdjo, 1992). Selain itu, tujuan dia-dakannya pembelajaran sejarah antara lain: (1). menanamkan jiwa cinta tanah air, (2). mengetahui proses terbentuknya negara Indonesia, (3). meningkatkan rasa persatuan dan kesatuan bagi peserta didik; dan (4). mengetahui proses peradaban manusia Indonesia khususnya dan masyarakat dunia pada umumnya dari masa lalu hingga masa kini (Sutimin & Wahyuni, 2013: 417). Dengan mempelajari sejarah akan melahirkan kesadaran tentang hakikat perkembangan budaya dan peradaban manusia, hasil belajar tersebut kemudian dikenal dengan kesadaran sejarah (Sayono, 2013: 12).

Dalam dunia pendidikan khususnya pembelajaran sejarah, seringkali dengan perkembangan dan kemajuan ilmu penge-tahuan dan teknologi, pendidikan mengalami perubahan sehingga diperlukan upaya pening-katan mutu pendidikan. Perbaikan dan peningkatan mutu pendidikan di segala aspek terus dilakukan, salah satunya dengan mela-kukan inovasi media pembelajaran. Arief S. Sadiman, R. Rahardjo, Anung Haryono, dan Rahardjito (2012) serta Guntur Kadarusman dan Bambang Eko Hari Cahyono (2018) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik sehingga terjadi proses belajar. Namun, secara umum diterima bahwa reorientasi dramatis atau perubahan dalam pendidikan belum terjadi. Sementara peng-gunaan teknologi selama 100 tahun terakhir tidak menghasilkan revolusi, beberapa perbaikan dan kemajuan penting dalam akses dan pemerataan pendidikan telah dihasilkan (Howard & Mozejko, 2015: 157). Dengan demikian, penggunaan teknologi di dalam pembelajaran berperan penting pada kema-juan akses pendidikan melalui media pem-belajaran.

Selain itu, Wilbur Schramm (1977) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah suatu teknologi (informasi) yang dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran. Se-dangkan Leslie J. Briggs, Ken L. Gustafson, dan Murray H. Tillman (1992) mendefi-nisikan media pembelajaran sebagai

sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembe-lajaran. Jadi, media pembelajaran menjadi sarana menyampaikan isi/materi pembe-lajaran. Namun, dalam sistem pendidikan na-sional Indonesia, pembelajaran sejarah lokal masih merupakan bagian dari sejarah nasional. Padahal, berdasarkan Lampiran III Permendikbud RI No. 59/2014 tentang Pedo-man Guru Mata Pelajaran, sejarah daerah diajarkan secara terintegrasi dengan pembe-lajaran nasional (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2014). Dengan demikian pembelajaran sejarah lokal tidak boleh memakan sebagian dari jam pembelajaran nasional. Hal ini dikarenakan materi sejarah lokal diajarkan sesuai dengan silabus yang berlaku. Proses pembelajaran sejarah di sekolah pada umumnya mengacu pada buku teks pelajaran dan berorientasi pada sejarah nasional. Sementara itu, sejarah lokal belum mendapat perhatian khusus dan belum mendapat porsi jam sekolah yang layak melalui pemanfaatan teknologi berupa media pembelajaran sebagai sumber belajar.

Penggunaan sumber belajar lain meru-pakan salah satu alternatif yang dapat di-tempuh dengan mengembangkan produk pem-belajaran tambahan. Salah satu produk pem-belajaran yang dapat dikembangkan adalah berupa media pembelajaran *e-booklet*. Media *E-booklet* merupakan salah satu jenis media grafis yaitu media gambar/foto. Roymond H. Simamora (2009: 71) mengidentifikasi media ini sebagai buku kecil (setengah kuarto) dan tipis, tidak lebih dari 30 lembar bolak-balik berisi tulisan dan gambar. Sedangkan *e-book* atau buku digital adalah publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca me-lalui komputer atau perangkat digital lainnya (Alwan, 2018: 29). Tentu saja *e-book* tidak murah meskipun penggunaannya sangat praktis untuk pembelajaran sejarah berbasis digital dan teknologi. Namun kedua media tersebut memiliki perbedaan, oleh karena itu peneliti mengembangkan media pembelajaran sejarah *e-booklet* sebagai pengembangan bahan pembelajaran sejarah

Walaupun sama-sama merupakan media pembelajaran, namun berdasarkan bentuk media pembelajaran berupa *e-booklet* juga menjadi pertimbangan bagi peneliti, dimana dalam bentuk *e-booklet* juga dapat memu-dahkan peserta didik dalam

menggunakannya. dan pelajari isinya karena *e-booklet* dapat dibaca dari komputer atau perangkat digital lainnya. Materi sejarah lokal pemerintahan Kota Blitar (1906-1945) disesuaikan dengan materi matapelajaran Sejarah Indonesia pada Kompetensi Dasar (KD) 3.1, 3.3, dan 3.5. Maka tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan produk media pembelajaran berupa *e-booklet* dengan materi tentang sejarah pemerintahan Kota Blitar (1906-1945) sebagai bahan penunjang pembelajaran sejarah lokal untuk matapelajaran Sejarah Indonesia kelas XI SMA/MA di Kota Blitar, Provinsi Jawa Timur.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan pendidikan. Sugiyono (2016: 407) menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan definisi lain menjelaskan bahwa metode penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sukmadinata, 2013: 164). Walter R. Borg dan Meredith D. Gall (1989: 772) penelitian dan pengembangan (R & D) pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk di bidang pendidikan dan pembelajaran. Desain instruksional yang dihasilkan untuk pendidikan adalah proses aktif yang kreatif dan berkelanjutan untuk menghasilkan pengalaman belajar yang terpadu dan bermakna yang memenuhi tujuan dan sasaran program yang diharapkan (Obizoba, 2015: 40). Elaborasi dan teori desain instruksional lainnya berorientasi pada tujuan dan memberikan strategi khusus untuk membuat instruksi kursus dengan salah satu dari banyak model desain instruksional untuk media/produk pembelajaran sejarah.

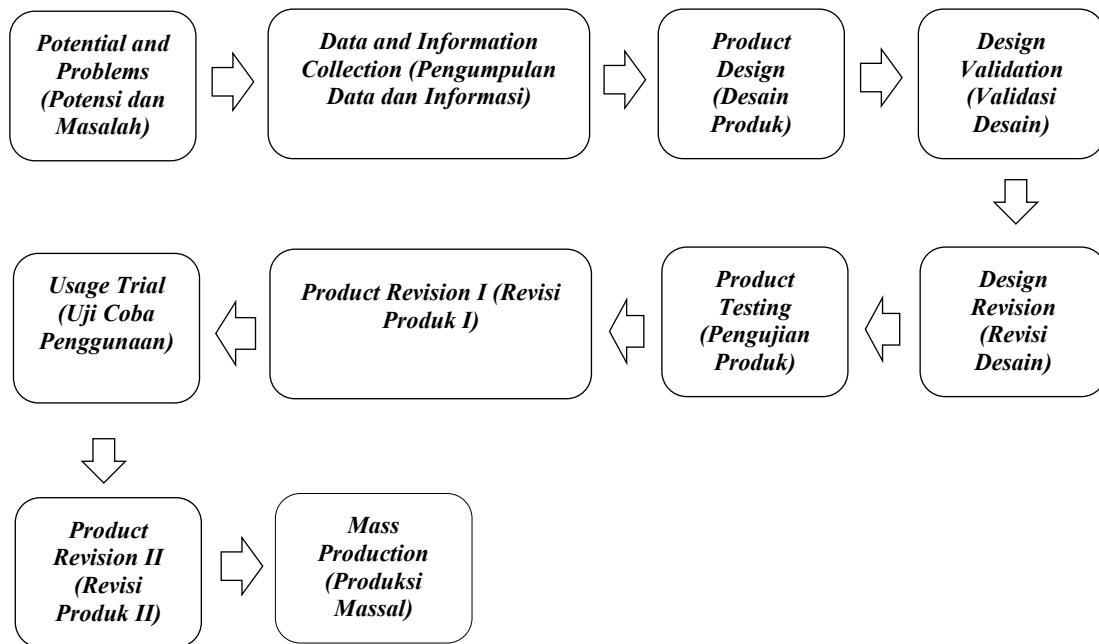
Sugiyono (2016), Sukmadinata (2013), dan Borg and Gall (1989) tentang metode R&D dalam pendidikan dan pembelajaran, memiliki proses yang menggunakan kombinasi materi area konten, teknologi, dan

keterampilan berpikir kritis dan kreatif dalam desain instruksi. Beberapa model desain pembelajaran dalam pendidikan dan pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran, yang memandu pembuatan instruksi, berbeda dalam langkah dan tujuannya. Penempatan materi sejarah lokal di Kota Blitar pada pengembangan materi dan sumber pembelajaran sejarah merupakan pedoman pengajaran yang dirancang oleh praktisi kelas yaitu guru sejarah. Sebagaimana dikemukakan oleh Timothy D. Walker (2017: 136-138) mengatakan bahwa buku pegangan atau buku teks merupakan bagian dari kegiatan pembelajaran di kelas tetapi bukan merupakan standar utama, harus ada media di luar buku teks yang memuat konten relevan dengan kompetensi dasar yang dikemas dalam suatu cara yang menarik untuk membangkitkan minat baca dan eksplorasi pengetahuan pada peserta didik selama pembelajaran.

Dari permasalahan tersebut, peneliti mengembangkan bahan ajar sejarah dengan menggunakan media *e-booklet* yang tidak hanya sebagai buku teks, tetapi sebagai alternatif penyegaran pembelajaran di kelas yang mencoba membuat peserta didik tertarik dengan materi pelajaran Sejarah Indonesia dan menggali pengetahuan mereka tentang sejarah lokal pemerintahan Kota Blitar (1906-1945). Sesuai dengan teori penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016: 409-429), langkah penelitian dan pengembangan meliputi sepuluh tahapan, yaitu: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data dan informasi, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, (7) revisi produk I, (8) uji coba penggunaan, (9) revisi produk II, dan (10) produksi massal, dapat terlihat pada gambar 1.

Namun dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti, tahapan penelitian tersebut dibagi dan disederhanakan menjadi 3 tahapan besar yang didalamnya terdapat 10 tahapan prosedur penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono (2016: 409-429), Sukmadinata (2013: 169-170), atau Borg and Gall (1989: 774-775). Adapun tahapan besar penelitian dan pengembangan adalah sebagai berikut: (1). tahap pendahuluan dan studi pendahuluan, yang meliputi tahap potensi dan masalah serta pengumpulan data dan informasi, (2). tahapan pengembangan, yang meliputi perencanaan,

perancangan dan pengembangan rancangan produk, atau validasi rancangan, (3). tahapan pengujian, evaluasi, dan produksi produk.



Gambar 1. Langkah-langkah Metode Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development (R&D)*).
Sumber: Sugiyono, 2016: 409.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Potensi dan Masalah (*Potential and Problems*)

Media pembelajaran sejarah *e-booklet* ditujukan untuk peserta didik kelas XI SMA/MA pada prodi Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Materi yang terdapat dalam *e-booklet* tersebut telah disesuaikan dengan Kompetensi Dasar (KD) 3.1, 3.3, dan 3.5 pada matapelajaran Sejarah Indonesia pada Kurikulum 2013 revisi 2016 yaitu KD 3.1 untuk menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia, KD 3.3 menganalisis dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan masa penjajahan Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) terhadap kehidupan masyarakat Indonesia saat ini dan KD 3.5 menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia. Tujuan pemilihan Sejarah Indonesia berdasarkan Kompetensi Dasar yang digunakan adalah Kompetensi Dasar yang terdapat pada matapelajaran Sejarah Indonesia yang diperuntukan bagi peserta didik kelas XI

SMA (Sekolah Menengah Atas)/MA (Madrasah Aliyah) pada prodi Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA).

Dengan adanya materi sejarah lokal yang dikemas dalam media pembelajaran berupa *e-booklet* peserta dapat mempelajari materi sejarah yang terdapat pada matapelajaran Sejarah Indonesia, namun memberikan pengetahuan baru bagi peserta didik dalam pembelajaran sejarah lokal dan membuat peserta didik merasakan sesuatu yang baru dalam pembelajaran sejarah. Pada bagian penyajian data akan diuraikan hasil penelitian dan pengembangan yang meliputi desain awal produk yang telah dihasilkan, data hasil validasi meliputi data hasil validasi materi dan data validasi media, data hasil uji coba kelompok uji coba terbatas, dan penggunaan percobaan dalam kelompok besar/besar.

Pengumpulan Data dan Informasi (*Data and Information Collection*)

Pengembangan suatu produk juga didasarkan pada pengukuran atau pengumpulan data kebutuhan. Pengumpulan data dilakukan dengan cara mengumpulkan sumber, baik sumber primer maupun sekunder serta dengan melakukan

wawancara, observasi, identifikasi pembelajaran sejarah di lapangan dan juga permasalahan di lapangan yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah. Selain itu, untuk mengembangkan suatu produk diperlukan studi literatur dalam mengumpulkan sumber bagi materi bahan media yang sedang dibuat. Studi literatur pada tahapan pengumpulan data dan informasi bertujuan untuk menemukan konsep atau landasan teori yang dapat memperkuat suatu produk (Sukmadinata, 2013: 171-172). Melalui tahapan ini peneliti melakukan proses pengumpulan data dan informasi terkait dengan perkembangan yang dilakukan. Data tersebut berupa data primer maupun data sekunder serta data dan informasi lain yang terkait dan dapat mendukung pengembangan media pembelajaran berupa *e-booklet* sejarah dengan mengangkat materi tentang perkembangan pemerintahan Kota Blitar (1906-1945) yang dapat dijadikan sebagai bahan penunjang pembelajaran sejarah tingkat SMA/MA kelas XI di Kota Blitar.

Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan adalah produk kebijakan yang dikeluarkan oleh pemerintah kolonial Hindia Belanda yang disebut *Staatsblad van Nederlandsche Indie*. Selain sumber data primer, peneliti menggunakan sumber sekunder berupa buku *Hari Jadi dan Bunga Rampai Sejarah Kota Blitar* sebagai sumber data sekunder utama, serta buku-buku lain yang dapat memperkuat penelitian dan pengembangan yang dilakukan. Selain sumber-sumber data sekunder tersebut, peneliti di dalam penelitian ini juga menggunakan penelitian terdahulu berupa skripsi yang dapat dijadikan acuan bagi peneliti dalam membuat dan mengembangkan produk pengembangan media dan bahan pembelajaran sejarah yang

menggunakan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK).

Desain Produk (*Product Design*)

Nana Syaodih Sukmadinata (2013: 173) menjelaskan bahwa dengan berpegang pada hasil potensi dan permasalahan, studi pustaka, kebutuhan pendataan dan penelitian skala kecil, maka dapat disusun desain pengembangan produk. Dalam desain pengembangan produk, perencanaan ini meliputi desain produk yang akan diproduksi, serta proses pengembangan produk yang akan dihasilkan.

Desain produk yang akan dikembangkan paling kurang meliputi: (1). tujuan penggunaan produk, (2). siapa pengguna produk, dan (3). deskripsi komponen produk dan kegunaannya (Sukmadinata, 2013: 173). Dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, prototipe pengembangan media pembelajaran *e-booklet* sejarah yang dikembangkan antara lain sebagai berikut:

1. Desain Judul Media Pembelajaran Sejarah *E-Booklet*

Produk media yang dikembangkan berupa media pembelajaran sejarah *e-booklet* dengan judul "*Sejarah Pemerintahan Kota Blitar Tahun 1906-1945 untuk Kelas XI SMA/MA*".

2. Kompetensi Pembelajaran yang Digunakan

Dalam pengembangan produk media pembelajaran *e-booklet* sejarah, peneliti mengambil Kompetensi Inti (KI) 1-4 serta Kompetensi Dasar 3.1, 3.3, dan 3.5 pada matapelajaran Sejarah Indonesia pada Kurikulum 2013 revisi tahun 2016 untuk kelas XI dengan peminatan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA). Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 pembelajaran yang digunakan adalah sebagai berikut (lihat tabel 1 dan 2).

Tabel 1. Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 (K13) Matapelajaran Sejarah Indonesia

Kompetensi Dasar (<i>Basics Competencies</i>)	
3.1	Menganalisis proses masuk dan perkembangan penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) ke Indonesia.
3.3	Menganalisis dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.
	Menganalisis sifat pendudukan Jepang dan respon bangsa Indonesia.
3.5	

Sumber: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Tabel 2. Indikator Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 Matapelajaran Sejarah Indonesia yang Digunakan Media *E-Booklet*

Indikator (<i>Indicator</i>)	
3.1.1	Menelaah dan memahami proses masuk dan berkembangnya bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) di Kota Blitar pada tahun 1906-1942.
3.3.1	Menelaah dan memahami dampak politik, budaya, sosial, ekonomi, dan pendidikan masa penjajahan bangsa Eropa (Portugis, Spanyol, Belanda, Inggris) dalam kehidupan bangsa Indonesia masa kini.
3.5.1	Menelaah dan memahami pemukiman Jepang di Kota Blitar, sifat pemukiman Jepang, dan respon Kota Blitar terhadap pemukiman Jepang.

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

3. Materi Media Pembelajaran Sejarah *E-Booklet*

Uraian materi dan gambaran umum tentang sejarah perkembangan pemerintahan Kota Blitar yang tertuang dalam media pembelajaran *e-booklet* sejarah untuk peserta didik kelas XI SMA/MA di Kota Blitar diuraikan dan dirumuskan pada penjabaran tabel 3 dari deskripsi dan formulasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Distribusi Materi Pembelajaran dalam *E-Booklet* Sejarah Pemerintah Kota Blitar (1906-1945)

Aspek (<i>Aspect</i>)	Informasi (<i>Information</i>)
Status	- <i>Gemeente</i> (Tahun 1906) - Karesidenan (Tahun 1928) - Blitar - <i>Shi</i> (Tahun 1942)
Mayor	- Th. J. Boestra - Th. J. Cathero - Drajat Prawiro Soebroto (1942-1943) - R. Soedrajat (1943-1944) - Mochtar Prabu Mangkunegoro (1944-1945)
Large Area	- Luas Wilayah: 65 km ² - Luas Wilayah: 16.1 km ² (Tahun 1942)

Sumber: <http://www.blitarkota.go.id/index.web.php?p=profil&id=3>.

4. Desain Media Pembelajaran Sejarah *E-Booklet*

Dalam pengembangan yang dilakukan peneliti, produk pengembangan bahan pembelajaran sejarah yang dikembangkan adalah produk media pembelajaran berupa *e-booklet* menggunakan jenis kertas A5 dengan ukuran 14,8 cm x 21 cm, margin sedang dengan margin kiri 1,91 cm; margin kanan 1,91 cm; margin atas 2,54 cm; margin bawah 2,54 cm. Latar belakang *e-booklet* didesain dengan latar belakang kertas berwarna coklat yang dipadukan dengan warna persegi panjang dan *orange/oranye* dengan kombinasi ikon buku dan logo Kota Blitar. Menggunakan *font Showcard Gothic* dan ukuran *font* 18, sedangkan untuk bahan tulisan di dalam *e-booklet* menggunakan *font Segoe UI Light* dan *Cambria Math* dengan ukuran *font* 12. Secara total, *e-booklet* berisi 30-50 halaman di luar jumlah sampul (lihat gambar 2 dan 3).



Gambar 2. Halaman *Watermark Design* Media Pembelajaran Sejarah *E-Booklet*.
Sumber: Dokumentasi Peneliti.



Gambar 3. Desain Latar Belakang Halaman Media Pembelajaran Sejarah *E-Booklet*.
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Validasi Desain (*Design Validation*)

Validasi desain adalah suatu proses kegiatan yang dilakukan untuk menilai apakah suatu desain produk layak secara rasional dan akan efektif atau tidak. Validasi desain dilakukan dengan menghadirkan beberapa ahli atau ahli yang berpengalaman untuk menilai produk yang sedang dirancang dan dikembangkan. Setiap validator atau ahli akan diminta untuk menilai desain dan materi serta substansi produk yang dirancang, sehingga dapat ditemukan kelemahan dan kelebihan dari produk yang sedang dirancang dan dikembangkan (Sugiyono, 2016: 414). Sedangkan Sukmadinata (2013: 175) memaparkan *draft* produk yang dikembangkan peneliti sebelum diujicobakan di lapangan, terlebih dahulu melakukan evaluasi atau pengujian di atas meja (*desk try out* atau *desk evaluation*). Hasil uji coba atau evaluasi semata-mata merupakan perkiraan atau penilaian, berdasarkan analisis dan pertimbangan para ahli. Kegiatan validasi desain dilakukan dengan menghadirkan validator/ahli, baik ahli media maupun ahli

materi dari Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.

Validator ahli materi yaitu Ronal Ridhoi, S.Hum, M.A. yang merupakan dosen Jurusan Sejarah Universitas Negeri Malang yang berkompeten dalam bidang keilmuan sejarah. Sementara untuk validator ahli media yaitu Wahyu Djoko Sulistyono, S.Pd., M.Pd. yang merupakan dosen Jurusan Sejarah Universitas Negeri Malang yang berkompeten dalam bidang media dan metode pembelajaran sejarah.

Aspek penilaian pada tahapan uji coba kelompok terbatas maupun kelompok besar bertujuan untuk memperoleh data hasil uji coba produk media pembelajaran, baik dari segi penyajian materi, penyajian media dan tampilan hingga penyajian bahasa dalam media pembelajaran sejarah *e-booklet* sejarah perkembangan pemerintahan Kota Blitar (1906-1945). Sehingga dalam penelitian dan pengembangan yang dilakukan, instrumen penilaian dan kelayakan oleh ahli materi serta ahli media yang digunakan oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 4 dan tabel 5.

Tabel 4. Instrumen Penilaian dan Kelayakan Ditinjau Dari Ahli Materi

No.	Aspek Penilaian yang di Validasi	Skala Penilaian				Keterangan
		4	3	2	1	
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)					
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi					
3	Kesesuaian materi dengan konsep pembelajaran					
4	Keakuratan materi media pembelajaran <i>e-booklet</i>					
5	Penataan urutan materi dalam media pembelajaran <i>e-booklet</i> sudah sesuai					
6	Penataan urutan isi dalam media pembelajaran <i>e-booklet</i>					
7	Pemilihan materi dapat menambah pengetahuan peserta didik					
8	Pemilihan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik					
9	Materi sesuai dengan tingkatan peserta didik					
10	Kemudahan dalam memahami struktur materi					
11	Materi dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri					
12	Materi yang disajikan dalam media <i>e-booklet</i> tersusun secara logis					
13	Materi yang disajikan dalam media <i>e-booklet</i> berkelanjutan					
14	Materi dan media menarik untuk pembelajaran					

15	Ketepatan penggunaan tata bahasa dalam media <i>e-booklet</i> sudah komunikatif					
16	Ketepatan penyusunan dan penggunaan kosakata					
17	Ketepatan penyusunan dan penggunaan istilah					
18	Ketepatan penulisan ejaan					

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Tabel 5. Instrumen Penilaian dan Kelayakan Ditinjau Dari Ahli Media

No.	Aspek Penilaian yang di Validasi	Skala Penilaian				Keterangan
		4	3	2	1	
1	Media <i>e-booklet</i> memperjelas dan mempermudah pembelajaran					
2	Mampu mengatasi keterbatasan ruang					
3	Mampu mengatasi keterbatasan waktu					
4	Mampu mengatasi keterbatasan indera					
5	Media <i>e-booklet</i> dapat digunakan secara tepat					
6	Media <i>e-booklet</i> dapat digunakan secara bervariasi					
7	Dapat menarik perhatian peserta didik					
8	Dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik					
9	Relevansi penyajian dengan sistematika media					
10	Relevansi <i>background</i> dengan teks					
11	Ketepatan format bentuk					
12	Ketepatan ukuran tulisan					
13	Kesesuaian komposisi dalam produk					
14	Kesesuaian sajian dengan pembelajaran					
15	Kesesuaian penataan ilustrasi					
16	Kesesuaian penggunaan foto/gambar					
17	Kesesuaian penggunaan peta dan arsip					
18	Kualitas gambar					

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Validasi ahli materi sejarah dan ahli media dilakukan pada bulan Desember 2019-Februari 2020. Tahap utama uji coba yang dilakukan oleh peneliti adalah menentukan tahap awal yang merupakan tahap uji coba validasi oleh ahli materi sejarah, dilanjutkan dengan uji coba validasi oleh ahli materi dan ahli media. Kemudian tahap pengujian uji coba dilanjutkan pada uji coba lapangan yang terbagi menjadi uji coba kelompok terbatas serta uji coba dalam kelompok besar. Kemudian dari uji coba tersebut dihasilkan data penelitian. Setelah data terkumpul,

selanjutnya diolah dan dianalisis dalam bentuk data kuantitatif dan data kualitatif.

Persentase hasil validasi validator ahli materi pada produk media *e-booklet* adalah 94%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang dikembangkan dalam *e-booklet* berada pada kategori valid dan sangat baik sehingga tahap selanjutnya adalah validasi media. Sedangkan hasil validasi dari validator ahli media pembelajaran sejarah pada produk media pembelajaran sejarah *e-booklet* sebesar 80%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang

dikembangkan dalam *e-booklet* berada pada kategori valid dan baik sehingga dapat lebih maju yaitu uji coba lapangan pada kelompok terbatas dan kelompok besar (*large/big group*).

Tahapan validasi materi merupakan tahapan validasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran *e-booklet* yang dikembangkan dari segi isi materi sejarah yang digunakan sebagai materi penunjang sejarah lokal dalam pembelajaran matapelajaran Sejarah

Indonesia di Sekolah Menengah Atas dan sederajat, khususnya di MA Negeri 1 Kota Blitar. Validasi materi ini menggunakan instrument angket dengan 18 item pernyataan. Adapun dalam angket tersebut terdapat 2 pembagian komponen yang meliputi isi materi (penyajian materi dan kesesuaian materi) dan juga penggunaan bahasa. Berikut merupakan hasil validasi dari validator ahli materi yang terdapat dalam tabel 6.

Tabel 6. Hasil Penilaian Validasi Ahli Materi terhadap Media Pembelajaran *E-Booklet*

No	Aspek yang dinilai	Skor
Isi Materi (Penyajian dan Kesesuaian Materi)		
1	Materi sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD)	4
2	Kesesuaian tujuan pembelajaran dengan materi	4
3	Kesesuaian materi dengan konsep pembelajaran	4
4	Keakuratan materi media pembelajaran	4
5	Penataan urutan materi dalam media pembelajaran	3
6	Penataan urutan isi dalam media pembelajaran	4
7	Pemilihan materi dapat menambah pengetahuan peserta didik	4
8	Pemilihan materi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik	4
9	Materi sesuai dengan tingkatan peserta didik	3
10	Kemudahan dalam memahami struktur materi	3
11	Materi dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri	4
12	Materi yang disajikan dalam media tersusun secara logis	4
13	Materi yang disajikan dalam media berkelanjutan	4
14	Materi dan media menarik untuk pembelajaran	4
Penggunaan Bahasa		
15	Ketepatan penggunaan tata bahasa dalam media sudah komunikatif	4
16	Ketepatan penyusunan dan penggunaan kosakata	4
17	Ketepatan penyusunan dan penggunaan istilah	4
18	Ketepatan penulisan ejaan	3
Total		68

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Persentase hasil uji validasi pada validator ahli materi terhadap produk media pembelajaran sejarah *e-booklet* dapat dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x \times 100\%}{\sum x_1}$$

$$P = \frac{68}{72} \times 100\% \\ = 94\%$$

Keterangan:

P : Nilai skor yang diperoleh dari validasi

$\sum x$: Jumlah nilai keseluruhan subyek uji coba

$\sum x_1$: Jumlah maksimal nilai subyek uji coba

Sementara itu, tahapan validasi media merupakan tahapan validasi yang dilakukan dengan tujuan untuk mengukur kelayakan media pembelajaran sejarah *e-booklet* yang dikembangkan dari segi media dan desain yang digunakan sebagai media penunjang sejarah lokal dalam matapelajaran Sejarah Indonesia di Sekolah Menengah Atas dan sederajat, khususnya di MA Negeri 1 Kota Blitar. Validasi media ini menggunakan instrumen angket dengan 18 item pernyataan. Adapun dalam angket tersebut terdapat 3 pembagian komponen yang meliputi fungsi dan manfaat, penyajian dan tampilan, dan gambar. Berikut merupakan hasil penilaian validasi dari validator ahli media yang terdapat dalam tabel 7.

Tabel 7. Hasil Penilaian Validasi Ahli Media terhadap Media Pembelajaran Sejarah *E-Booklet*

No	Aspek yang dinilai	Skor
Fungsi dan Manfaat		
1	Media <i>e-booklet</i> memperjelas dan mempermudah pembelajaran	4
2	Mampu mengatasi keterbatasan ruang	3
3	Mampu mengatasi keterbatasan waktu	3
4	Mampu mengatasi keterbatasan indera	3
5	Media <i>e-booklet</i> dapat digunakan secara tepat	4
6	Media <i>e-booklet</i> dapat digunakan secara bervariasi	4
7	Dapat menarik perhatian peserta didik	3
8	Dapat meningkatkan semangat belajar peserta didik	3
Penyajian dan Tampilan		
9	Relevansi penyajian dengan sistematika media	3
10	Relevansi <i>background</i> dengan teks	3
11	Ketepatan format bentuk	3
12	Ketepatan ukuran tulisan	3
13	Kesesuaian komposisi dalam produk	3
14	Kesesuaian sajian dengan pembelajaran	3
Gambar		
15	Kesesuaian penataan ilustrasi	3
16	Kesesuaian penggunaan foto/gambar	4
17	Kesesuaian penggunaan peta dan arsip	3
18	Kualitas gambar	3
Total		58

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Persentase hasil uji validasi pada validator ahli media terhadap produk media pembelajaran sejarah *e-booklet* dapat dihitung menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut.

P =

$$P = \frac{58 \sum x_i}{72} \times 100\% = 80\%$$

Keterangan:

P : Nilai skor yang diperoleh dari validasi

$\sum x$: Jumlah nilai keseluruhan subyek uji coba

$\sum x_1$: Jumlah maksimal nilai subyek uji coba

Kriteria tingkatan hasil persentase nilai validasi desain yang diperoleh dalam mengembangkan media pembelajaran berupa *e-booklet* berdasarkan rumus tersebut dapat dilihat pada tabel 8 yaitu antara lain sebagai berikut.

Tabel 8. Kriteria Tingkatan Hasil Persentase Nilai Validasi Desain

Persentase	Kriteria	Keterangan
86% - 100%	Baik Sekali	Tidak Revisi
71% - 85%	Baik	Tidak Revisi
51% - 70%	Cukup	Revisi
01% - 50%	Kurang	Revisi

Sumber: Akbar, 2013: 41.

Berdasarkan tabel 8 dapat diketahui apabila persentase nilai yang didapatkan memperoleh angka pada kisaran rentang 86%- 100% maka media pembelajaran sejarah *e-booklet* tersebut baik sekali dan

juga valid sehingga tidak diperlukan revisi. Apabila persentasenya berada pada rentang angka 71%-85% maka media pembelajaran tersebut baik dan dapat digunakan, namun diperlukan revisi kecil guna

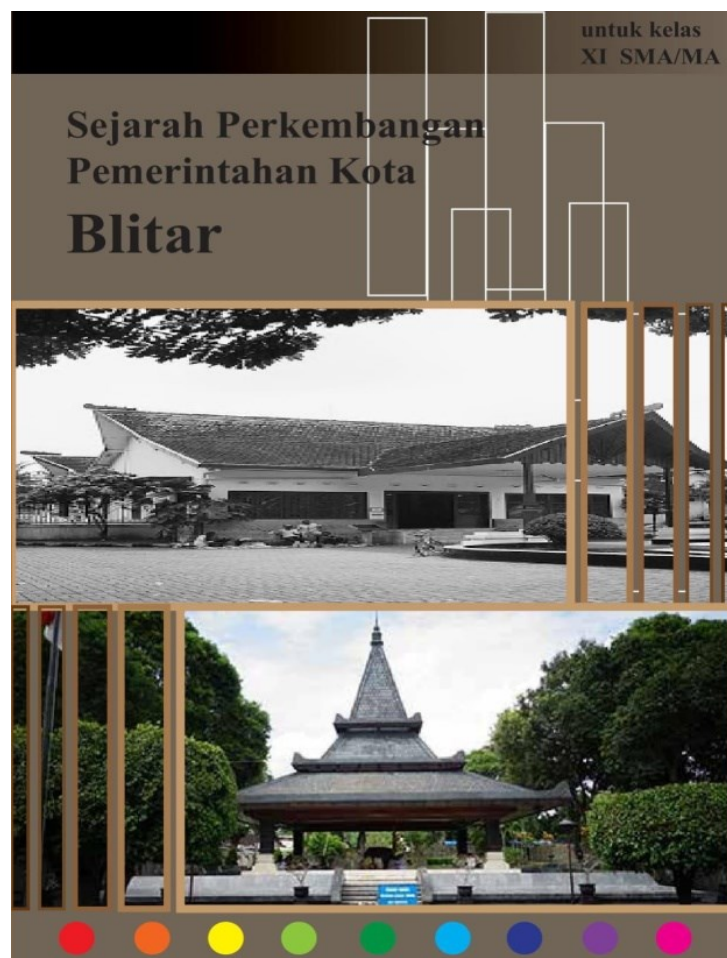
menyempurnakan produk media pembelajaran sejarah *e-booklet*. Kemudian apabila persentase yang diperoleh berada pada rentang angka 51%-70%, maka media pembelajaran dianggap kurang valid dan diperlukan revisi. Namun apabila persentase yang diperoleh berada pada rentang angka 01%-50%, maka media pembelajaran sejarah *e-booklet* tidak valid sehingga diperlukan revisi lebih lanjut.

Revisi Desain (*Design Revision*)

Pengembang melakukan revisi untuk memperbaiki dan menyempurnakan produk *e-booklet* sesuai dengan saran, masukan, dan komentar yang diberikan validator ahli materi pada tahap validasi desain. Perubahan pada *cover* depan ditambah dengan aspek temporal materi dan penambahan nama pengarang. Pada gambar 4 merupakan desain sampul depan sebelum revisi desain dan

gambar 5 merupakan desain sampul depan setelah revisi desain sesuai dengan masukan dan saran validator ahli media. Di bawah ini adalah gambar 4 dan 5 sampul depan/*cover e-booklet* sebelum revisi dan sesudah revisi desain.

Selain perubahan pada *cover* depan, pada tahap ini juga dilakukan perubahan *font* tulisan agar sesuai dengan *font* pada bagian Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator agar terlihat lebih nyaman untuk dilihat. Gambar 6 dan 7 berikut perubahan *font* sebelum revisi dan setelah revisi desain produk berdasarkan masukan dan saran dari validator ahli media. Gambar 6 menunjukkan *font* tulisan terlalu tebal dan dalam format *bold*, kemudian setelah dilakukan validasi media, ukuran *font* kegiatan pembelajaran pada media pembelajaran sejarah *e-booklet* diubah tanpa diformat *bold* seperti gambar 7.

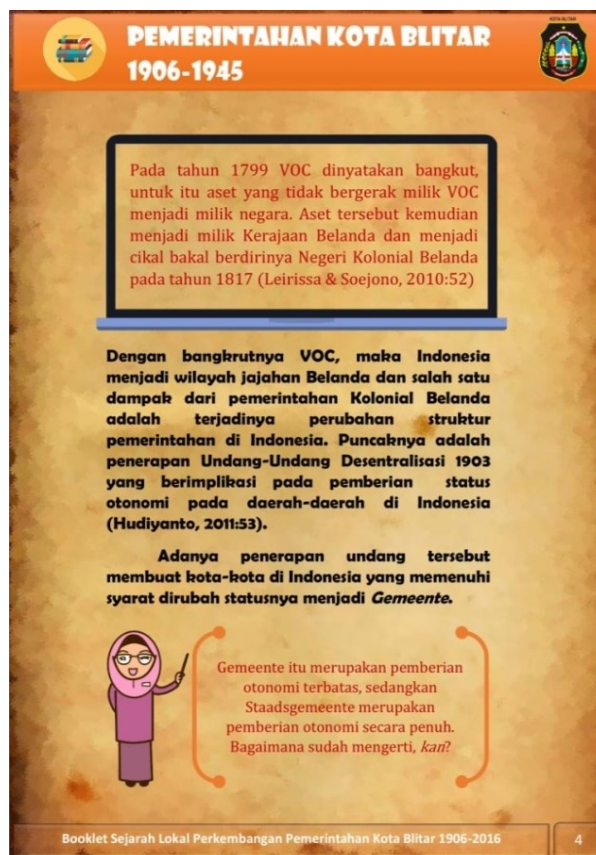


Gambar 4. Sampul Depan Sebelum Revisi Produk Media *E-Booklet* Sejarah Lokal Pemerintahan Kota Blitar (1906-1945).

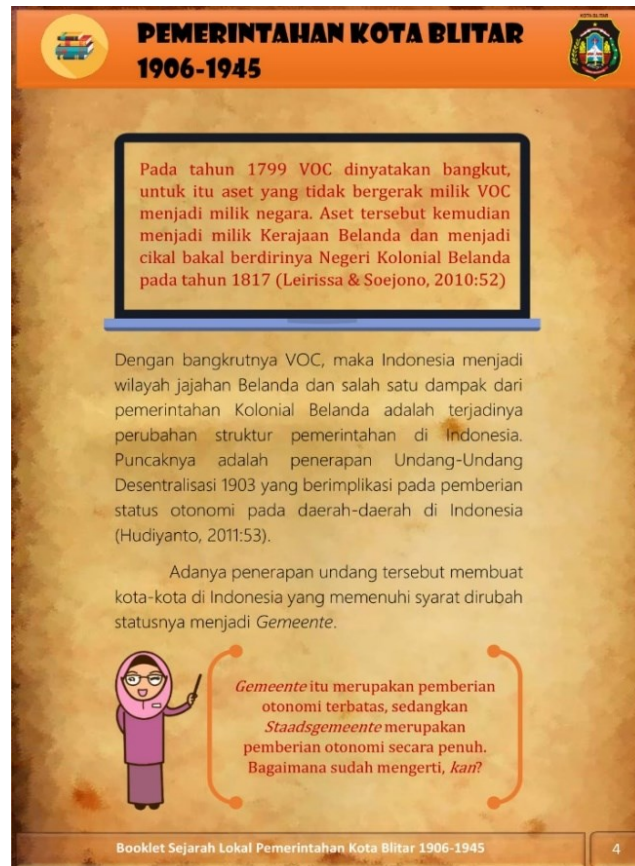
Sumber: Dokumentasi Peneliti.



Gambar 5. Sampul Depan Setelah Revisi Produk Media *E-Booklet* Sejarah Lokal Pemerintahan Kota Blitar (1906-1945).
Sumber: Dokumentasi Peneliti.



Gambar 6. Huruf Penulisan untuk Kegiatan Pembelajaran Sebelum Revisi Produk Media *E-Booklet* Sejarah Lokal Pemerintahan Kota Blitar (1906-1945).
Sumber: Dokumentasi Peneliti.



Gambar 7. Perubahan *Font* Kegiatan Pembelajaran Setelah Revisi Produk Media *E-Booklet* Sejarah Lokal Pemerintahan Kota Blitar (1906-1945).
Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Pengujian Produk (*Product Testing*)

Walter R. Borg dan Meredith D. Gall (1989: 783) mengemukakan bahwa tujuan utama uji coba produk dalam siklus penelitian dan pengembangan adalah untuk menentukan apakah produk pendidikan yang dikembangkan memenuhi tujuan kinerjanya. Dalam uji coba produk yang dilakukan, peneliti mengambil kelompok subyek terbatas dengan menggunakan teknik *simple random sam-pling*. *Simple random sampling* dalam pengambilan sampel dan populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata dalam populasi (Sugiyono, 2016: 120). Uji coba produk dilakukan dengan melibatkan sampel satu kelompok terbatas yang diambil dari seluruh populasi satu kelas XI MIPA yang terdapat di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Blitar. Untuk jumlah peserta didik, satu kelas XI MIPA di MAN 1 Kota Blitar berjumlah sekitar 30-37 peserta didik dan pemilihan matapelajaran tersebut dipilih berdasarkan pertimbangan dan diskusi yang dilakukan melalui penelitian dengan guru matapelajaran Sejarah Indonesia MAN 1 Kota Blitar. Hal ini dimaksudkan agar

tujuan penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti dapat tercapai sepenuhnya dan obyektif.

Pada uji coba produk dalam kelompok terbatas, pengembang menggunakan kelompok terbatas terdiri dari 4-6 orang peserta didik dari kelas XI MIPA 2. Pengujian produk dimaksudkan untuk mengetahui apakah metode pembelajaran dengan menggunakan media *e-booklet* efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran jika dibandingkan dengan metode pembelajaran sejarah sebelum menggunakan media pembelajaran sejarah *e-booklet*. Pengujian produk bertujuan untuk mengetahui rancangan subyek yang menjadi obyek penelitian dan pengembangan, jenis data yang digunakan, instrumen yang dibutuhkan dan teknik analisis data yang digunakan. Tahap uji coba produk dilakukan pada bulan April 2020.

Pada tahap ini parameter uji coba produk dalam kelompok kecil menggunakan angket/kuesioner (lihat tabel 9) dengan tujuan untuk memperoleh data, baik dari segi kualitas materi media pembelajaran melalui

materi yang dikembangkan melalui penilaian dari ahli/validator materi sejarah dan dari segi kualitas media pembelajaran sejarah yang dikembangkan melalui penilaian ahli/validator media meliputi uji coba kelompok terbatas dan kelompok besar pada tahap ini. Tabel 9 pada uji coba produk dalam

bentuk skala penilaian dan pembobotan skor yang menjadi instrumen uji coba produk media pembelajaran sejarah *e-booklet* untuk memperoleh hasil kuantitatif dalam bentuk persentase.

Tabel 9. Pilihan Penilaian dan Pembobotan Skor (Likert Scale)

Pernyataan	
Jawaban	Skor
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber: Sugiyono, 2016: 135.

Persentase hasil uji coba kelompok terbatas peserta didik kelas XI MIPA 2 sebesar 89% menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori valid dan sangat baik sehingga dapat diujicobakan pada kelompok besar pada tahap uji coba setelah produk mengalami revisi pertama. Persentase tersebut pada tahapan pengujian produk sangat layak untuk dilanjutkan ke tahapan selanjutnya di dalam melakukan penelitian dan pengembangan perangkat pembelajaran (Munirah, Ramdiah, & Prayitno, 2020). Hasil angket yang dibagikan kepada kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang peserta didik terdiri dari tampilan *background* yang bisa diubah-ubah agar tidak menimbulkan kebosanan atau penambahan foto dan video. Penambahan foto dan video dinilai menyenangkan bagi peserta didik karena menambah wawasan dan dapat menambah

wawasan imajinasi peserta didik tentang materi pelajaran sejarah yang bersifat abstrak dan masa lampau dalam bentuk media pembelajaran kekinian.

Meski termasuk dalam kategori valid dan baik sekali sehingga dapat dilanjut, akan tetapi sebelum ketahap selanjutnya harus diperhatikan terlebih dahulu saran dan masukan dari pengguna *e-booklet*. Saran dan masukan dari pengguna *e-booklet* pada kelompok terbatas merupakan hal yang sangat penting untuk acuan dalam mengetahui kelebihan maupun kesalahan dari media pembelajaran sejarah *e-booklet* untuk dilanjutkan pada uji coba selanjutnya. Adapun saran, masukan maupun kesan peserta didik dalam uji coba kelompok terbatas antara lain sebagai berikut (lihat tabel 10).

Tabel 10. Saran, Masukan, dan Kesan Subyek Uji Coba Kelompok Terbatas terhadap Media Pembelajaran Sejarah *E-Booklet*

No.	Nama Peserta Didik	Kelas	Saran dan Kesan
1.	Khoirina Zulfa	XI MIPA 2	Kesan: Menurut saya dengan menggunakan <i>e-booklet</i> dapat mempermudah belajar mengajar dan mudah untuk memahami materi.
2.	Alfi Farikha Bela	XI MIPA 2	Kesan: Menurut saya pembelajaran dengan <i>e-booklet</i> menyenangkan dan tidak membuat saya mengantuk dan bosan. Untuk materi dan tampilan <i>e-booklet</i> menurut saya mudah dipahami dan juga menyenangkan.
33.	M. Ravi Saputra	XI MIPA 2	Kesan: Menurut saya pembelajaran dengan <i>e-booklet</i> ini sangat seru dan menyenangkan

			karena media penggunaannya sangat menarik dan tidak membosankan. Apalagi kita bisa melihat video sehingga lebih meningkatkan imajinasi kita terkait sejarah. Saran: Namun terkait dengan sejarah yang memerlukan proses membaca yang lama mungkin akan muncul masalah berkaitan dengan mata yang lelah.
4.	Nurul Kholifatul J.	XI MIPA 2	Kesan: Menurut saya pemahaman atau materi yang diberikan mudah dipahami dan lebih menarik karena tidak membosankan
55.	Hanif Rahmawati	XI MIPA 2	Kesan: Menurut saya pembelajaran menggunakan <i>e-booklet</i> sangat menyenangkan dan mudah dipahami. Saya sangat suka dengan foto-foto bangunan bersejarahnya, karena sangat menambah wawasan Saran: <i>background</i> dirubah, karena membosankan.

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Dari hasil pemaparan tabel 10 mengenai kesan dan saran yang diberikan oleh peserta didik terhadap media pembelajaran sejarah *e-booklet* yang telah dikembangkan dilihat secara keseluruhan, peserta didik memberikan kesan bahwa dengan hadirnya *e-booklet* yang dikembangkan oleh peneliti sangat menyenangkan dan mudah dipahami. Penyampaian materi yang terdapat dalam *e-booklet* sangat mudah dipahami, bahasa yang digunakan juga sangat mudah dipahami. Penambahan foto serta video yang terkait juga mampu menambah minat juga semangat belajar peserta didik pada matapelajaran Sejarah Indonesia. Selain itu dengan adanya penambahan foto dan video dinilai menyenangkan bagi peserta didik karena menambah wawasan serta dapat meningkatkan imajinasi peserta didik terhadap materi sejarah lokal. Namun terdapat saran dari M. Rafi Saputra berkaitan dengan proses membaca yang lama mungkin akan muncul masalah berkaitan dengan mata yang lelah. Saran lain juga dikemukakan oleh Hanif Rahmawati berkaitan dengan tampilan *background* yang sekiranya dapat dirubah agar tidak menimbulkan kejenuhan serta kebosanan.

Pada saat pelaksanaan uji coba kelompok terbatas, dilakukan disaat jam pulang sekolah pada hari Jum'at, pada 3 April 2020 di masjid dikarenakan kelas XI MIPA 2 digunakan untuk pelatihan ekstrakurikuler

olimpiade sehingga membuat kegiatan pembelajaran tidak dapat berjalan efektif serta peralatan kegiatan belajar mengajar juga terbatas karena pelaksanaan uji coba yang dilakukan di masjid madrasah. Namun, terdapat kelebihan dalam uji coba kelompok dimana penataan kelompok yang melingkar juga berjejer membuat peneliti dan pengembang media pembelajaran lebih mudah menyampaikan materi dan lebih mudah mengatur peserta didik. Namun dengan waktu yang singkat, peserta didik mendapatkan kesan yang baik dengan pemahaman yang berkaitan pengetahuan sejarah pemerintahan Kota Blitar (1906-1945) juga semakin bertambah.

Revisi Produk I (*Product Revision I*)

Setelah melalui proses uji coba penggunaan dalam kelompok besar, desain produk pengembangan berupa *e-booklet* sejarah direvisi berdasarkan hasil uji coba penggunaan. Jika dalam hasil uji coba terdapat kekurangan dalam penggunaan yang sebenarnya maka produk akan diperbaiki sehingga hasil perbaikan tersebut dapat dijadikan sebagai perbaikan dan dapat digunakan dalam proses revisi dan pengembangan produk yang dikembangkan oleh peneliti berupa media historis *e-booklet* dengan materi sejarah pemerintahan Kota Blitar (1906-1945). Revisi produk I merupakan bagian proses yang sama pentingnya dengan produk. Selain itu, tahap

ini merupakan kepercayaan terhadap produk yang didasarkan pada proses pembuatan produk (Briggs, Gustafson, & Tillman, 1992: 174). Tahap ini merupakan teori desain pembelajaran yang memanfaatkan premis dari teori pembelajaran yang berbeda untuk merancang menggunakan salah satu dari beberapa model desain pembelajaran pembelajaran (Obizoba, 2015: 41).

Pada saat tahap pengujian produk ditemukan kelemahan terutama dalam penggunaan bahasa Indonesia pada *e-booklet* yang banyak tidak sesuai dengan *Ejaan Yang Disempurnakan* (EYD) lihat tabel 11 atau dalam huruf miring pada bahan beberapa kata asing terlampir seperti *Staatsblad van Nederlandsche Indie* Nomor 150 Tahun 1906.

Tabel 11. Koreksi Kesalahan Penulisan pada Lampiran Materi E-Booklet.

Sebelum Revisi Produk (Before Product Revision)	Sesudah Revisi Produk (After Product Revision)
- kearah	- ke arah
- residensi	- Residensi
- Kotapraja	- kotapraja
- mempertarungkan	- mengadu
- politik etis	- Politik Etis
- misionaris agama katolik mendirikan yayasan Yohanes Gabriel	- misionaris Agama Katholik mendirikan Yayasan Yohanes Gabriel
- hotel <i>Chemin de Fer</i>	- Hotel <i>Chemin de Fer</i>
- para tentara	- Para tentara

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Uji Coba Penggunaan (Usage Trial)

Bagian ini menjelaskan hasil yang diperoleh dari uji coba dalam kelompok besar. Kelompok besar terdiri dari satu kelas mata pelajaran uji coba yaitu peserta didik kelas XI MIPA 2 Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Kota Blitar yang berjumlah 32 peserta didik. Uji coba dimaksudkan untuk mengetahui dan menghitung kelayakan media pembelajaran *e-booklet* yang telah dikembangkan. Pada langkah ini, media yang diperoleh menghasilkan uraian materi yang mudah dibaca dan menerapkan nilai total 115, jika persentase pada pernyataan menunjukkan hasil 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa *e-booklet* berada pada kategori sangat baik dan produk yang dikembangkan dapat digunakan tanpa revisi dan sedikit tambahan pada bagian tertentu (Ermawati *et al.*, 2021).

Apalagi peserta didik tertarik dengan keseluruhan isi media *e-booklet*, hasil uji coba dalam kelompok besar mendapatkan nilai total 119, jika persentase pada pernyataan menunjukkan hasil 93%. Semua peserta wawancara menggunakan materi *online* melalui *e-booklet* untuk melengkapi guru dan peserta didik secara tatap muka. Beberapa peserta membuat hubungan antara penelitian pribadi dan penggunaan alat dan teknologi digital untuk mengajar kepercayaan diri untuk bereksperimen

dengan alat dan pendekatan baru untuk mengajar berasal dari pengalaman penelitian, dan penggunaan teknologi digital untuk penelitian dan pengajaran telah dikembangkan secara paralel (Shep, Sheehan, & McKinley, 2013: 7).

Sementara beberapa peserta melihat ukuran kelas yang besar sebagai penghalang, yang lain melihatnya sebagai peluang untuk menghasilkan "data besar" untuk proyek kelas. Namun, diakui bahwa kelemahan proyek data besar berskala besar adalah tidak tersedianya waktu yang cukup untuk memberikan dukungan ekstra kepada peserta didik yang kesulitan dengan pendekatan pembelajaran ini (Shep, Sheehan, & McKinley, 2013: 10). Demikian pula peran yang mungkin dimainkan oleh teknologi digital dalam mendukung pembelajaran akan bervariasi sesuai dengan apa yang dipelajari. Teknologi digital dapat digunakan untuk menyajikan konten untuk dibaca, didengarkan, atau dilihat, dan untuk mendukung praktek dengan mensimulasikan pengalaman mengerjakan tes (Albion, 2015a: 231).

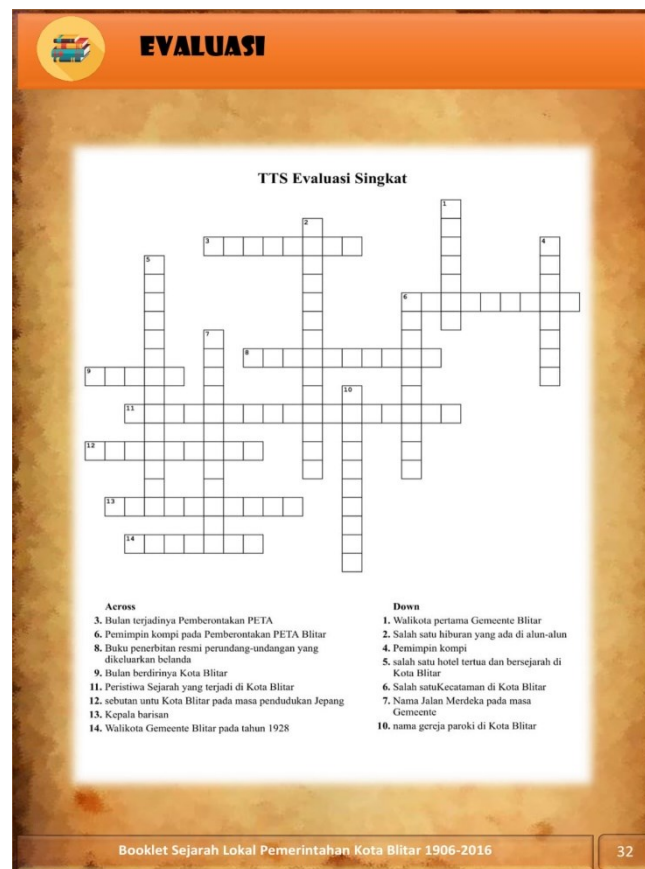
Seperti analisis Michael Coventry *et al.* (2006: 1376) mengajar peserta didik untuk membuat interpretasi sejarah yang menarik dan efektif, tantangan abadi menjadi lebih bermasalah di kelas digital dimana guru meminta peserta didik untuk merancang proyek berbasis multimedia dan berbasis *web*

yang menunjukkan kemampuan mereka untuk berpikir secara historis. Penggunaan media pembelajaran *e-booklet* memberikan demons-trasi pemikiran sejarah dalam menumbuhkan kesadaran sejarah bahwa pembentukan Kota Blitar saat ini adalah bagian dari histori-sitasnya untuk menjadi kota yang dimoder-nisasi oleh Belanda di Jawa Timur.

Revisi Produk II (*Product Revision II*)

Hasil uji coba penggunaan, produk media ini kemudian memasuki tahap revisi

produk II. Pada tahap revisi produk II ini dilakukan penyempurnaan *e-booklet* dari kekurangan pada saat revisi produk I. Penambahan evaluasi pada halaman terakhir *e-booklet* yang digunakan untuk menarik kesimpulan atas semua materi yang telah disajikan. Soal evaluasi digunakan untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memahami materi. Berikut ini adalah evaluasi pada gambar 8 berdasarkan revisi, saran dan masukan dari validator/ahli media, dan hasil dari tahap uji coba penggunaan.



Gambar 8. Penambahan Evaluasi Produk Media *E-booklet* Sejarah Lokal Pemerintahan Kota Blitar (1906-1945).

Sumber: Dokumentasi Peneliti.

Revisi produk II ini diharapkan dapat menjadi akses bagi yang sudah hafal atau dapat membaca catatan tertulis langka berupa arsip, dokumen, foto dan peta mengenai sejarah pemerintahan Kota Blitar. Menurut Peter Albion (2015b: 240), menjelaskan penggunaan teknologi informasi dalam bentuk media pembelajaran sangat masuk akal bagi pendidikan untuk berbagi pengetahuan yang langka dari guru kepada peserta didik dengan menggunakan proses yang efisien. Asumsi ini didasarkan pada Michael Coventry *et al.* (2006: 1377) bahwa

pembelajaran menggu-nakan media berbasis teknologi pembelajaran menyediakan asumsi analisis dalam proses rekursif intertekstualitas, berulang kali ber-gerak bolak-balik di antara teks-teks dan sumber-sumber lain saat mereka memecahkan permasalahan belajarnya bersama-sama.

Selanjutnya dengan peningkatan kecepatan *broadband* dan konektivitas di sekolah, sumber daya ini mudah diakses dan dapat diandalkan pada akses *e-booklet*. Hal ini dipadukan dengan keyakinan bahwa media tersebut merupakan strategi yang efektif

untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran sejarah (Howard & Mozejko, 2015: 166-167). Apalagi strategi menggunakan media tersebut sudah sempat mengembangkan pembelajaran. Kasus serupa dapat dibuat untuk berbagai teknologi digital dan sumber daya *online*, karena guru memiliki waktu untuk mengeksplorasi dan berbagi alat yang berguna dan praktik yang berhasil. Kurangnya harapan eksplisit untuk menggunakan teknologi dalam mengajar tentang keterampilan abad ke-21 telah membatasi perubahan pedagogis yang terkait dengan penggunaan teknologi.

Penyajian informasi oleh guru mungkin berperan tetapi tidak boleh menjadi komponen utama dari rangkaian pembelajaran (Albion, 2015b: 242). Banyak proyek dan pendekatan berbasis inkuiri untuk pembelajaran yang berpusat pada peserta didik memerlukan waktu yang lama di depan komputer, jenis format kelas, dan manajemen kelas yang berbeda (Howard & Mozejko, 2015: 165). Seiring waktu, sebagai guru menjadi lebih akrab dengan teknologi yang berbeda, strategi untuk penggunaan kelas menjadi diterima, alat yang relevan diadopsi sementara yang lain dilewatkan. Perubahan pendidikan bergantung pada sekolah dan guru yang memiliki dan memahami teknologi digital yang sesuai dengan tujuan dan hasil pembelajaran tertentu. Sebagai seorang guru memutuskan bagaimana ini dapat digunakan terbaik dalam pengajaran dan pembelajaran untuk mencapai hasil tersebut (Albion, 2015a: 230; Albion, 2015b: 244). Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu guru sejarah dalam menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan peserta didik tentang sejarah lokal mengenai sejarah pemerintahan Kota Blitar (1906-1945) melalui media pembelajaran berbasis teknologi seperti *e-booklet* untuk menghadapi tantangan pembelajaran sejarah di era disrupsi Revolusi Industri 4.0.

Produksi Massal (*Mass Production*)

Produk media yang telah mengalami revisi produk sebanyak dua kali siap diproduksi dan digunakan oleh guru sejarah di MAN 1 Kota Blitar sebagai bahan pendamping dan sumber pembelajaran sejarah di kelas. Sebelum menggunakan media *e-booklet*, terlebih dahulu menginformasikan pengetahuan dasar dan umum tentang sejarah nasional terkait peristiwa

sejarah lokal pemerintah Kota Blitar. Multimedia individual dan kolaboratif di kelas yang melibatkan berbagai keterampilan dan sudut pandang dan sering kali menghubungkan audiens publik dengan karya peserta didik, dalam skala yang jauh lebih sederhana, menyerupai upaya sejarawan untuk mengembangkan bentuk pengetahuan baru yang disesuaikan dengan media digital (Coventry *et al.*, 2006: 1376). Pengembangan bahan ajar sejarah diharapkan menjadi penelitian belajar mengajar yang mengeksplorasi persinggungan bukti visual, *multimedia authoring*, dan pemahaman sejarah.

Kolaborasi ini telah membantu kami melihat bahwa keterbukaan dan ketidakpastian yang merupakan inti dari tugas menafsirkan materi visual memberikan kesempatan untuk memperkenalkan peserta didik pada kompleksitas masa lalu (Coventry *et al.*, 2006: 1377). Ketika media ini diproduksi secara massal menyadari bahwa peserta didik membutuhkan lebih banyak *scaffolding* agar mereka dapat belajar berpindah antara materi sejarah, sastra, sastra, dan visual. Penggunaan alat dan teknologi digital meningkatkan pengetahuan kompleksitas bagi peserta didik terhadap peristiwa sejarah. Pendekatan non-tradisional juga dapat membingungkan peserta didik tentang apa yang diharapkan. Peserta didik mengamati bahwa keterampilan aka-demik yang penting seperti pembuatan ide, penulisan esai, aturan kutipan, dan presentasi dapat menyebabkan ketergantungan peserta didik pada alat dan teknologi digital jika dasar-dasarnya tidak diajarkan (Shep, Sheehan, & McKinley, 2013: 9). Alat dan teknologi digital dapat memperumit rutinitas mengajar, terutama jika teknologi gagal atau guru dan peserta didik tidak cukup terlatih.

Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti pengembangan media *e-booklet* mampu menjembatani kurangnya pengetahuan guru melalui media teknologi dan menjadi media interaktif guru dan peserta didik di dalam memahami materi dan peristiwa sejarah. Bahan ajar utama dalam mata-pelajaran sejarah didasarkan pada buku teks sejarah dan dirancang sebagai satu-satunya sumber informasi tentang materi sejarah, dimana peserta didik hanya dapat melihat satu perspektif tentang suatu peristiwa, konten, atau masalah sejarah (Yoag *et al.*, 2012: 5). Pendekatan multimedia atau media pembelajaran dapat menjadi alat yang sangat

berguna untuk mengajarkan peristiwa, topik, dan isu sejarah dalam matapelajaran sejarah.

Awalnya guru sejarah dapat memperkenalkan topik seperti kolonialisme dan imperialisme Barat (Eropa) di Indonesia pada masa pembentukan pemerintahan Kota Blitar melalui metode ceramah, kemudian siswa dapat menggunakan *software* multimedia seperti yang dibuat oleh guru untuk memahami materi disertai dengan gambar situs sejarah di Kota Blitar berkaitan dengan kolonialisme dan imperialisme Eropa di Indonesia. Penggunaan multimedia dan bahan pembelajaran seperti *e-booklet* adalah untuk memperkuat topik yang diberikan oleh guru di kelas dan dalam pembelajaran *online*. Sumber-sumber tersebut merupakan sumber belajar yang mempermudah kegiatan belajar dan meningkatkan kinerja dalam konteks pengajaran dan pembelajaran (Cahyadi, 2019: 7).

KESIMPULAN

Pengembangan materi pembelajaran sejarah berupa media *e-booklet* yang menampilkan materi sejarah lokal merupakan inovasi pembelajaran sejarah di kelas oleh guru sejarah. Media pembelajaran ini membantu peserta didik memvisualisasikan bukti, sumber, dan pengetahuan sejarah tentang berdirinya Kota Blitar (1906-1945) untuk membentuk pemahaman dan eksplorasi sejarah yang memberikan peluang untuk memahami kompleksitas masa lalu sejarah lokal masing-masing. Multimedia kolaboratif untuk individu di dalam kelas yang melibatkan keterampilan ganda dalam menjelaskan sejarah lokal dan mencapai tujuan pembelajaran dan implementasi kompetensi dasar (KD). Media ini disadari bahwa peserta didik membutuhkan lebih banyak *scaffolding* agar mereka dapat belajar berpindah antara materi sejarah, sastra, dan visual. Pergeseran pedagogis ini bisa sulit bagi guru untuk bernegosiasi tanpa dukungan sekolah yang signifikan selain menyediakan teknologi, seperti sebagai perpanjangan waktu untuk *planning* dan eksperimen dan dukungan untuk menghadiri pengembangan profesional pedagogis dan teknologi sebagai pedagogis baru dalam paradigma abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Albion, P. (2015a). Learning with Digital Technologies in Michael Henderson & Geoff Romero (Eds.). (2015). *Teaching and Digital Technologies: Big Issues and Critical Questions* (pp. 229-239). Cambridge: Cambridge University Press.
- Albion, P. (2015b). Project-, problem-, and inquiry-based Learning in Michael Henderson & Geoff Romero (Eds.). (2015). *Teaching and Digital Technologies: Big Issues and Critical Questions* (pp. 240-252). Cambridge: Cambridge University Press.
- Alwan, M. (2018). Pengembangan Multimedia *E-Book* 3D Berbasis *Mobile Learning* untuk Matapelajaran Geografi SMA guna Mendukung Pembelajaran Jarak Jauh. *At-Tadbir: Jurnal Manajemen Islam*, 1(2), 26-40. Lombok Timur: Sekolah Tinggi Agama Islam Darul Kamal NW Kembang Kerang Press.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1989). *Educational Research: An Introduction*. (5th edition). London: Longman.
- Briggs, L.J., Gustafson, K.L., & Tillman, M.H. (Eds.). (1992). *Instructional Design: Principles and Applications*. (Second Printing). Englewood Cliffs, New Jersey: Educational Technology Publications Inc.
- Cahyadi, A. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Serang: Laksita Indonesia bekerjasama dengan PIU UIN Antasari Banjarmasin.
- Coventry, M., Felten, P., Jaffee, D., O'Leary, C., Weis, T., & McGowan, S. (2006). Ways of Seeing: Evidence and Learning in the History Classroom. *The Journal of American History (JAH)*, 92(4), 1371-1402.
- Ermawati, I.R., Andita, A., Fitriana, A., Andriastuti, A., & R, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Fotonovela* Fisika Menggunakan Android Berbasis Karakter untuk Siswa Tuna Rungu (SLB - B). *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika dan Riset*

- Ilmiah (JIPFRI)*, 4(1), 34-40.
<https://doi.org/10.30599/jipfri.v4i1.638>
- Howard, S.K. & Mozejko, A. (2015). Considering the History of Digital Technologies in Education in Michael Henderson & Geoff Romero (Eds.). (2015). *Teaching and Digital Technologies: Big Issues and Critical Questions* (pp. 157-168). Cambridge: Cambridge University Press.
- Kadariusma, G. & Cahyono, B.E.H. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Pohon Ajaib dengan Model Pembelajaran *Make A Match* untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Indonesia Siswa Tunarungu Kelas II SDLB Dharma Wanita Jiwan Kabupaten Madiun. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(1), 61-71., <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/linguista/article/view/2756/1725>
- Kartodirdjo, S. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2014). *Lampiran III Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No. 59 Tahun 2014 tentang Pedoman Guru Mata Pelajaran*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Munirah, K., Ramdiah, S., & Prayitno, B. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Kalimantan Selatan untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognitif dan Berpikir Kritis Peserta Didik Konsep Klasifikasi Makhluk Hidup. *Florea: Jurnal Biologi dan Pembelajarannya*, 7(2), 77-84., DOI: 10.25273/florea.v7i2.7888.
- Obizoba, C. (2015). Instructional Design Models-Framework for Innovative Teaching and Learning Methodologies. *International Journal of Higher Education Management (IJHEM)*, 2(1), 40-51., https://ijhem.com/cdn/article_file/i-3_c-22.pdf., accessed on 14 August 2020.
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2012). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya (JSB)*, 7(1), 9-17. Malang: Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Malang.
- Schramm, W. (1977). *Big Media Little Media: Tools and Technologies for Instruction (People and Communication)*. Beverly Hills, California & London: Sage Publication.
- Shep, S.J., Sheehan, M., & McKinley, D. (2013). *Exploring Digital Technologies and Historical Thinking in Undergraduate Learning and Teaching at VUW (Victoria University of Wellington)*. (Report February 2013). Wellington: Victoria University of Wellington.
- Simamora, R.H. (2009). *Buku Ajar Pendidikan dalam Keperawatan*. Jakarta: EGC Medical Book.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sukmadinata, N.S. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sutimin, L.A. & Wahyuni, S. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Walker, T.D. (2017). *Teach Like Finland (Mengajar Seperti Finlandia): 33 Strategi Sederhana untuk Kelas yang Menyenangkan*. (Penerjemah: Fransiskus Wicakso). Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia (PT Grasindo).
- Widja, I.G. (1989). *Dasar-dasar Pengembangan Strategi serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (P2LPTK) Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Yoag, A., Na, C.S., Beng, L.Y., & Japang, M. (2012). Students' and Teachers' Perception towards an Interactive Courseware for History Subject: A Case Study in Labuan Secondary Schools. *Malaysian Journal of*

Educational Technology (MJET),
12(3), 5-13.