

Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *E-Book* Menggunakan Flip PDF Professional pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Atik Munfarida & Agus Zaenul Fitri

Pendidikan Agama Islam Program Magister

UIN Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung

atikmunfarida18@gmail.com, guszain@uinsatu.ae.id

ABSTRACT

This research is motivated by the importance of developing E-book-based teaching materials in SKI lessons, because these lessons make students bored and less interesting. This study aims to determine the application of E-book teaching materials using Flip PDF Professional in Islamic cultural history subjects, and the effectiveness of E-book teaching materials using Flip PDF Professional in Islamic cultural history subjects. This research uses research and development. The sample in this study was using class X students at MAN 1 Trenggalek with a non-probability sampling technique. Data collection techniques and instruments used tests, distribution of e-book products, questionnaires or questionnaires, interviews, and documentation. Data analysis used the effectiveness test through the normality test and the assumption test using the paired t test and two independent samples (parametric). The results showed that the development of Flip PDF Professional teaching materials was carried out with reference to the development and research of ADDIE Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation. Material development shows that the student learning outcomes for the experimental class posttest and the control class posttest have significant differences, thus the e-book teaching materials using Flip PDF Professional are effective in the subject of Islamic cultural history.

Keywords: *Development, E-book Based Teaching Materials, Flip Pdf Professional, Islamic Cultural History Subject.*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pentingnya pengembangan bahan ajar berbasis *E-book* pada pelajaran SKI, karena pelajaran tersebut membuat siswa jenuh dan kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengetahui penerapan bahan ajar *E-book* menggunakan Flip PDF Professional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, dan keefektifan bahan ajar *E-book* menggunakan Flip PDF Professional pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Penelitian ini menggunakan research and development. Sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek dengan teknik pengambilan sampel nonprobability sampling. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan tes, pendistribusian produk *e-book*, angket atau kuisisioner, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji keefektifan melalui uji normalitas dan uji asumsi menggunakan uji *t* uji *t paired and two independent sample* (parametrik). Hasil penelitian menunjukkan pengembangan bahan ajar Flip PDF Professional dilakukan dengan mengacu pada pengembangan dan penelitian ADDIE Analisis, Design, Development, Implementatiton, evaluation. Pengembangan bahan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa untuk posttest kelas eksperimen dengan post-test kelas kontrol memiliki perbedaan signifikan, dengan

demikian bahan ajar *e-book* menggunakan Flip PDF Professional efektif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Kata kunci: Pengembangan, Bahan Ajar Berbasis *E-book*, Flip Pdf Professional, Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

PENDAHULUAN

Pada era digital 4.0 ini, telah terjadi proses meningkatnya konektivitas, perkembangan sistem digital, melejitnya dunia virtual dan terbatasnya ruanglingkup antar manusia berdampak terhadap pola perkembangan pendidikan (Lase, 2019). sehingga ada beberapa pihak yang berusaha berkontribusi dalam menjawab tantangan dunia terhadap dunia yang semakin canggih salah satunya dalam penelitian pengembangan bahan ajar berbasis 3D dengan menggunakan aplikasi pengeflip standar oleh Cristian Education yang dilakukan salah satu mahasiswa yang ada di Kupang mendapatkan hasil yang layak digunakan, dibuktikan dengan validasi dibidang ahli materi mendapatkan prosentase 77,1% masuk dalam kriteria layak, validasi ahli media mendapatkan nilai 83% mendapatkan kriteria sangat layak, dan di uji coba kepara mahasiswanya pada jurusan agama Kristen di sekolah Agama Kristen Negeri Kupang memperoleh nilai sebesar 774 atau 91,1% dengan kriteria sangat layak (Banamtuan, 2021).

Pengembangan bahan ajar di sekolah berbasis digital sangat memengaruhi pola perkembangan pendidikan saat ini Sejalan dengan pendapat kim yang menyebutkan bahwa buku ataupun karya yang tercetak ataupun dalam bentuk digital keduanya menjadi panduan pembelajaran yang bisa dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan. Balitbang Diklat Kemenag mengembangkan perpustakannya dalam bentuk digital untuk menjawab kebutuhan informasi dengan bentuk infografis yang menarik (Julia Y, 2018). Menurut Yudi (2019), pengembangan informasi merupakan upaya penting dalam proses seleksi dan pengembangan koleksi bahan pustaka, karena produk yang dihasilkan dapat mencerminkan hasil seleksi bahan pustaka yang dilakukan secara intensif pada bidang studi tertentu. Berangkat dari hal itu pula pengembangan dan pengemasan ulang terhadap sebuah produk informasi bahan ajar tentunya akan lebih baik jika dikembangkan guna mempermudah aktivitas belajar mengajar.

Laporan Bank Dunia No. 16369-IND, dan Studi IEA (*International Association for the Evaluation of Education Achievermen*) di Asia Timur, menunjukkan bahwa tingkat terendah membaca anak-anak dipegang oleh negara Indonesia. Kajian PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) yaitu studi internasional dalam bidang membaca pada anak-anak di seluruh dunia yang disponsori oleh IEA ini menunjukkan bahwa rata-rata anak Indonesia berada pada urutan keempat dari bawah dari 45 negara di dunia (Wahyuni, 2009).

Pengembangan bahan ajar berbasis *E-book* perlu direalisasikan untuk menunjang proses belajar mengajar yang memudahkan guru dan siswa pada saat ini proses belajar mengajar dilaksanakan pembelajaran dengan cara jarak jauh yakni pembelajaran daring pada kenyatannya dalam pelaksanaan belajar mengajar kurang

begitu maksimal seorang guru diharuskan melaksanakan pembelajaran jarak jauh secara menarik sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik. Bahan ajar yang digunakan dalam belajar dikemas menjadi menarik, sehingga proses belajar mengajar dilaksanakan secara daring dan dapat difahami oleh siswa. Dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih untuk menciptakan sarana belajar mengajar yang memudahkan guru dan siswa.

Banyak sekali teknologi informasi komunikasi yang berkembang pesat dan masih eksis (Darmawan, 2012). Salah satunya dalam bidang pendidikan yang diterapkan masing-masing sekolah, yang menjadi catatan seorang pendidik yakni diharuskan menguasai teknik-teknik dalam menerapkan pembelajaran disekolah baik dari segi model pembelajarannya, strategi dalam mengajar siswanya. Dengan mengembangkan bahan ajar menjadi sarana untuk menunjang sebuah aktivitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang serba canggih serta mengolah bahan ajar yang tersedia di setiap lembaga pendidikan.

Pengembangan bahan ajar berbasis *E-book* ini dirancang dengan memanfaatkan sumber bahan ajar dengan mengembangkan bahan ajar yang ada disekolah termasuk MAN 1 Trenggalek, pembelajaran yang dilaksanakan saat ini yakni dengan cara daring. Guru dan siswa saling beradaptasi dengan pembelajaran yang dilaksanakan secara daring hal tersebut membuat siswa kesulitan mengikuti pembelajaran dan terkadang terlambat dan tertinggal mengerjakan tugas-tugas yang diberikan guru. Siswa membutuhkan sarana prasarana yang memudahkan mereka dalam belajar. Salah satunya dengan memberikan materi yang tidak membosankan dan dapat diakses sewaktu-waktu.

Dimasa pandemic covid-2019, pembelajaran dilaksanakan secara daring dirumah seorang pendidik dituntut untuk bisa menyampaikan materi secara efektif dan semenarik mungkin. Pengembangan bahan ajar juga diperlukan sebab menjadi salah satu tolak ukur dalam kesuksesan pembelajaran. teknologi yang semakin canggih dapat di manfaatkan, dengan adanya aplikasi kvisoft flip book maker dapat menjadi sarana untuk mendesain bahan ajar menjadi menarik, sebab dalam vitur-vitur aplikasi tersebut sangat mendukung terbentuknya bahan ajar *E-book* yang menarik dan efektif untuk dipelajari siswa. Aplikasi *Flip PDF Professional* sangat mudah di aplikasikan untuk mengembangkan bahan ajar (Wibiwo, 2018).

Pengembangan bahan ajar menjadi *E-book* ditujukan pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional*, pengembangan bahan ajar tersebut sangat dibutuhkan peserta didik sebab pembelajaran yang monoton kurang disukai peserta didik sehingga proses dalam belajar kurang maksimal, pemberian materi yang dilaksanakan dengan memberikan tugas ke siswa dalam jarak jauh harus memaksimalkan penggunaan teknologi informasi komunikasi secara maksimal menurut keterangan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam pembelajaran yang dilaksanakan di MAN 1 Trenggalek menggunakan Buku Teks Pelajaran (BTP) dalam bentuk pdf yang di unduh melalui laman buku digital madrasah dari kementerian agama Republik Indonesia.

Sejalan dengan hal tersebut, peneliti ingin mengembangkan sebuah produk berupa bahan ajar mata pelajaran Sejarah kebudayaan Islam, sebab ragam isi materi

pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam terdapat banyak tulisan, di sisi lain kurang bisa menarik minat siswa dalam belajar, survei membuktikan minat baca di Indonesia sangat rendah hal tersebut tentunya mempengaruhi pola pemahaman siswa terhadap apa yang ia pelajari. Sehingga perlu adanya pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam untuk menunjang proses belajar mengajar secara efektif. Produk yang dihasilkan nantinya berupa *E-book* dapat diakses siswa dan guru secara offline menggunakan smart phone, hp, dan laptop. Sehingga bahan ajar ini sangat terjangkau dan menarik minat baca peserta didik.

Berangkat dari hal tersebut peneliti ingin meneliti desain pengembangan bahan ajar berbasis *E-book* menggunakan *Flip PDF Professional* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, mengetahui penerapan bahan ajar *E-book* menggunakan *Flip PDF Professional* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, dan keefektifan bahan ajar *E-book* menggunakan *Flip PDF Professional* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

TINJAUAN LITERATUR

Bahan Ajar Berbasis *E-book*

Bahan ajar merupakan bagian penting dalam pelaksanaan pendidikan di sekolah. Melalui bahan ajar guru akan lebih mudah dalam mengajar dan peserta didik akan lebih terbantu dan mudah dalam belajar. Berikut beberapa pengertian mengenai bahan ajar:

1. Bahan ajar adalah segala bentuk bahan (bahan tertulis atau bahan tidak tertulis) yang digunakan oleh guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar dikelas.
2. Bahan ajar merupakan informasi, alat atau teks yang diperlukan untuk perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran.
3. Bahan ajar adalah seperangkat atau substansi pembelajaran yang disusun secara sistematis menampilkan sosok utuh dari kompetensi akan dikuasai peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Hamid, 2013).

Bahan ajar yaitu seperangkat materi baik tertulis maupun tidak tertulis yang disusun secara sistematis dengan menampilkan sosok utuh kompetensi yang akan dikuasai peserta didik untuk membantu guru dan peserta didik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Jika guru bisa memanfaatkan bahan ajar dengan baik, maka guru dapat berbagi peran dengan bahan ajar. Jenis bahan ajar berkaitan erat dengan sumber bahan ajar, sumber bahan ajar merupakan tempat dimana bahan ajar dapat diperoleh peserta didik. Berbagai sumber belajar dapat diperoleh peserta didik sebagai bahan ajar untuk mendapatkan materi pembelajaran dari setiap standar kompetensi dan kompetensi dasar (Majid, 2013).

Sedangkan ciri bahan ajar harus relevansi, konsisten, dan kecakupan (Majid, 2013). Bahan ajar yang baik harus memenuhi standar kelayakan yang telah ditetapkan. Standar kelayakan ini mencakup beberapa aspek utama bahan ajar yang harus diperhatikan. Beberapa aspek utama tersebut adalah aspek materi, aspek

penyajian, dan aspek kebahasaan. Ketiga aspek utama pengembangan bahan ajar tersebut memiliki peranan penting dalam mewujudkan bahan ajar yang sesuai tuntutan pendidikan yakni menciptakan generasi muda yang madani secara keilmuan dan berbudi pekerti luhur sesuai dengan karakter budaya bangsa.

Pembelajaran Berbasis *Elektronik Book*

Electronic Book adalah buku yang dipublikasikan berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diproduksi, diterbitkan, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya. Digital book merupakan buku elektronik dari sebuah buku tradisional dengan fitur digital yang dapat membantu pembaca dan merupakan alat yang menarik bagi kebanyakan peserta didik. Elektronik book menjadi bukti perkembangan teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari masa ke masa untuk memperbaharui buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif.

Ebied dan Rahman mengungkapkan bahwa siswa yang belajar menggunakan *E-book* interaktif, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa serta menunjang prestasi akademiknya (Jannah, 2017). Kelebihan pengembangan digital book ini antara lain mudah dibawa karena berbentuk soft copy yang dapat digunakan pembaca dalam elektronik portable; tidak berat, digital book hanya perlu dimasukkan ke dalam folder di dalam elektronik portable, jadi yang dibawa hanya perangkat digital portable; dan mudah digandakan, digital book mudah untuk dicopy dengan gratis.

Aplikasi *Flip PDF Professional*

Flip PDF Professional adalah aplikasi untuk membuat *E-book*, *emodul*, *e-paper* dan *e-magazine*. Tidak hanya berupa teks dengan *Flip PDF Professional* dapat menyisipkan gambar, grafik, suara, *link* dan video pada lembar kerja. Aplikasi yang digunakan pada penelitian ini adalah *Flip PDF Professional*. Secara umum, perangkat multimedia ini dapat memasukkan *file* berupa pdf, gambar, video dan animasi sehingga *flip book* yang dibuat lebih menarik. *Flip book* memiliki desain *template* dan fitur seperti *background*, tombol kontrol, navigasi bar, *hyperlink* dan *back sound*. Peserta didik dapat membaca dengan merasakan layaknya membuka buku secara fisik karena terdapat efek animasi dimana saat berpindah halaman akan terlihat seperti membuka buku secara fisik (Sriwahyuni, 2019).

Penggunaan media *flip PDF Professional* dapat menambah minat belajar peserta didik dan juga dapat mempengaruhi prestasi atau hasil belajar peserta didik. Penggunaan *flipbook* juga dapat meningkatkan pemahaman dan meningkatkan pencapaian hasil belajar. Hasil bahan ajar *E-book* menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* ini adalah bahan ajar yang dapat diakses secara online dan offline. Bahan ajar ini memiliki kelebihan yaitu, lebih menarik. Dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Professional* dapat ditambahkan multimedia berupa animasi, gambar-gambar bergerak, video maupun audio dll.

Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Karakteristik Sejarah Kebudayaan Islam adalah menekankan pada

kemampuan mengambil Ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek dan seni, dan lain lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan pada masa yang akan datang.

Adapun rancangan model bahan Ajar *E-book* pada pelajaran SKI adalah sebagai berikut:

1. *Editing cover* menggunakan aplikasi photosho
2. *Editing cover* dan isi materi menggunakan word dan di convert ke pdf, memasuki tahapan selanjutnya.
3. Menampilkan ikon halaman utama aplikasi *flip PDF ofesional*. Ikon yang dimaksud seperti ikon menu import file pdf
4. Menampilkan suatu produk yang sudah selesai di publish secara online dan menghasilkan link yang dapat diakses

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan menggunakan penelitian dan pengembangan (*research and development*). Model tersebut dibagi kedalam lima tahap pengembangan yaitu: (1) *Analysis*, (2) *Design*, (3) *Developmen*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation* (Sujadi, 2002). Peneliti menggunakan penelitian dengan model pengembangan ADDIE karena model tersebut efektif dan efisien. Pengembangan ADDIE ada 5 tahap yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Peneliti mengambil populasi dikelas X MAN 1 Trenggalek. Sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan siswa kelas X di MAN 1 Trenggalek dengan teknik pengambilan sampel *nonprobability sampling*. Teknik dan instrumen pengumpulan data menggunakan tes, pendistribusian produk *e-book*, angket atau kuisioner, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan uji keefektifan melalui uji normalitas dan uji asumsi menggunakan uji t uji *t paired and two independent sample* (parametrik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian Data Uji Coba

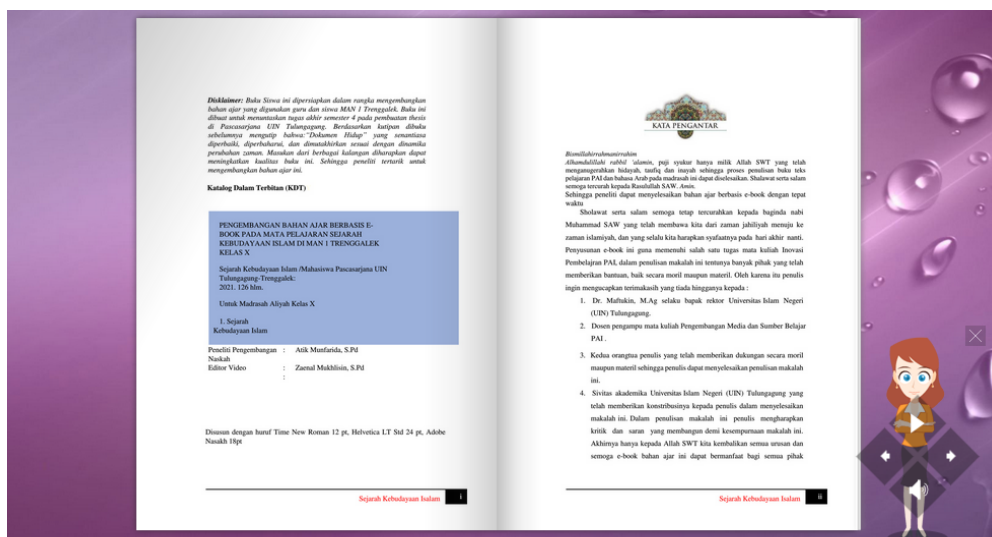
Hasil Penelitian pada pengembangan media pembelajaran ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan pada model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Pada tahap analisis, Peneliti melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) kelas X yaitu Bapak Cholis dan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Konsultasi tersebut bertujuan untuk memilih kelas yang akan dijadikan subyek penelitian. responden yang diambil adalah lebih dari 4 sehingga sampel yang dipilih secara acak tiap masing-masing jenjangnya atau stratanya yaitu kelas X menggunakan satu kelas (X MIPA 1) sebagai kelas uji coba skla kecil sejumlah 10 siswa kelas (X MIPA 2) sebagai kelas kontrol sejumlah 14 siswa dan (X Mipa 3) sebagai kelas eksperimen sebanyak

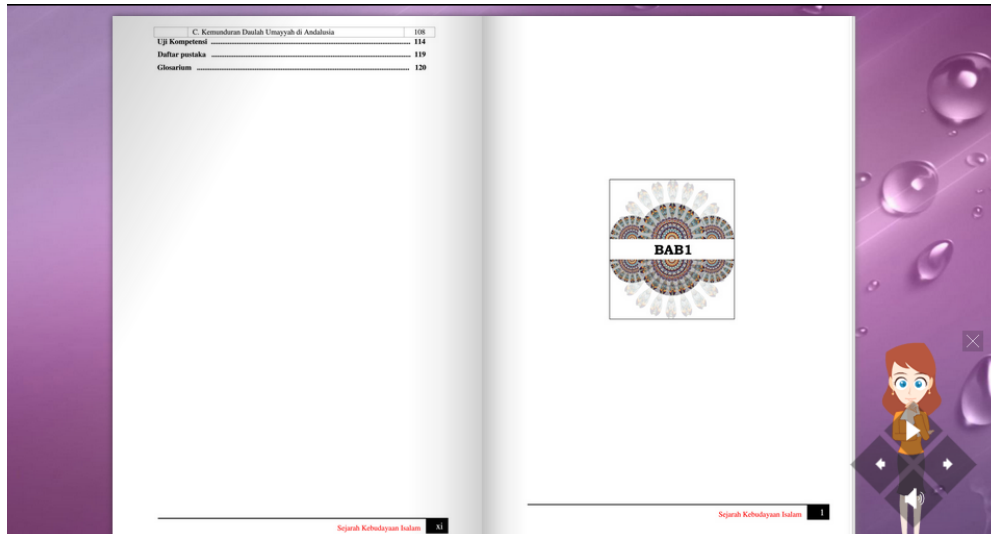
14 siswa. Pemilihan sampel secara acak ini dimaksud agar sumber belajar yaitu bahan ajar yang dihasilkan nantinya dapat digunakan oleh seluruh siswa yang beragama Islam.

Pada tahap *Design*, Peneliti melakukan perancangan (*design*) sumber belajar berbasis *e-book* dan melakukan diskusi dengan dosen pembimbing. Penyesuaian Kompetensi Dasar dilakukan peneliti dengan bertanya kepada guru SKI kelas X MIPA, X IPS dan X Agama mengenai kesesuaian KD semester 2 dengan silabus. Silabus pembelajaran dan pemetaan KD semester 2. Pada tahap *Develop*, materi pembelajaran yang telah dibuat kemudian dikembangkan sesuai sumber belajar berbasis *e-book* yang diharapkan melalui proses validasi produk. Proses validasi ini dilakukan oleh dosen ahli materi dan dosen ahli media. Setelah divalidasi, produk yang telah dibuat kemudian direvisi sesuai catatan validator ahli media dan ahli materi.

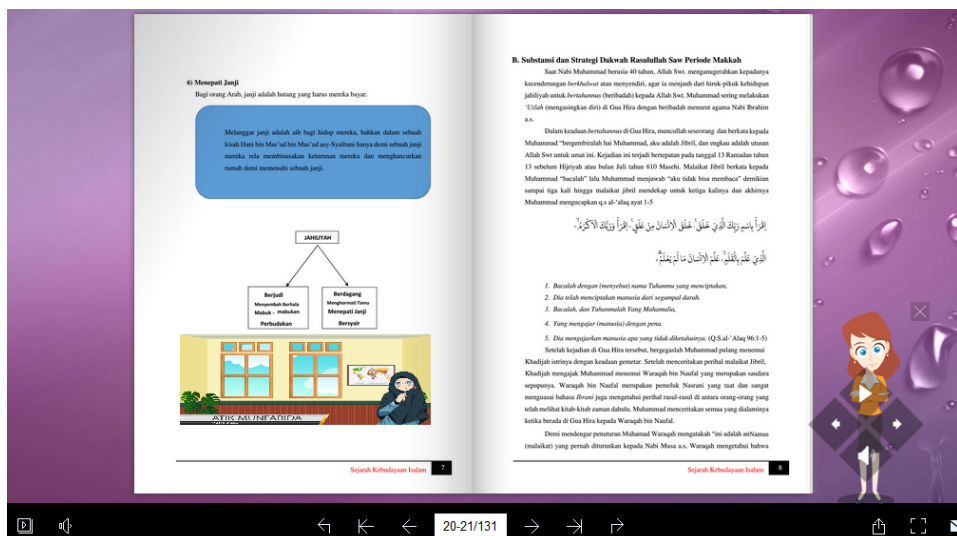
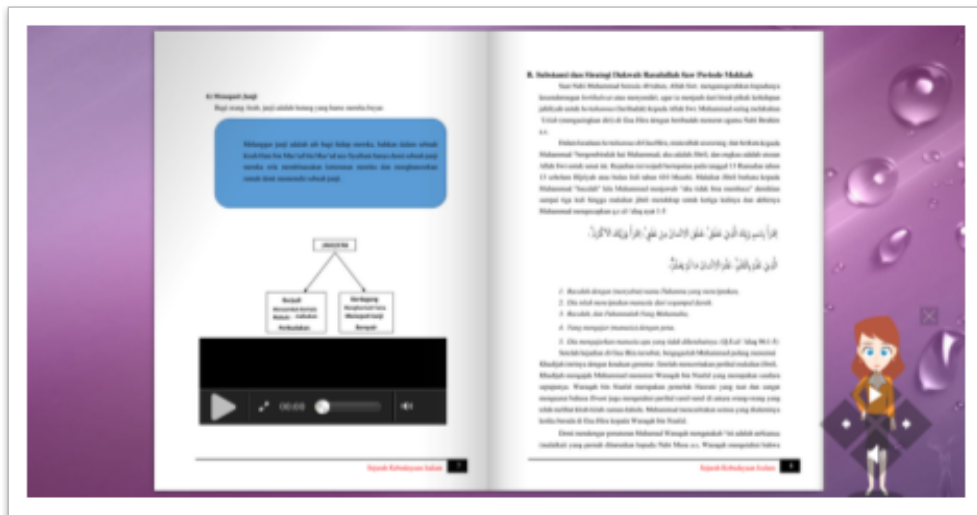


Gambar 1. Halaman Sampul Bahan Ajar Kelas X

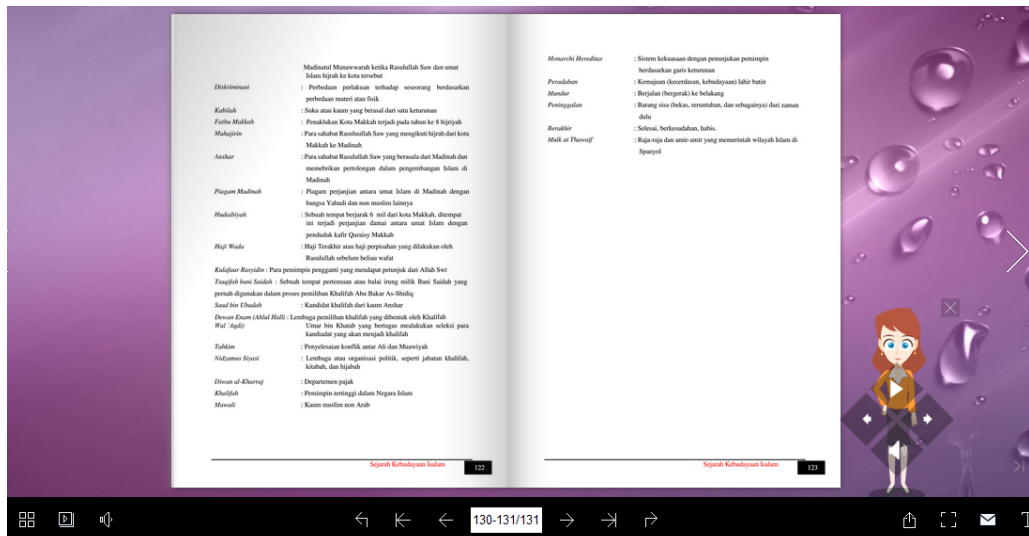




Gambar 2. Awal Isi Bahan Ajar Kelas X



Gambar 3. Bagian isi produk



Gambar 4. Bagian Akhir Produk

Pada tahap *Implementation*, Kelayakan produk ditinjau dari validitas dan kepraktisannya. Validitas produk sumber belajar berbasis *e-book* ini valid digunakan dengan perolehan persentase 95%. Meskipun demikian, ahli media dan ahli materi memberikan catatan dan masukan agar ditindak lanjuti untuk revisi sebelum produk diujicobakan. Catatan dari ahli media diantaranya bahan ajar dicantumkan pada lembar validasi kotak kritik dan saran dengan bahasa dan desain yang baik, penggunaan link yang dicantumkan transparansiya dipertajam, gambar perempuan tidak berhijab diganti, Catatan dari ahli materi menambahkan vitur soal-soal dalam sebuah game dan perbaikan sampul pada halaman pertama untuk mengganti logo flip builder dengan logo sekolah.

Kepraktisan produk dinilai dari kemenarikan, keterbacaan, dan keunggulan brbasis *e-book*. Aspek kemenarikan bahan ajar ini diperoleh dari hasil analisis deskripsi nomor tertentu pada angket respon siswa. Pada uji coba perorangan, kemenarikan produk buku siswa mendapat skor persentase tertinggi 95% masuk daam kategori sangat menarik. Pada tahap *Evaluation*, setelah melewati fase validitas bahan ajar dan telah direvisi selanjutnya melaksanakan uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan kegiatan tersebut dilaksanakan secara daring disebabkan adanya pemberlakuan belajar dirumah sehingga peneliti membuat jadwal pertemuan secara online dengan siswa dengan bantuan guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, pengambilan data dilakukan secara bertahap selama 3 hari berturut-turut pada hari pertama dilakukan kepada kelas uji coba kelompok kecil diambilkan dari kelas X Mipa 1, pada hari kedua pengambilan data uji lapangan kelas kontrol yang berada di kelas Mipa 2, dan pada hari ketiga pengambilan data uji lapangan kelas eksperimen. Proses penggalan data siswa dilakukan dengan menggunakan alat komunikasi yang mendukung berjalannya suatu penelitian aplikasi yang digunakan untuk daring yaitu zoom meeting, whatsapp, dan google meet dari ketiga aplikasi tersebut masing-masing kelompok

uji coba membuat kesepakatan aplikasi yang akan digunakan.

Analisis Data

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli materi empat aspek yang dinilai yaitu aspek isi, penyajian, kelayakan bahasa, dan literasi. Aspek isi mendapatkan jumlah skor yang diobservasi sebesar 43, dan skor yang diharapkan 48 dengan 12 butir pertanyaan. Aspek penyajian mendapatkan jumlah skor yang diobservasi sebesar 30, dan skor yang diharapkan 32. Aspek kelayakan bahasa mendapatkan jumlah skor yang diobservasi sebesar 33, dan skor yang diharapkan 36. Aspek literasi mendapatkan jumlah skor yang diobservasi sebesar 31, dan skor yang diharapkan 36. Rata-rata perolehan skor adalah 90,131 % dan termasuk pada kriteria “sangat layak”.

Berdasarkan tabel kriteria analisis data penilaian validasi ahli media empat aspek kelayakan kegrafikan yang dinilai yaitu ukuran bahan ajar, desain sampul, dan desain isi. Aspek ukuran bahan ajar mendapatkan jumlah skor yang diobservasi sebesar 6, skor yang diharapkan 8 dengan 2 butir pertanyaan. Aspek desain sampul mendapatkan jumlah skor yang diobservasi sebesar 17,5, dan skor yang diharapkan 20. Aspek desain isi mendapatkan jumlah skor yang diobservasi sebesar 24,7 dan skor yang diharapkan 28. Jumlah perolehan skor yang diobservasi pada aspek kelayakan kegrafikan adalah 48,2 dan skor yang diharapkan adalah 56, maka presentase yang didapatkan adalah 86,07% dan termasuk pada kriteria “sangat layak”. Kemudian hasil belajar siswa dilakukan pengujian normalitas:

Tabel 1. Uji Normalitas

Tests of Normality					
	Model Pembelajaran	Kolmogorov-Smirnova			Shapiro-Wilk
		Statistic	df	Sig.	Statistic
Hasil Belajar Siswa	Model Pembelajaran Kelas Eksperimen	.174	14	.200*	.936
	Model Pembelajaran Kelas Kontrol	.240	14	.028	.814

Tests of Normality				
	Model Pembelajaran	Shapiro-Wilka		
		df	Sig.	
Hasil Belajar Siswa	Model Pembelajaran Kelas Eksperimen	14	.375	
	Model Pembelajaran Kelas Kontrol	14	.007	

Data di atas menunjukkan bahwa signifikansi hitung kelas eksperimen .200 > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa data memiliki distribusi normal dan probabilitas > 0,05 maka Ho diterima. Selanjutnya uji homogenitas digunakan untuk menguji data posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau

tidak.

Tabel 2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1.569	1	26	.222
	Based on Median	.698	1	26	.411
	Based on Median and with adjusted df	.698	1	20.0 57	.413
	Based on trimmed mean	1.287	1	26	.267

Berdasarkan pengujian yang digunakan nilai sigifikansi (sig) pada *Based on Mean* adalah $.222 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa data bersifat homogen.

Selanjutnya Uji T sebagai berikut:

Tabel 3. T-test pretest-posttest kelas experiment

Independent Samples Test					
		t-test for Equality of Means			
		df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	
Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	26	.013	8.85714	
	Equal variances not assumed	21.919	.014	8.85714	

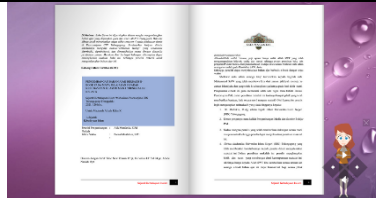
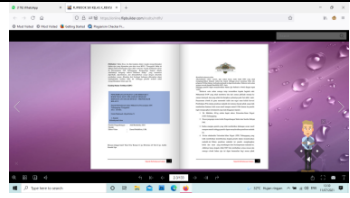
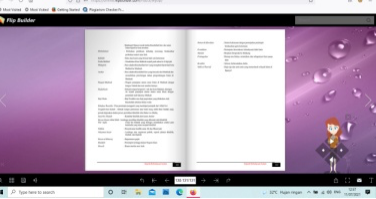
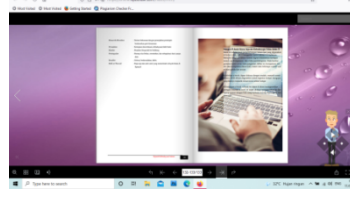
Data di atas menunjukkan bahwa *output* pair 1 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa untuk pre-test kelas eksperimen dengan post-test kelas eksperimen. Dan berdasarkan *output* pair 2 diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $0.000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan ada perbedaan rata-rata (*mean*) hasil belajar siswa untuk pre-test kelas kontrol dengan post-test kelas kontrol.

Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian oleh validator ahli, maka diperoleh masukan dan perlu perbaikan untuk bahan ajar yang dikembangkan.

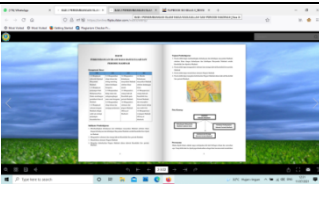
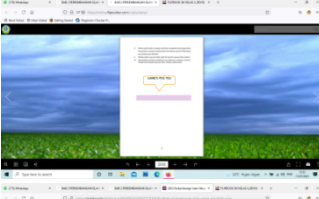
1. Revisi Produk oleh Ahli Media

Tabel 4. Revisi Produk oleh Ahli Media

Komentar	Layout	
	Sebelum Direvisi	Sesudah direvisi
Pergantian animasi perempuan tidak berhijab		
Penambahan synopsis pada e-book		

2. Revisi Produk oleh Ahli Materi dan Guru

Tabel 5. Revisi Produk oleh Ahli Materi dan Guru

Komentar	Layout	
	Sebelum Direvisi	Sesudah direvisi
Logo tulisan paa flipbook diganti logo Marsah/sekolah serta ubah background layar dasar		
Penambahan game pada bahan ajar		

Pembahasan

Pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* ini divalidasi kepada ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan, guru yang dilibatkan dalam proses validasi adalah guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MAN 1

Trenggalek. Hasil validasi para ahli terhadap aspek-aspek yang di validasi menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *e-book* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini layak untuk di implementasikan. Hal ini dibuktikan dengan validasi dari ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan guru. Sedangkan untuk mengukur pengaruh penggunaan bahan ajar berbasis *e-book* diukur dengan instrument soal posttest yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen yaitu kelas X Mipa 2 dan 3 di MAN 1 Trenggalek.

Hasil uji coba pada kelompok kecil pada angket respon siswa dari hasil validasi mendapatkan persentase sejumlah 93,3% diketahui bahwa media pembelajaran telah masuk pada kriteria “sangat layak” untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan pada konten media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi. Sedangkan hasil uji coba lapangan pada kelas eksperimen pada angket respon siswa dari hasil validasi mendapatkan persentase sejumlah 112% diketahui bahwa media pembelajaran telah masuk pada kriteria “sangat layak” untuk digunakan, namun tetap perlu perbaikan pada konten media pembelajaran berdasarkan saran yang diberikan oleh dosen ahli materi.

Hasil uji pretest dan posttest kelas eksperimen dari data pretest rata-rata peserta didik 46,2 Dengan nilai terendah 12 dan nilai tertinggi 68. Analisis data posttest dari data posttest rata-rata peserta didik 70,2 Dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80. Hasil wawancara dengan pihak sekolah guru Mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN 1 Trenggalek memang sangat diperlukan pengembangan bahan ajar disaat pembelajaran yang dilalui dalam jarak jauh atau daring disebabkan pemberlakuan pembelajaran jarak jauh, sehingga pengembangan bahan ajar memang sangat dibutuhkan. Uji asumsi menggunakan Uji T menggunakan *Uji Independent Sample T-Test* menunjukkan bahwa *output* yang diperoleh nilai sig. (2-tailed) sebesar $.013 > 0,05$, maka dapat disimpulkan tidak ada perbedaan. Hasil belajar siswa untuk posttest kelas eksperimen dengan post-test kelas kontrol memiliki perbedaan signifikan, maka H_0 diterima dan H_a ditolak ($H_0 : \mu_1 = \mu_2$).

Bahan ajar lahir dari sebuah perencanaan yang dibuat oleh guru, dalam menulis bahan ajar guru membutuhkan banyak sumber referensi yang bisa diperoleh dari mana saja, baik dari buku-buku, internet dan sumber lainnya. Bahan ajar yang kompleks akan menghasilkan pembelajaran yang bermutu, karena bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan bahan ajar tersebut yang akan disajikan kepada para pelajar. Dengan demikian, bahan ajar sangat penting dalam proses pembelajaran dan harus dirancang sebaik mungkin untuk menghasilkan pembelajaran yang maksimal (Lestari, 2013). Bahan ajar juga merupakan seperangkat sarana atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode, batasan-batasan dan cara mengevaluasi yang didesain sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi dan subkompetensi dan segala kompleksitasnya.

Menurut teori oleh Wibiwo, kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan guru di sekolah dapat menunjang proses belajar mengajar lebih menarik dengan memanfaatkan teknologi yang semakin canggih mendorong seorang guru untuk bisa

beradaptasi dengan situasi dan kondisi memanfaatkan teknologi informasi komunikasi, dengan tetap memperhatikan materi pokok yang ada pada materi disetiap mata pelajaran. Untuk mengembangkan bahan ajar, referensi dapat diperoleh dari berbagai sumber baik berupa pengalaman pribadi maupun penggalian informasi dari narasumber baik orang ahli ataupun teman sejawat. Demikian pula referensi dapat kita peroleh dari buku-buku, media massa, internet, dan lain sebagainya. Namun demikian, walaupun bahan yang sesuai dengan kurikulum cukup melimpah bukan berarti kita tidak perlu mengembangkan bahan ajar sendiri. Bagi siswa seringkali bahan ajar yang terlalu banyak membuat mereka bingung, untuk itu guru perlu membuat bahan ajar bagi pedoman bagi siswa dan guru (Wibiwo, 2018).

KESIMPULAN DAN SARAN

Analisis data posttest diketahui data pretest rata-rata peserta didik 80,4 Dengan nilai terendah 72 dan nilai tertinggi 92. Hasil uji pretest dan posttest kelas kontrol dari data pretest rata-rata peserta didik 42 Dengan nilai terendah 12 dan nilai tertinggi 68. Analisis data posttest dari data posttest rata-rata peserta didik 61,4. Dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 72. Hasil uji pretest dan posttest kelas eksperimen dari data pretest rata-rata peserta didik 46,2 Dengan nilai terendah 12 dan nilai tertinggi 68. Analisis data posttest dari data posttest rata-rata peserta didik 70,2 Dengan nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 80. *Uji Independent Sample T-Test* hasil belajar siswa untuk posttest kelas eksperimen dengan post-test kelas kontrol memiliki perbedaan signifikan, dengan demikian bahan ajar *e-book* menggunakan *Flip PDF Professional* efektif pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.

Kepala sekolah hendaknya bisa mengimplementasikan pengembangan media interaktif bahan ajar *e-book* sebagai salah satu acuan membuat kebijakan lembaga dalam rangka peningkatan kualitas sekolah dan penyusunan program pembelajaran yang variatif. Guru diharapkan memanfaatkan pengembangan bahan ajar *e-book* sebagai media pembelajaran dalam pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam agar dapat membuat variasi pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang variatif dan inovatif. Peserta didik diharapkan mengikuti penggunaan pengembangan bahan ajar *e-book* dengan seksama dan bantuan guru.

DAFTAR PUSTAKA

_____, 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta.

Anud, A, 2019. "Pengembangan Sumber Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Berbasis Literasi Di Sekolah Menengah Pertama (Smp) Negeri 1 Gandusari Kabupaten Blitar, Tesis. Jurusan PAI Pascasarjana Institut Agama Negeri (IAIN) Tulungagung.

Arikunto, S., 1983. *Manajemen Penelitian*, Jakarta Timur: Rineka Cipta.

- Fadly., 2018. "Wawasan Pembelajaran Dalam Perspektif Al-quran. Jurnal Studi Islam." Volume 3 Nomor 1.
- Faidah, Siti., 2015. "Skripsi Pengembangan bahan ajar berbasis e-book dengan menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker untuk kelas VIII MTs N 2 Kota Cirebon, Jurusan Tadris Matematika Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nur Jati Cirebon.
- Hamdani., Hamid., 2013. "Pengembangan Sistem Pendidikan Di Indonesia, Bandung: Pustaka Setia.
- Hidayatullah M. S. and Rakhmawati,L., 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flipbook Maker Pada Mata Pelajaran Elektronika Dasar Di SMK N 1 Sampang, *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro* 5, no. 1.
- Holiwarni, dkk, 2017. Jurnal Pengembangan Bahan Ajar Berbasis E-book Untuk Pembelajaran Kimia Sma Pokok Bahasan Struktur Atom, Pogram Studi Pendidikan Kimia FKIP Universitas Riau
- Julia Y, Kim., 2018. Researcher Access to Born-Digital Collections: an Exploratory Study. *Journal of Contemporary Archival Studies*. Vol. 5, Article 7.
- Kusdiana., 2013. *Sejarah dan kebudayaan Islam*, Bandung: Pustaka Setia.
- Lestari, 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kompetensi*, Padang: Akademia Permata.
- Majid, Abdul., 2013. "Perencanaan Pembelajaran, Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mudlofir, Ali., 2011. Aplikasi Pembelajaran Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Dan Bahan Ajar Dalam Pendidikan Agama, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Nur, Yudi., 2019. "Islamic References on Anti-Radicalism in Indonesia: Information Repackaging for Education System. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 30. 2nd International Conference on Culture and Language in Southeast Asia (ICCLAS 2018)*". Atlantis Press. (2019).
- Nurhayati., 2011. *Psikologi Pendidikan Inovatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugianto, dkk. 2013. Modul Virtual : Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. INVOTEC, Volume IX, No. 2 Agustus.
- Sugiyono., 2014. *Metode Penelitian*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono., 2019. *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujadi., 2002. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Tamburaka., 1999. Pengantar Ilmu Sejarah, Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan Iptek. Jakarta: Rineka Cipta.

- Tri Wismanawati, dkk. 2013. Efektivitas Sanksi Administratif Keterlambatan Pengembalian Bahan Pustaka Terhadap Kedisiplinan Pemustaka Di Kantor Perpustakaan Dan Arsip Daerah Kabupaten Banyumas, Jurnal Ilmu Perpustakaan Volume 2, Nomor 2, Tahun 2013 Halaman 1-9 Online dari <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip>
- Wibiwo, E., 2018. Pengembangan Bahan ajar berbasis *e-book* menggunakan aplikasi kvisoft flip book maker, UIN Malang.
- Yoyok, 2020. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Audiobook Merak Daya (Menenal Gerak dan Gaya) untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar" Trenggalek: Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Trenggalek.
- Zaenul, F, Agus dan Haryanti, Nik., 2020. "Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif, Mixed Methode, Research and Development", Malang: Maadani Media: Madani Media.