

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK *E-BOOK* BERBANTUAN
APLIKASI FLIP PDF CORPORATE EDITION PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII
SMP PLUS AZ ZAHROH MALANG**

SKRIPSI



Oleh:

Mohammad Abid Amrullah

NIM. 16130104

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2022

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK *E-BOOK* BERBANTUAN
APLIKASI FLIP PDF CORPORATE EDITION PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII
SMP PLUS AZ ZAHROH MALANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Malang
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana
Pendidikan (S.Pd)



Oleh:

Mohammad Abid Amrullah

NIM. 16130104

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN
PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK *E-BOOK* BERBANTUAN
APLIKASI FLIP PDF CORPORATE EDITION PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII
SMP PLUS AZ ZAHROH MALANG

SKRIPSI

Oleh:

Mohammad Abid Amrullah

NIM: 16130104

Telah disetujui pada tanggal: 11 April 2022

Oleh:

Dosen Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

NIP: 197312122006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA

NIP: 1971070120060422001

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK *E-BOOK* BERBANTUAN
APLIKASI FLIP PDF CORPORATE EDITION PADA MATA PELAJARAN IPS
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR KELAS VII
DI SMP PLUS AZ ZAHROH MALANG**

SKRIPSI:

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Mohammad Abid Amrullah (16130104)

Telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Mei 2022 dan
dinyatakan LULUS

Serta diterima sebagai salah satu persyaratan memperoleh gelar strata atau
Sarjana Pendidikan (S. Pd)

Panitia Ujian	Tanda Tangan
Ketua Sidang <u>Lusty Firmantika, M. Pd</u> NIP. 19870129019032010	
Sekretaris Sidang <u>Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M. Si</u> NIP. 197312122006042001	
Pembimbing <u>Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M. Si</u> NIP. 197312122006042001	
Penguji Utama <u>Dr. Saiful Amin, M. Pd</u> NIP. 198709222015031005	

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Pr. Nur Ali, M. Pd
NIP. 196504031998031002

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, 11 April 2022



Mohammad Abid Amrullah

16130104

Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si
Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Mohammad Abid Amrullah Malang, 11 April 2022
Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK)
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
di Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Mohammad Abid Amrullah
NIM : 16130104
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *E-Book* Berbantuan
Aplikasi *Flip Pdf Corporate Edition* pada Mata Pelajaran Ips Untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh
Malang

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Pembimbing



Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.
NIP: 197312122006042001

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim..

Dengan segala puji dan syukur kepada Allah SWT serta shalawat dan salam
kepada Nabi Muhammad SAW

Penulis mempersembahkan karya ini untuk orang-orang yang selalu mendampingi
dan memberikan dukungan tanpa henti, sehingga penulis dapat menyelesaikan
karya skripsi ini.

Teruntuk Ayah (Moh Chotib), Ibu (Siti Dzinnuriyah), Kakak (Abdulloh Hamid), dan Kakak
(Choirur Rosyidah)

Terima kasih atas limpahan doa, dukungan, kasih sayang serta nasihat yang kalian
berikan sehingga mendorong penulis untuk lebih semangat dalam menyelesaikan
karya ini.

MOTTO

يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ

“Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat”

(Al-Qur'an, Al-Mujadalah: 11)

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah robbil ‘alamin, segala rasa syukur tetap terpanjatkan kepada Allah Swt yang telah melimpahkan segala rahmat serta hidayah-Nya yang senantiasa diberikan kepada penulis, sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *E-Book* Berbantuan Aplikasi *Flip Pdf Corporate Edition* Pada Mata Pelajaran Ips Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang” dengan baik. Penulisan skripsi ini diselesaikan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi strata 1 (S1).

Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad Saw yang telah membimbing umat muslim menuju jalan yang terang benerang dan diridhoi Allah Swt dan kelak semoga mendapatkan syafa’atnya.

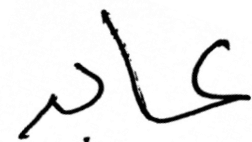
Penulis mengungkapkan sara syukur atas nikmat dan suatu kebanggaan bisa menyelesaikan karya ilmiah ini. Penyelesain skripsi ini tidak terlepas dari peran, dukungan, dan bimbingan dari segenap pihak yang berkaikan. Oleh karena itu, mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Zainuddin, M.A, selaku rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan selaku dosen wali yang senantiasa memberikan arahan dan bimbingan.
2. Bapak Prof. Dr. H. Nur Ali, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Ibu Dr. Alfiana Yuli Efianti, MA, selaku Ketua Jurusan bidang Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Ibu Ni’matuz Zuhroh, M.Si, selaku dosen pembimbing yang memberikan bimbingan dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
5. Ibu Rika Inggit Asmawati, M.A, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator materi serta berkenan memberikan komentar dan saran terkait pengembangan media.
6. Bapak Galih Puji Mulyoto, M.Pd, yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk menjadi validator materi dan media serta berkenan memberikan komentar dan saran terkait pengembangan media.
7. Ibu Nur Syamsiah, S.Pd, selaku guru kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang yang telah meluangkan waktu serta membantu dan memberikan arahan selama proses penelitian.
8. Bapak dan Ibu dosen UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan ilmu serta membimbing penulis selama menempuh Pendidikan di bangku kuliah.

9. Bapak dan Ibu Guru SMP Plus Az-Zahroh Malang yang telah memberikan waktu guna melakukan penelitian di Madrasah tersebut.
10. Bapak Moch Chotib dan Ibu Siti Dzinnuriyah, selaku orang tua penulis yang telah memberikan dukungan baik secara moril maupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
11. Saudara penulis, Abdulloh Hamid dan Choirur Rosyidah yang telah memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga PIPS D 2016, khususnya kepada Saudari Encam yang telah memberikan saran dan dukungan dalam menyelesaikan skripsi.
13. Terakhir, untuk semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan, yang belum dapat penulis sebutkan satu per satu.

Ucapan terimakasih sedalam-dalamnya penulis sampaikan, semoga semua bantuan semangat dan doa yang telah diberikan menjadikan amal jariyah dihadapan Allah Swt. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat memberikan wawasan khususnya pada pengembangan media pembelajaran. Penulis sangat menyadari bahawa dalam penulisan karya ilmiah ini masih terdapat banyak kekurangan. Oleh karenanya penulis berharap saran dan kritik dari semua pembaca. Semoga Allah senantiasa memberikan rahmat taufiq, hidayah dan inayahNya kepada kita semua. Amin.

Malang, 11 April 2022



Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuarikan sebagai berikut :

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	j	ض	=	Dl	ن	=	N
ح	=	H	ط	=	W	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	H	ه	=	H
د	=	D	ع	=	'	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	Gh	ي	=	y
ر	=	r	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang= a

Vokal (i) panjang = i

Vokal (u) panjang= u

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya.....	11
Tabel 1.2 Penelitian Dan Pengembangan	12
Tabel 2.1 Spesifikasi Produk Flip PDF Corporate Edition	34
Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media	61
Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	61
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Guru Pembelajaran IPS.....	62
Tabel 3.1 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar	63
Tabel 3.2 Kriteria Keefektifitasan Bahan Ajar	64
Tabel 4.1 Skala Penilaian Angket	69
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	75
Tabel 4. 3 hasil validasi setelah revisi ahli materi	76
Tabel 4. 4 Hasil Validasi Hasil Media	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi Sesudah Revisi Ahli Media	77
Tabel 4. 6 Hasil Validasi Guru Pembelajaran Ips	78
Tabel 4. 7 Hasil Validasi Sesudah Revisi Guru Pembelejaran IPS	79
Tabel 4.8 Pertanyaan Dan Pilihan Jawaban Angket Respon Siswa	80
Tabel 4. 9 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	82
Tabel 4. 10 Data Kuantitatif Respon Siswa Pada Ujicoba Produk	82
Tabel 4. 11 Kriteria Penilaian Pretest Dan Posttest	83
Tabel 4. 12 Nilai Pretest Dan Posttest	83
Tabel 4.13 Hasil nilai uji normal Gain.....	88
Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Sample t-Test SPSS.....	88

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Flip PDF Corporate Edition	31
Gambar 2.2 Tampilan Fitur Edit	32
Gambar 2.3 Kerangka berfikir.....	53
Gambar 3.1 Desain Validasi.....	57
Gambar 4.1 Diagram desain perancangan <i>e-book</i>	65
Gambar 4.2 Desain Halaman Depan Cover <i>e-book</i>	70
Gambar 4.3 Desain Daftar Isi	70
Gambar 4.4 Desain Petunjuk Penggunaan dan Kompetensi Inti.....	70
Gambar 4.5 Desain Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	71
Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran dan Peta Konsep	71
Gambar 4.7 Desain Cover Sub-Tema Kehidupan Manusia Indonesia pada Masa Pra-Aksara..	71
Gambar 4.8 Desain Materi Sub-Tema Kehidupan Manusia Indonesia pada Masa Pra-Aksara.	72
Gambar 4.9 Desain Cover Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha	72
Gambar 4.10 Desain Materi Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha	72
Gambar 4.11 Desain Cover Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Islam	73
Gambar 4.12 Desain Materi Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Islam	73
Gambar 4.13 Desain Latihan Soal.....	73
Gambar 4.14 Desain Daftar Pustaka	74
Gambar 4.15 Desain Author.....	74
Gambar 4.16 Desain Cover Belakang <i>e-book</i>	74
Gambar 4.17 Tampilan Daftar Pustaka Sebelum Revisi Validator	90
Gambar 4.18 Tampilan Penambahan Daftar Pustaka Setelah Revisi Validator	91

Gambar 4.19 Tampilan Gambar Dan Video Yang Belum Disertai Sumber	91
Gambar 4.20 Tampilan Gambar Dan Video Setelah Ditambahkan Sumber	92
Gambar 4.21 Tampilan Latihan Soal.....	92
Gambar 4.22 Tampilan Penambahan Indikator Pencapaian Kompetensi	93
Gambar 4.23 Tampilan Desain Header Dan Footer Sebelum Revisi	94
Gambar 4.24 Tampilan Desain Geader Dan Footer Setelah Direvisi.....	94
Gambar 4.25 Tampilan Penambahan Animasi Bergerak	95
Gambar 4.26 Tampilan Salah Satu Contoh Komponen Interaktif	95
Gambar 4.27 Tampilan Ukuran Gambar Dan Video Tidak Beraturan Sebelum Revisi	96
Gambar 4.28 Tampilan Ukuran Gambar Dan Video Beraturan Setelah Revisi	96
Gambar 4.29 Tampilan Halaman <i>E-Book</i> Tanpa Penomeran Sebelum Revisi	97
Gambar 4.30 Tampilan Penomeran Halaman <i>E-Book</i> Setelah Revisi.....	97

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN I Surat Izin Survey	109
LAMPIRAN II Surat Izin Penelitian.....	110
LAMPIRAN III Surat Keterangan Penelitian	111
LAMPIRAN IV Surat Validator Ahli Materi.....	112
LAMPIRAN V Surat Validator Ahli Media.....	113
LAMPIRAN VI Surat Validator Pembelajaran IPS	114
LAMPIRAN VII Instrumen Validasi Ahli Materi	115
LAMPIRAN VIII Instrumen Validasi Ahli Media	121
LAMPIRAN IX Instrumen Validasi Pembelajaran IPS	127
LAMPIRAN X Instrumen Respon Siswa.....	133
LAMPIRAN XI Hasil Respon Siswa	135
LAMPIRAN XII Soal dan Jawaban Pre Test dan Post Test	136
LAMPIRAN XIII Dokumentasi Pembelajaran.....	138
LAMPIRAN XIV Hasi Uji N-Gain Score.....	140
LAMPIRAN XV Biodata Mahasiswa	141

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
DAFTAR ISI	xvi
ABSTRAK	xvii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Pengembangan	4
D. Manfaat Pengembangan	6
E. Asumsi Pengembangan	7
F. Ruang Lingkup Pengembangan.....	7
G. Spesifikasi Produk	7
H. Originalitas Penelitian	8
I. Definisi Operasional.....	12

J. Sistematika Pembahasan	13
BAB II	15
KAJIAN PUSTAKA	15
A. Landasan Teori	15
B. Kerangka Berfikir.....	53
BAB III	54
METODE PENELITIAN	54
A. Jenis Penelitian	54
B. Model Pengembangan	54
C. Prosedur Pengembangan	55
D. Uji Coba	59
1. Desain Uji Coba.....	59
2. Subjek Uji Coba.....	59
3. Jenis Data.....	59
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	59
E. Teknik Analisis Data	62
F. Prosedur Penelitian.....	65
BAB IV	67
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	67
A. Penyajian Data Uji Coba	67
B. Analisa Data	83
C. Revisi Produk	89
BAB V	98
PENUTUP.....	98
A. Kajian Produk yang telah direvisi	98
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	103
DAFTAR PUSTAKA	105
LAMPIRAN	108

ABSTRAK

Amrullah, Mohammad Abid. 2022. *Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-Book Berbantuan Aplikasi Flip Pdf Corporate Edition Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII Di SMP Plus Az Zahroh Malang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing Skripsi: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si.

Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Bahan ajar yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif. Namun sebaliknya apabila bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan kriteria dan tuntutan kompetensi dasar, maka yang akan di timbulkan adalah berbagai permasalahan dalam pembelajaran seperti rasa bosan yang dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran. Maka dari itu peneliti berinisiatif untuk mengembangkan bahan ajar berbentuk e-book diharapkan dapat mempermudah siswa dalam pembelajaran IPS. Materi yang digunakan dalam *e-book* yakni materi Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam.

Jenis penelitian ini adalah Research and Development, yang mengacu pada model Pengembangan Dick and Carry yakni ADDIE. Berdasarkan model tersebut terdapat lima tahap yang harus dilakukan yakni, 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, dan 5) Evaluasi. Sampel dalam penelitian ini yakni siswa kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yakni, 1) Wawancara, 2) Tes, dan 3) Angket. Teknik analisis data yang digunakan yakni analisis deskriptif dan n-gain skor.

Hasil penelitian menggunakan media multimedia interaktif menunjukkan bahwa, 1) tingkat kevalidan media termasuk dalam kategori valid dengan hasil uji ahli materi sebesar 100%, ahli desain media sebesar 95% dan guru pembelajaran IPS sebesar 95%, 2) media multimedia interaktif termasuk dalam kategori media yang menarik sesuai dengan analisis pada angket respon siswa yang menunjukkan persentase sebesar 91,1%, 3) media termasuk dalam kategori efektif berdasarkan rerata nilai pre-test 45 dan post-test dengan rerata sebesar 83,8 yang menunjukkan peningkatan motivasi belajar sebesar 38,8 serta perhitungan n-gain skor sebesar 0,71 berada pada kategori Tinggi. Berdasarkan data tersebut, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai siswa sebelum dan sesudah menggunakan media multimedia interaktif yang membuktikan bahwa bahan ajar berbentuk e-book dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang.

Kata Kunci: *pengembangan, bahan ajar, e-book, mata pelajaran IPS, motivasi belajar*

ABSTRACT

Amrullah, Mohammad Abid. 2022. Development of Teaching Materials in the Form of E-Books Assisted by Flip Pdf Corporate Edition Applications in Social Studies Subjects to Increase Learning Motivation for Class VII at SMP Plus Az Zahroh Malang. Thesis, Department of Social Sciences Education, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Thesis Supervisor: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Sc.

The use of teaching materials is one of the determining factors for the success of a learning process. Teaching materials that meet good criteria will give birth to an effective learning process. On the other hand, if the teaching materials used are not in accordance with the criteria and demands of basic competencies, various problems in learning will arise, such as boredom experienced by students in learning activities. Therefore, the researchers took the initiative to develop teaching materials in the form of e-books, which are expected to make it easier for students to learn social studies. The material used in the e-book is the material of Indonesian Society in Pre-aksara, Hindu-Buddhist and Islam.

This type of research is Research and Development, which refers to the Dick and Carry Development model, namely ADDIE. Based on the model, there are five stages that must be carried out, namely, 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, and 5) Evaluation. The sample in this study was the seventh grade students of SMP Plus Az-Zahroh Malang. The data collection instruments used are 1) Interview, 2) Test, and 3) Questionnaire. The data analysis technique used is descriptive analysis and n-gain score.

The results of the study using interactive multimedia media showed that, 1) the validity level of the media was included in the valid category with the results of the material expert test at 100%, media design experts at 95% and social studies learning teachers at 95%, 2) interactive multimedia media included in the media category. which is interesting according to the analysis of the student response questionnaire which shows a percentage of 91.1%, 3) the media is included in the effective category based on the average pre-test score of 45 and post-test with an average of 83.8 which indicates an increase in learning motivation of 38, 8 and the calculation of the n-gain score of 0.71 is in the High category. Based on these data, there is a significant difference between students' scores before and after using interactive multimedia media which proves that e-book teaching materials can increase the learning motivation of seventh grade students of SMP Plus Az-Zahroh Malang.

Keywords: development, teaching materials, e-books, social studies subjects, learning motivation

الملخص

أمر الله ومحمد عابد. 2022. تطوير مواد التدريس في شكل كتب إلكترونية بمساعدة تطبيقات إصدار الشركات من Flip Pdf في موضوعات الدراسات الاجتماعية لزيادة الدافع التعليمي للفئة السابعة في S مدرسة ثانوية اضافة الزهرة مالانج أطروحة ، قسم تعليم العلوم الاجتماعية ، كلية التربية وتدريب المعلمين ، مولانا مالك إبراهيم الدولة الإسلامية جامعة مالانج. مشرف الرسالة: د. هجرية نعمتوز زهره ، ماجستير

يعد استخدام المواد التعليمية أحد العوامل المحددة لنجاح عملية التعلم. إن المواد التعليمية التي تلبى المعايير الجيدة ستؤدي إلى عملية تعلم فعالة. من ناحية أخرى ، إذا كانت المواد التعليمية المستخدمة لا تتوافق مع معايير ومتطلبات الكفاءات الأساسية ، فستظهر مشاكل مختلفة في التعلم ، مثل الملل الذي يعاني منه الطلاب في أنشطة التعلم. لذلك ، يبادر الباحثون إلى تطوير مواد تعليمية على شكل كتب إلكترونية ، من المتوقع أن تسهل على الطلاب تعلم الدراسات الاجتماعية. المواد المستخدمة في الكتاب الإلكتروني هي مادة للمجتمع الإندونيسي في فترة ما قبل والهندوس البوذي والإسلام.

هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير ، والذي يشير إلى نموذج Dick and Carry تطوير ، وبالتحديد ADDIE. بناءً على النموذج ، هناك خمس مراحل يجب تنفيذها ، وهي: (1) التحليل ، (2) التصميم ، (3) التطوير ، (4) التنفيذ ، (5) التقييم. كانت العينة في هذه الدراسة من طلاب الصف السابع في مدرسة ثانوية اضافة الزهرة مالانج. أدوات جمع البيانات المستخدمة هي (1) المقابلة ، (2) الاختبار ، (3) الاستبيان. تقنية تحليل البيانات المستخدمة هي التحليل الوصفي ودرجة اكتساب.

أظهرت نتائج الدراسة باستخدام الوسائط المتعددة التفاعلية أنه ، (1) تم تضمين مستوى صلاحية الوسائط في الفئة الصالحة مع نتائج اختبار خبير المواد بنسبة 100% ، وخبراء تصميم الوسائط بنسبة 95% ومعلمي الدراسات الاجتماعية في 95% ، (2) وسائط الوسائط المتعددة التفاعلية المضمنة في فئة الوسائط. وهو أمر مثير للاهتمام وفقاً لتحليل استبيان استجابة الطالب الذي يظهر نسبة 91.1% ، (3) يتم تضمين الوسائط في الفئة الفعالة بناءً على متوسط درجات الاختبار المسبق البالغ 45 والاختبار البعدي بمتوسط 83.8 والتي تشير إلى زيادة في دافع التعلم بمقدار 38 و 8 وحساب درجة كسب n البالغة 0.71 في فئة عليى بناءً على هذه البيانات ، هناك فرق كبير بين درجات الطلاب قبل وبعد استخدام الوسائط المتعددة التفاعلية مما يثبت أن مواد تدريس الكتب الإلكترونية يمكن أن تزيد من الدافع التعليمي لطلاب الصف السابع في مدرسة ثانوية اضافة الزهرة مالانج.

الكلمات المفتاحية: التطوير ، المواد التعليمية ، الكتب الإلكترونية ، مواضيع الدراسات الاجتماعية ، دوافع التعلم

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan menyampaikan suatu pesan dari suatu sumber pesan kepada penerima pesan baik secara langsung maupun melalui media. Sumber pesan dalam kegiatan pembelajaran adalah guru, pesan yang disampaikan adalah materi pembelajaran, media adalah alat bantu yang digunakan untuk mengirim isi pesan, dan penerima pesan adalah siswa.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) didesain atas dasar masalah dan realitas sosial dengan pendekatan interdisipliner. Dengan demikian secara khusus kemudian pengertian Pendidikan IPS dapat dipahami Menurut *National Council of Social Studies* (NCSS) bahwa *social studies as "the integrated study of the social sciences and humanities to promote civic competence* (IPS merupakan studi integrasi ilmu sosial dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi warganegara).¹

Pembelajaran IPS menekankan pada aspek pendidikan dari pada transfer konsep karena dalam pembelajaran IPS peserta didik diharapkan memiliki pemahaman sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral dan keterampilannya berdasarkan konsep yang telah dimilikinya.

¹ Syaharudin & Mutiani. 2020. *Strategi Pembelajaran Ips: Konsep dan Aplikasi*, (Banjarmasin: Program Studi Pendidikan IPS), hlm. 14.

Penggunaan bahan ajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan sebuah proses pembelajaran. Bahan ajar yang memenuhi kriteria baik akan melahirkan sebuah proses pembelajaran yang efektif. Namun sebaliknya apabila bahan ajar yang digunakan kurang sesuai dengan kriteria dan tuntutan kompetensi dasar, maka yang akan di timbulkan adalah berbagai permasalahan dalam pembelajaran.²

Islam menganjurkan terwujudnya kegiatan pembelajaran, dikarenakan beberapa keutamaan yang diperoleh bagi seseorang yang berkeinginan untuk menimba ilmu pengetahuan. Seperti yang termaktub QS. Al-Mujadilah ayat 11, Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* berfirman:

يرفع الله الذين امنوا منكم والذين اوتوا العلم درجات. و الله بما تعملون خبير (11)³

Artinya: “....Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan.”

serta tercantum dalam Hadits Nabi Muhammad SAW, yaitu:

فضل العالم على العابد كفضلي على ادناكم⁴

Artinya: “Keutamaan orang berilmu dibandingkan ahli ibadah (yang tidak berilmu), seperti keutamaanku dibandingkan orang terendah dari kalian”

² Taufina dkk., 2020. *Pengembangan Bahan ajar pembelajaran tematik dengan menggunakan metode visual storytelling di sekolah dasar*, Vol. 4, No. 2, hlm. 421.

³ Tim dosen Ma'had Aly Hasyim Asy'ari. 2016. *Pendidikan Akhlak untuk Pelajar dan Pengajar Terjemah: Adabul Alim Wal Muta'alim, Karya Hadratussyaikh KH. M. Hasyim Asy'ari*. Jombang: Pustaka Tebuireng, Hlm. 1

⁴ Ibid., Hlm. 4

(Dinukil dari kitab Adabul A'lim Wal Muta'alim Karya Hadratus Syeikh KH Hasyim Asy'ari)

Pada tanggal 21 Januari 2022, Peneliti melakukan survei pra penelitian kepada siswa dan guru IPS di SMP Plus Az-Zahroh Malang untuk menganalisis kebutuhan siswa dan pengaplikasian bahan ajar yang digunakan oleh guru IPS tersebut. Hasil dari survey tersebut bahwa siswa cenderung bosan ketika belajar mata pelajaran IPS, disebabkan bahan ajar yang digunakan oleh guru IPS masih bersifat konvensional seperti buku cetak yang terlihat kurang menarik. Untuk menjawab kebutuhan siswa mengenai bahan ajar yang menarik, peneliti mencoba untuk membuat pengembangan bahan ajar berbentuk *e-book*.

Pemilihan *e-book* sebagai pengembangan dari bahan ajar dikarenakan memiliki fitur digital yang menarik⁵, serta pernah terbukti dalam membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Lastri Indiana yang berhasil dalam mengembangkan *e-book* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Sehingga dari faktor-faktor pendukung tersebut, peneliti akan mengembangkan bahan ajar dengan membuat *e-book* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *E-book* yang dibuat oleh peneliti akan memakai bantuan dari aplikasi flip pdf corporate edition.

Proses pembuatan *e-book*, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *flip pdf corporate edition* . Aplikasi tersebut tidak terpaku pada tulisan saja,

⁵ Zakiyatus S & A Kholiq. 2020. Pengembangan eteching (E-bok creative thinking) untuk meningkatkan keterampilan berpikir kreatif peserta didik SMK pada materi hukum Ohm, Vol. 09, No. 3, hlm. 343

melainkan dapat dimasukkan fitur animasi bergerak, video dan audio yang bisa membuat bahan ajar menjadi lebih menarik sehingga pembelajaran tidak monoton.⁶ Dalam pengembangan bahan ajar berbentuk *e-book* ini, peneliti memilih materi masyarakat Indonesia .

Pemilihan motivasi belajar sebagai poin untuk diteliti disebabkan motivasi belajar memiliki kedudukan sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar. Salah satu upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang yaitu dengan merangsang hasrat peserta didik untuk belajar dengan mengembangkan bahan ajar yang menarik seperti *e-book* yang dapat menyajikan bahan ajar dan pembelajaran lebih menarik. Dalam pengembangan bahan ajar berbentuk *e-book* ini, peneliti memilih materi masyarakat Indonesia ada masa pra-Aksara, Hindu-Buddha dan Islam.

Berdasarkan penjelasan diatas secara ringkas, peneliti memilih judul penelitian yaitu: **“Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *E-book* Berbantuan Aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang”**.

⁶ Edi W & Dona D P. 2018. Pengembangan bahan ajar menggunakan aplikasi kvisoft flipbook maker materi himpunan, Vol. 1, No. 2, hlm. 149.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-book* yang dibuat melalui aplikasi *flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang?
2. Bagaimana kelayakan bahan ajar *e-book* yang dibuat melalui aplikasi *flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan bahan ajar *e-book* yang dibuat melalui aplikasi *flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang?

C. Tujuan pengembangan

1. Untuk mendeskripsikan kepada pembaca mengenai proses perencanaan mengembangkan bahan ajar berbentuk *e-book* yang dibuat melalui aplikasi *flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang.
2. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar *e-book* yang dibuat melalui aplikasi *flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang.
3. Untuk mendeskripsikan efektifitas bahan ajar *e-book* yang dibuat melalui aplikasi *flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar Kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang.

D. Manfaat Pengembangan

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan supaya dapat memberikan sumbangsih keilmuan dunia pendidikan mengenai pengembangan buku ajar pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
- b. Diharapkan dapat memperkaya ilmu pengetahuan di bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPS tentang pengembangan bahan ajar pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Manfaat praktis

- a. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru maupun pendidik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa melalui pengembangan bahan ajar.
- b. Sebagai referensi bagi siswa untuk memudahkan dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran IPS melalui bahan ajar *e-book* sehingga mampu menumbuhkan semangat baru yang belajar siswa.
- c. Sebagai sumber dan bahan masukan bagi penulis lain untuk menggali dan melakukan sebuah eksperimen penelitian tentang bagaimana pengembangan bahan ajar berupa *e-book* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi yang mendasari pengembangan bahan ajar berupa *e-book* diantaranya:

1. Bahan ajar *e-book* dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dan tidak merasa bosan ketika proses pembelajaran berlangsung.
2. Dengan bahan ajar *e-book* dapat mengetahui hasil dari pembelajaran yang dilakukan secara langsung melalui soal-soal evaluasi yang terdapat di dalam bahan ajar *e-book*.

F. Ruang Lingkup Pengembangan

Adapun ruang lingkup pengembangan yang akan di bahas yaitu:

1. Produk yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran IPS kelas VII yang mencakup materi Kehidupan Indonesia Pada Masa Pra Aksara, Hindu-Buddha dan Islam.
2. Subjek pengembangan terbatas yaitu siswa kelas VII pada materi manusia pada masa pra aksara, manusia pada masa Hindu-Buddha, dan manusia pada masa Islam di SMP Plus Az-Zahroh.

G. Spesifikasi produk

Spesifikasi produk bahan ajar berupa *e-book* yang diharapkan dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Materi pembelajaran IPS adalah manusia pada masa pra Aksara, manusia pada masa Hindu-Buddha, dan manusia pada masa Islam.
2. Bahan ajar berbentuk *e-book* dilengkapi dengan gambar berwarna, video pembelajaran, audio belajar serta latihan soal.
3. Aplikasi pembuat adalah aplikasi *Flip PDF Corporate Edition* .

H. Originalitas penelitian

Peneliti melakukan pencarian terhadap beberapa skripsi dan karya ilmiah yang sudah ada dan belum ditemukan karya yang sama dengan penelitian yang telah ditulis oleh peneliti. Namun, terdapat sebahagian karya tulis ilmiah maupun skripsi yang mempunyai kaitan dengan pembahasan mengenai pengembangan bahan ajar *e-book* , diantaranya:

1. Lutfiatuz Zahro' tahun 2014 dengan judul "Pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam kelas IV MI Al Azhaar Bandung Tulungagung. Fokus penelitian tersebut adalah proses mengembangkan buku ajar dan media pembelajaran adobe flash pada materi pokok sumber daya alam mata pelajaran IPS di kelas IV MI Al-Azhaar Bandung Tulungagung. Bentuk penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah deskriptif analisis data secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini berupa hasil belajar menggunakan media adobe flash dan buku ajar IPS lebih baik dari pada siswa yang tidak menggunakan buku ajar

IPS dan media adobe flash dalam kriteria layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2. M Fahrudin Ali Reza tahun 2017 dengan judul “Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis Android materi ajar gerak dan gaya di SMK 1 kedungwuni. Fokus penelitian tersebut adalah proses mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis Android materi ajar gerak dan gaya di SMK 1 kedungwuni. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis android termasuk kategori layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran di sekolah maupun luar sekolah.
3. Lastri Indiana tahun 2020 dengan judul Pengembangan *e-book* 3d pageflip materi sistem gerak terintegrasi keislaman kelas XI MA Darul Ulum palangkaraya. Fokus penelitian tersebut adalah proses mengembangkan *e-book* berbasis aplikasi 3D PageFlip mendeskripsikan kevalidan dan kepraktisan *e-book* 3D berbasis aplikasi 3D PageFlip materi sistem gerak terintegrasi Keislaman kelas XI MA Darul Ulum Palangka Raya. Hasil penelitian ini berupa *e-book* 3D termasuk kategori layak digunakan untuk diujicobakan ke skala besar.
4. Idrus Rosmiyanti tahun 2021 dengan judul Pengaruh Penggunaan *E-book* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas VII SMP N 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa”. Metode penelitian yang digunakan adalah metode pre eksperimen dengan bentuk pretest posttest control group

design. Fokus penelitian tersebut adalah proses mengembangkan media *e-book* pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam dengan materi sistem organisasi kehidupan kelas VII SMP N 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Hasil penelitian ini berupa media *e-book* termasuk kategori layak digunakan dalam pembelajaran.

Dari penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya belum ada yang meneliti tentang pengembangan bahan ajar buku saku yang dibuat dengan aplikasi *Flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS. Oleh karena itu, selanjutnya peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “pengembangan bahan ajar berbentuk *e-book* berbantuan aplikasi *Flip pdf corporate edition* pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang”

Tabel 1.1 Perbedaan Penelitian Dengan Penelitian Sebelumnya

No	Nama peneliti, Judul, Tahun	Persamaan	Perbedaan	Originalitas Penelitian
1	Lutifiatuz Zahro', Pengembangan bahan ajar berbasis Adobe Flash pada mata pelajaran IPS materi pokok sumber daya alam kelas IV MI Al Azhaar Bandung Tulungagung, Skripsi, UIN Maulana	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Mengembangkan bahan ajar • Materi yang digunakan adalah mata pelajaran IPS 	<ul style="list-style-type: none"> • Menggunakan adobe flash • Ditujukan untuk siswa kelas IV MI AL-Azhaar Bandung Tulungagung • Tempat dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar • <i>E-book</i> dibuat dengan aplikasi <i>flip pdf corporate edition</i> • Ditujukan untuk siswa kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang Mengembangkan bahan ajar <i>e-book</i> berbasis aplikasi <i>Flip pdf corporate edition</i> pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar

	Malik Ibrahim Malang, 2014			
2	M Fahrudin Ali Reza, Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk buku saku digital berbasis Android materi ajar gerak dan gaya di SMK 1 Kedungwuni, skripsi, universitas negeri Semarang, 2017.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Mengembangkan dalam bentuk buku saku digital • Hasil akhir penelitian berupa buku saku digital 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media pembelajaran • Berbasis android • Ditujukan untuk siswa SMK 1 Kedungwuni • Materi ajar gerak dan gaya • Tempat dan waktu penelitian 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>E-book</i> dibuat dengan aplikasi <i>flip pdf corporate edition</i> • Ditujukan untuk siswa kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang • Mengembangkan bahan ajar <i>e-book</i> berbasis aplikasi <i>Flip pdf corporate edition</i> pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar
3.	Lastri Indiana, Pengembangan <i>e-book</i> 3d pageflip materi sistem gerak terintegrasi keislaman kelas XI MA Darul Ulum Palangkaraya. IAIN Palangkaraya, skripsi, 2020.	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Hasil akhir <i>e-book</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat dan waktu penelitian • Mata pelajaran IPS • Ditujukan untuk siswa kelas XI MA Darul Ulum Palangkaraya • Dibuat dengan aplikasi 3d pageflip 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar • <i>E-book</i> dibuat dengan aplikasi <i>flip pdf corporate edition</i> • Ditujukan untuk siswa kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang • Mengembangkan bahan ajar <i>e-book</i> berbasis aplikasi <i>Flip pdf corporate edition</i> pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar
4.	Rosminiyati Idrus, Pengaruh Penggunaan <i>E-book</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Di Kelas VII SMP N 1 Sungguminasa Kabupaten Gowa. Universitas	<ul style="list-style-type: none"> • Penelitian dan pengembangan • Hasil akhir berupa <i>e-book</i> • Objek sasaran adalah siswa SMP 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempat penelitian • Pengaruh terhadap hasil belajar • Mata pelajaran IPA 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan bahan ajar • <i>E-book</i> dibuat dengan aplikasi <i>flip pdf corporate edition</i> • Ditujukan untuk siswa kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang • Mengembangkan bahan ajar <i>e-book</i> berbasis aplikasi <i>Flip pdf corporate edition</i> pada mata pelajaran IPS untuk meningkatkan motivasi belajar

	Muhammadiyah Makassar, Skripsi, 2021.			
--	---------------------------------------	--	--	--

Peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) dengan harapan agar terdapat kontribusi antara bahan ajar dan subyek belajar serta menemukan temuan yang diinginkan oleh peneliti untuk keefektifan dalam pembelajaran.

Tabel 1.2 Penelitian Dan Pengembangan

No	Nama peneliti, Judul, Bentuk	Metode	Temuan
1	Mohammad Abid Amrullah, Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk <i>e-book</i> Berbentuk Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII di SMP Plus Az Zahroh Malang, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang	Jenis dan model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan Reesearch and Development (R&D). Dengan langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada modek ADDIE (<i>analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation</i>)	Peneliti berharap dengan adanya penelitian dan pengembangan ini dapat menghasilkan produk bahan ajar <i>e-book</i> dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang.

I. Definisi Operasional

Istilah-istilah yang akan dijelaskan dalam penelitian ini guna menghindari kesalahan fahaman pembaca adalah sebagai berikut:

1. Bahan Ajar

Bahan ajar adalah segala bagian dari sumber belajar yang dipergunakan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran.

2. *E-book*

E-book adalah buku elektronik dengan fitur digital yang menarik untuk peserta didik dan alat bantu untuk dibaca.

3. Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

Mata Pelajaran IPS adalah salah satu mata pelajaran wajib dalam pendidikan di tingkat dasar maupun menengah pada sekolah-sekolah di Indonesia.

4. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatankegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai.

J. Sistematika Pembahasan

Pada penulisan karya ilmiah ini tersusun dalam beberapa bab, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan yang akan menjelaskan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, asumsi pengembangan, ruang lingkup pengembangan, spesifikasi produk, originalitas penelitian, definisi penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II akan mengkaji secara spesifik mengenai landasan teori yang berkaitan dengan bahan ajar, mata pelajaran IPS dan motivasi belajar siswa,

dalam bab ini juga akan dibahas tentang kerangka berfikir dalam penelitian tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini akan menguraikan secara spesifik tentang metode yang akan dipakai oleh peneliti dalam penelitian yang meliputi: jenis pengembangan, model pengembangan, prosedur pengembangan, uji coba dan prosedur penelitian.

BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini menguraikan secara spesifik mengenai penyajian data uji coba, analisa data dan revisi produk yang dilakukan dalam penelitian pengembangan bahan ajar *e-book* pada mata pelajaran IPS serta membahas secara spesifik dari rumusan masalah yaitu perencanaan pengembangan, implementasi pengembangan dan evaluasi pengembangan.

BAB VI PENUTUP

Pada bab ini membahas secara detail tentang kajian yang telah di revisi, saran pemanfaatan, desiminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Pengembangan Bahan Ajar

a. Pengertian Pengembangan

Menurut Sugiyono pengembangan (*Research and Development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, dan menguji keefektifannya. Produk tertentu yang dihasilkan untuk digunakan sebagai penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan pengujian keefektifannya dilakukan agar supaya produk tersebut dapat berfungsi dimasyarakat luas. Sedangkan penelitian pengembangan menurut Borg & Gall merupakan suatu proses yang dipakai untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan.⁷

b. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar adalah merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam proses pembelajaran dan merupakan salah satu bagian dari sumber ajar yang dapat diartikan sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran yang baik yang bersifat khusus maupun yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Suatu bahan ajar haruslah dirancang dan ditulis dengan kaidah intruksional

⁷Sindi, M P. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share Pada Materi Spldv*. Skripsi tidak diterbitkan, Ciputat: FITK UIN Syarif Hidayatullah.

karena akan digunakan oleh guru untuk membantu dan menunjang proses pembelajaran.⁸

Menurut Widodo bahan ajar adalah seperangkat atau alat pembelajaran yang berisikan materi pembelajaran, metode pembelajaran, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang didesain secara sistematis dan menarik dalam rangka mencapai tujuan yang diharapkan yaitu mencapai kompetensi atau subkompetensi dengan segala kompleksitasnya.⁹

Bahan ajar merupakan sumber materi penting bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Tanpa bahan ajar, tampaknya guru akan mengalami kesulitan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pada prinsipnya, guru harus selalu menyiapkan bahan ajar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.¹⁰

Menurut Kamaruddin, bahan ajar bukan sekadar alat bagi guru untuk mengajar siswa. Namun, yang lebih penting ialah buku sebagai sumber yang digunakan siswa agar ia belajar. Bahan ajar pada umumnya dikemas ke dalam buku ajar atau buku teks. Buku teks hendaknya terpaut dengan kurikulum yang dioperasikan pada jenis dan jenjang pendidikan tertentu.¹¹

⁸Ina M dkk., 2020. *Analisis Bahan Ajar*, Vol. 2, No. 2, hlm. 325.

⁹ *Ibid.*, hlm 312.

¹⁰ Triyanto dkk, 2020. *Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia*, Vol. 2, No. 1, hlm. 63.

¹¹ *Ibid.*, hlm. 312.

Menurut Prastowo bahan ajar diartikan sebagai pendukung dalam proses pembelajaran yang memuat segala bahan berupa informasi terkait materi pembelajaran secara utuh atas suatu konsep ilmu pengetahuan agar dapat dipelajari peserta didik.¹²

Jadi, dari beberapa pendapat diatas maka bisa ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar adalah seperangkat materi pembelajaran yang disusun secara sistematis baik dalam bentuk tulisan maupun tidak, sehingga bisa berguna untuk kelancaran proses pembelajaran.

c. Pengertian pengembangan bahan ajar

bahan ajar sangat perlu adanya pengembangan, agar ketersediaan bahan ajar sesuai dengan kebutuhan siswa, tuntutan kurikulum, karakteristik sasaran dan tuntutan pemecahan masalah belajar. Pengembangan bahan ajar harus sesuai dengan kurikulum, maksudnya bahan ajar harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku, misalnya pada saat ini kurikulum 2013 yang mengacu pada Standar Nasional Pendidikan yang baik, baik standar isi, standar proses maupun standar kompetensi lulusan. Kemudian karakteristik sasaran disesuaikan dengan lingkungan, minat dan latar belakang siswa.¹³

¹² Fahira Q & Joni S, 2021. *Pengembangan Bahan Ajar E-book Akuntansi Keuangan Kelas XII SMK pada Materi Aset Tetap Berwujud Berbasis Pendekatan Sainifik*, Vol. 6, No. 2, hlm. 37,

¹³ Hilmi, 2020. *Evaluasi Bahan Ajar Cetak Bahasa Arab Untuk Tingkat Madrasah Aliyah*, Vol. 9. No. 2, hlm. 95-96.

d. Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar

Prinsip-prinsip pengembangan bahan ajar adalah:

- 1) Prinsip relevansi (keterkaitan). Materi pembelajaran seharusnya relevan dengan kompetensi dasar serta indikator yang diinginkan.
- 2) Prinsip konsistensi. Jika kompetensi dasar yang wajib dikuasai ada empat macam, maka bahan ajar yang diajarkan harus meliputi empat macam juga.
- 3) Prinsip kecukupan, artinya materi yang diberikan hendaknya cukup memadai saat membantu siswa menguasai kompetensi dasar yang diajarkan. Materi tidak boleh terlalu sedikit dan terlalu banyak.¹⁴

e. Tujuan pengembangan Bahan ajar

Tujuan dari pengembangan bahan ajar yaitu sebagai berikut:

- 1) Menyediakan bahan ajar yang sesuai dengan tuntutan kurikulum dengan tujuan kebutuhan peserta didik, yakni bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik dan lingkungan sosial peserta didik.
- 2) Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif
- 3) Mengubah peranan guru dari seorang pengajar menjadi fasilitator
- 4) Mempermudah siswa agar bisa mendapatkan bahan ajar alternatif dari sumber selain di sekolah seperti buku dan teks yang sulit di dapat

¹⁴ Ayu Safrina. 2021. *Analisis Prinsip-Prinsip Pengembahangan Bahan Ajar Guru Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar*. Skripsi tidak diterbitkan, Pekanbaru: FITK UIN Sultan Syarif Kasim Riau

- 5) Meringankan beban guru dalam menjalankan aktivitas pembelajaran
- 6) Sebagai alat evaluasi pencapaian atau penguasaan hasil pembelajaran.¹⁵

f. Jenis-jenis bahan ajar

Menurut Prastowo berdasarkan bentuknya bahan ajar dapat dibedakan menjadi empat macam, yaitu:

- 1) Bahan ajar cetak (*printed*) adalah sejumlah bahan yang disiapkan dalam kertas, yang dapat berfungsi untuk keperluan pembelajaran ataupun penyampaian informasi. Contohnya handout, buku, modul, lembar kerja siswa, brosur, leaflet, wallchat, foto/gambar, model/maket.
- 2) Bahan ajar dengar (*audio*) atau program audio adalah semua system yang menggunakan sinyal radio secara langsung yang dapat dimainkan atau didengar oleh seseorang atau sekelompok orang. Contohnya kaset, radio, piringan hitam, dan compact disk audio.
- 3) Bahan ajar pandang dengar (*audio visual*) adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Contohnya: video compact disk dan film.
- 4) Bahan ajar interaktif (*interactive teaching materials*) adalah kombinasi dari dua atau lebih media (audio, teks, grafik, gambar, animasi dan video) yang oleh penggunaanya dimanipulasi atau diberi perlakuan untuk

¹⁵ Nikita. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project-Based Learning Di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar*. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: FITK UIN Ar-Rainy Darussalam.

mengendalikan suatu perintah dan/atau perilaku alami dari suatu presentasi. Contohnya compact disk interactive.¹⁶

g. Isi bahan ajar

Komponen yang ada di dalam bahan ajar meliputi:

- 1) Petunjuk belajar;
- 2) Kompetensi yang akan dicapai;
- 3) Isi materi pembelajaran
- 4) Informasi paling valid atau mendukung;
- 5) Latihan-latihan;
- 6) Petunjuk kerja atau lembar kerja
- 7) Evaluasi.¹⁷

h. Kaidah merancang dan menyiapkan bahan ajar yang benar

Merancang dan menyiapkan bahan ajar merupakan faktor yang amat penting dalam pelaksanaan pengembangan bahan ajar serta kegiatan pembelajaran dari guru ke anak didiknya. Menurut Abdurrahman Gintings ada 2 strategi menyusun bahan ajar yaitu :

a. Menyusun bahan pembelajaran berdasarkan kurikulum

Ketika menjalankan tugas mengajar pada pendidikan formal atau non formal yang penyelenggaraannya menggunakan kurikulum, maka rujukan utama dari bahan ajar yang disusun adalah :

¹⁶ *Ibid.*, hlm. 17

¹⁷ Wiyanto & Bachtiar AH, 2020. *Urgensi pendekatan kreatif partisipatori dalam pengembangan bahan ajar*, Vol. 1, No. 1, hlm. 192.

- 1) Standar kompetensi lulusan yang tertuang dalam tujuan pembelajaran
- 2) Standar isi
- 3) Standar sarana
- 4) Buku pegangan utama yang digunakan

b. Menyusun bahan pembelajaran berdasarkan peta pemikiran

Peta pemikiran atau “mind map” dapat disusun dengan mengajukan pertanyaan filosofis yang dikenal dengan istilah 5W + 1H yang berarti:

- 1) What atau Apa
- 2) Who atau Siapa
- 3) Why atau Mengapa
- 4) Where atau Dimana
- 5) How atau Bagaimana

Menurut Sakilah alur analisis penyusunan bahan ajar, yaitu:

- 1) Menentukan kompetensi inti
- 2) Menentukan kompetensi dasar
- 3) Mengembangkan indikator
- 4) Pemilihan materi pembelajaran
- 5) Mengidentifikasi kegiatan pembelajaran
- 6) Memilih bahan ajar, misalnya LKS atau modul.

Menurut beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan cara menyusun dan merancang bahan ajar yaitu menentukan pemilihan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada peserta didik, menentukan

tujuan pembelajaran, menentukan kegiatan pembelajaran serta memiliki bahan ajar seperti modul dll.¹⁸

i. Kriteria pemilihan bahan ajar

Kriteria pemilihan materi pembelajaran ciri-ciri umum, mencakup sebagai berikut:

- 1) Bahan ajar harus relevan dengan tujuan pembelajaran.
- 2) Bahan ajar harus sesuai dengan taraf perkembangan peserta didik.
- 3) Bahan ajar yang baik adalah bahan yang berguna bagi peserta didik baik sebagai perkembangan pengetahuannya dan keperluan bagi tugas kelak di lapangan.
- 4) Bahan itu harus menarik dan merangsang aktivitas peserta didik.
- 5) Bahan itu harus disusun secara sistematis, bertahap dan berjenjang.
- 6) Bahan yang disampaikan kepada peserta didik harus menyeluruh, lengkap dan utuh.¹⁹

j. Manfaat pengembangan bahan ajar

Pemanfaatan bahan ajar dalam proses pembelajaran memiliki peran penting. Peran tersebut menurut (Tian Belawati, 2003) meliputi peran bagi guru, siswa, dalam pembelajaran klasikal, individual, maupun kelompok. Agar diperoleh pemahaman yang lebih jelas akan dijelaskan masing-masing peran sebagai berikut:

¹⁸ Ayu Safrina, *op.cit.*, hlm. 23.

¹⁹ Lilis, 2019. *Pengembangan bahan ajar digital pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X*, Vol. 6, No. 2, hlm. 158.

Bagi Guru bahan ajar bagi guru memiliki peran yaitu:

1. Menghemat waktu guru dalam mengajar. Adanya bahan ajar, siswa dapat ditugasi mempelajari terlebih dahulu topik atau materi yang akan dipelajarinya, sehingga guru tidak perlu menjelaskan secara rinci lagi.
2. Mengubah peran guru dari seorang pengajar menjadi seorang fasilitator. Adanya bahan ajar dalam kegiatan pembelajaran maka guru lebih bersifat memfasilitasi siswa dari pada penyampai materi pelajaran.
3. Meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Adanya bahan ajar maka pembelajaran akan lebih efektif karena guru memiliki banyak waktu untuk membimbing siswanya dalam memahami suatu topik pembelajaran, dan juga metode yang digunakannya lebih variatif dan interaktif karena guru tidak cenderung berceramah.

Bagi Siswa bahan ajar bagi siswa memiliki peran yakni:

1. Siswa dapat belajar tanpa kehadiran/harus ada guru
2. Siswa dapat belajar kapan saja dan dimana saja dikehendaki
3. Siswa dapat belajar sesuai dengan kecepatan sendiri.
4. Siswa dapat belajar menurut urutan yang dipilihnya sendiri.

5. Membantu potensi untuk menjadi pelajar mandiri.²⁰

k. Dasar pentingnya pengembangan bahan ajar

Guru perlu mengembangkan bahan ajar, antara lain:

1) Pengembangan bahan ajar harus memperhatikan tuntutan kurikulum, dalam artian bahwa bahan ajar yang akan dikembangkan harus sesuai dengan kurikulum. Untuk mencapainya dan bahan ajar apa yang akan digunakan, diserahkan sepenuhnya kepada guru sebagai tenaga profesional.

Dalam hal ini, guru dituntut untuk mempunyai kemampuan mengembangkan bahan ajar sendiri. Bagi peserta didik atau siswa, bahan yang diberikan terkadang membingungkan sehingga guru perlu membuat bahan ajar menjadi pedoman bagi peserta didik

2) Karakteristik sasaran. Artinya, bahan ajar yang dikembangkan harus disesuaikan dengan karakteristik sasaran. Karakteristik sasaran selain mencakup lingkungan sosial, budaya dan geografi, juga mencakup seperti perkembangan peserta didik, kemampuan awal yang telah dikuasai, minat, latar belakang keluarga dan lain sebagainya.

3) Pengembangan bahan ajar harus bisa menjawab atau memecahkan masalah ataupun kesulitan belajar yang dialami oleh peserta didik.²¹

2. E-book (Buku Digital)

²⁰ Ina Magdalena dkk. 2020. *Analisis Bahan Ajar*, Vol. 2, No. 2, hlm. 318.

²¹ Ayu Safrina, *Op.Cit.*, hlm. 40.

1) Pengertian *e-book*

Para penemu *e-book* pertama sampai saat ini antara lain, Roberto busa (1940-an), Angela luiz robles (1949), Doug engelbart and Andries van dam (1960) dan Michael S.Hart (1970). Michael S. Hart lahir di tacoma, washington pada 8 maret 1947 dan meninggal pada 6 september 2011 dikediamannya di urbana dan pendiri project gutenberg, perpustakaan digital tertua didunia. Ia adalah penemu electronic book atau biasa disebut dengan *e-book*. Saat ini, situsnya sudah tersedia lebih dari 37.000 teks digital yang legal dan bebas untuk didownload secara gratis oleh semua orang.

Seiring dengan perkembangan Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK), buku saat ini dapat ditemui juga dalam bentuk digital yang dikenal dengan sebutan *e-book* atau electronic book. *E-book* memberikan banyak manfaat bagi penggunanya.¹⁵ Digital Book atau *E-book* (Electronic Book) dalam dunia pendidikan adalah publikasi berupa teks dan gambar dalam bentuk digital yang diterbitkan, diproduksi, dan dapat dibaca melalui komputer atau alat digital lainnya.

Menurut Tompo *e-book* atau buku elektronik adalah buku publikasi dalam bentuk digital (elektronik) yang terdiri dari teks, gambar dan multimedia yang dapat dibaca pada komputer, laptop, atau perangkat elektronik *portable* lainnya *tablet* dan *smartphone*). *E-book* memiliki dua sifat penting yaitu pertama, *e-book* berbentuk digital. Kedua, *e-book*

membutuhkan alat baca khusus. *E-book* didedikasikan untuk mereka para pembaca media elektronik atau perangkat *e-book* baik melalui komputer atau ponsel yang dapat digunakan untuk membaca buku elektronik ini.

Digital book adalah buku elektronik dengan fitur digital yang menarik untuk peserta didik dan alat bantu untuk dibaca. Digital book menjadi bukti perkembangan teknologi yang canggih dari masa ke masa diharapkan bisa memperbarui buku kertas tradisional untuk masa yang akan datang sesuai perkembangan zaman. Hadirnya *e-book* ini dapat mempermudah pembaca dan para penulis dalam mengkoleksi serta menyebarkan buku-bukunya, penulis dapat menjual atau mempublikasikan tulisannya melalui *e-book* hal serupa dapat digunakan oleh para pembaca dan pemcari ilmu diinternet.²²

2) Fungsi *e-book*

Fungsi dari *e-book* antara lain:

- a) Alternatif media belajar
- b) Dapat memuat konten multimedia didalamnya sehingga dapat menyajikan bahan ajar yang lebih menarik dan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

²² Zakiyatus S & A Kholiq. 2020. *Pengembangan Ecthing (E-book Creative Thinking) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Smk Pada Materi Hukum Ohm*, Vol. 09, No. 3, hlm. 343.

- c) Sebagai media informasi yang dapat disebarluaskan secara lebih mudah.
- d) Melindungi informasi yang disampaikan, berbeda dengan buku fisik yang dapat rusak, basah, atau hilang, *e-book* terlindung dari masalah-masalah tersebut, jika hilang maka dapat dengan mudah mencari pengganti di internet atau meminta kembali pada pembuat *e-book*.²³
- e) Dapat mempermudah proses memahami materi ajar
- f) membantu siswa memahami pembelajaran;
- g) menarik perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung;
- h) membantu guru dalam penyampaian materi kepada siswa;
- i) membangkitkan motivasi siswa terhadap pembelajaran;
- j) menimbulkan respon siswa saat menanggapi stimulus; dan
- k) menimbulkan umpan balik dari siswa.²⁴

3) Jenis-Jenis *e-book*

E-book memiliki 2 jenis. Pertama, *e-book* yang bersifat „tertutup“ dan hanya dapat dibaca dengan alat dan program khusus perangkat atau alat baca (*e-books reader*). *E-book* jenis ini belum terlalu populer mengingat tingkat

²³Lastri Indriana. 2020. *Pengembangan E-book 3d Berbasis Aplikasi 3d Pageflip Materi Sistem Gerak Terintegrasi Keislaman Kelas Xi Ma Darul Ulum Palangka Raya*. Skripsi tidak diterbitkan, Palangkaraya: FITK IAIN Palangkaraya. Hlm. 19-20.

²⁴Anggur, N F. 2021. *Implementasi Media Pembelajaran E-book Berbasis Aplikasi Android Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Di Sd Negeri Junrejo 01 Kota Batu*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FITK UIN Malang. Hlm. 30-31.

resolusi layarnya masih jauh lebih rendah dibanding resolusi kertas. Buku kertas mampu memberikan resolusi 1200 dpl (dots per inch) sehingga mata kita tidak lelah membaca, maka *e-book* seringkali hanya bisa mencapai 105 dpl atau bahkan hanya 62 dpl. Tidak heran jika para pembacanya mengeluh sering sakit kepala.

Bentuk dan ukuran alat baca yang saat ini tersedia memang sudah menyerupai buku biasa, namun mungkin agak lebih berat. Alat ini juga memerlukan baterai yang usianya masih pendek, sehingga jika lupa mengisi, kita akan kesal dan jika baterainya habis maka akan mati seketika. Kedua, *e-book* jenis kedua yaitu yang tersedia di internet adalah yang untuk dibaca diberbagai alat digital, mulai dari (desktop, laptop sampai PDA (*personal digital assistant*)).

Jenis *e-book* berdasarkan formatnya, terdiri dari:

- 1) Teks polos, teks polos adalah format paling sederhana yang dapat dilihat hampir dalam setiap perangkat lunak menggunakan komputer personal.
- 2) Untuk beberapa device, format ini dapat dibaca menggunakan perangkat lunak yang harus lebih dahulu diinstal.
- 3) PDF, format PDF memberikan kelebihan dalam hal format yang siap untuk dicetak. Bentuknya mirip dengan bentuk buku sebenarnya. Selain itu terdapat pula fitur pencarian, daftar isi, memuat gambar, dan juga multimedia.

- 4) JPEG, seperti halnya format gambar lainnya, format JPEG memiliki ukuran yang besar dibandingkan informasi teks yang dikandungnya oleh karena itu format ini umumnya populer bukan untuk *e-book* yang memiliki banyak teks akan tetapi untuk jenis buku komik atau manga yang proporsinya didominasi oleh gambar.
- 5) HTML, dalam format HTML ini gambar dan teks dapat diakomodasi. Layout tulisan dan gambar dapat diatur, akan tetapi hasil dalam layar kadang tidak sesuai apabila dicetak.²⁵

Jenis *e-book* berdasarkan kontennya, yang paling umum adaah tipe buku digital. Jenis buku ini adalah yang paling tradisional, biasanya jumlah halamannya ada ratusan dan isinya persis dengan buku-buku kertas. Tipe *e-book* ini dipilah-pilah kedalam bab dan beberapa topik dan mengandung lebih dari satu ide. Jenis *e-book* berikutnya adalah manifesto atau *e-book* yang halamannya kurang dari seratus halaman, topik yang ada dalam *e-book* ini hanya satu, tidak seperti digital lainnya yang memiliki topik lebih dari satu. Sedangkan jenis *e-book* adalah *e-book* bonus atau konten arsip. Jenis ini biasanya dipakai blogger atau webmaster guna menarik pengunjung untuk datang ke blogg atau web masternya.

4) Kelebihan *e-book*

Berikut kelebihan menggunakan digital:

- 1) Dapat digunakan secara langsung, dan mudah diunduh.

²⁵Lastri Indriana, *op.cit.*, hlm 20-21.

- 2) Dapat bergerak dan mempunyai banyak warna.
- 3) Mudah di bawa, di jinjing, dan di simpan.
- 4) Memiliki cahaya pada alat, sehingga dapat dibaca pada tempat gelap.
- 5) Mampu menampilkan slide terakhir pada kesimpulannya.
- 6) Produksinya tidak terbatas dan tidak memerlukan kertas/tinta sebagai media cetaknya.
- 7) Tidak mudah rusak, robek, patah, dll²⁶

5) Kekurangan *e-book*

Berikut kekurangan *e-book*:

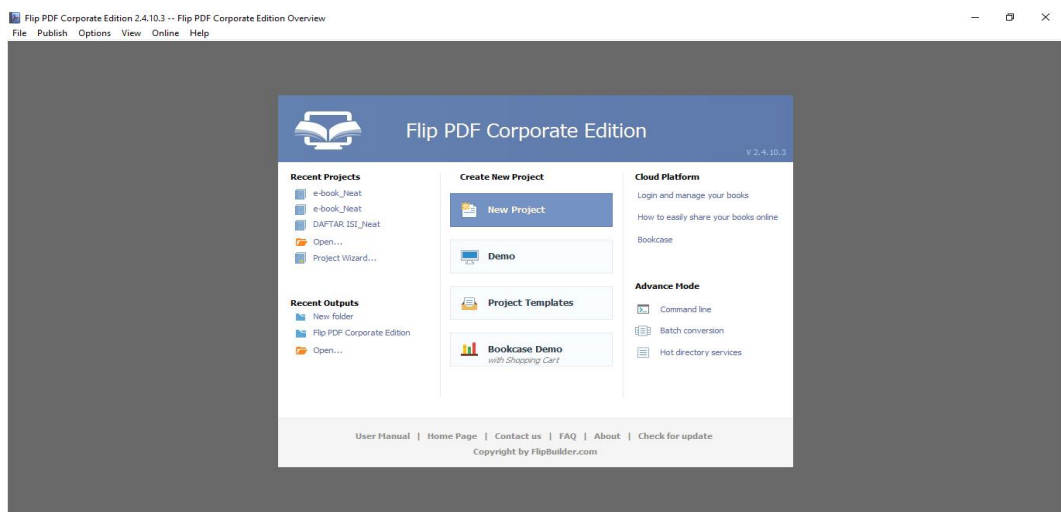
- 1) Membutuhkan media tempat untuk mengaksesnya seperti handphone, labtop membutuhkan biaya untuk membelinya.
- 2) Membutuhkan jaringan internet untuk dapat mengakses atau mengunduhnya, sehingga membutuhkan jaringan yang stabil.
- 3) Digital book tidak bisa dipinjamkan keteman.
- 4) Kurangnya segi kenyamanan mata dalam membaca digital book.
- 5) Membutuhkan perangkat yang telah terkomputerisasi. Hingga terkadang kita membutuhkan waktu yang cukup lama hanya membukanya sedangkan buku biasa dapat langsung kita buka dan tutup sesuka hati.
- 6) Boros energi. Walaupun ramah lingkungan, ternyata buku digital cukup boros energi karena memakan daya listrik yang tidak sedikit.
- 7) Berlama-lama menatap di depan layar dan biasanya pasti merasakan panasnya perangkat jika digunakan terlalu lama.

²⁶Refany Laraswati. 2020. *Pengembangan Ebook Pembelajaran Membaca Untuk Siswa Tk Nada Ashobah Pada Masa Pandemi*, Vol. 09, No. 4, hlm. 17.

- 8) Berisiko merusak mata lebih cepat daripada buku konvensional.
- 9) Terlalu banyak jenisnya. Ada berbagai format filenya seperti pdf, doc, dan lain-lainnya.²⁷

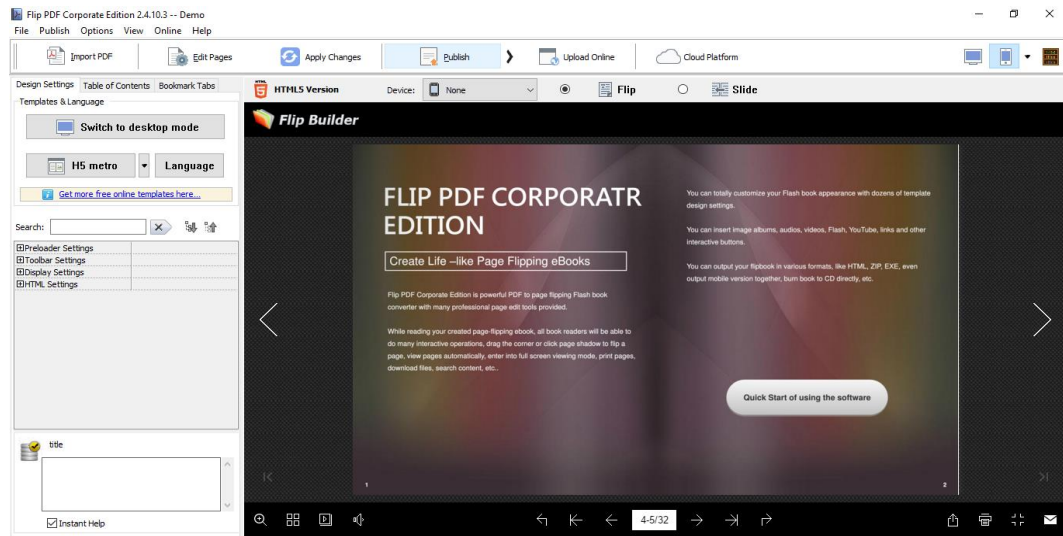
3. Pengertian Flip PDF Corporate Edition

Peneliti menggunakan *software* yang menunjang pembuatan *e-modul* yaitu aplikasi *flip pdf corporate edition*, proses pengembangan konten (teks, gambar, animasi, soal latihan, audio dan video) yang dapat dipadukan sehingga menjadi *e-book* dengan format *execute* (.exe) portable. Format *exe* dipilih oleh peneliti karena format ini lebih mudah digunakan dibandingkan dengan 3 format lain yang disediakan oleh *flip pdf corporate edition*.



Gambar 2.1 Tampilan Awal Aplikasi Flip PDF Corporate Edition

²⁷Lola, A N. 2021. *Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi Datar Berbasis Problem Solving*. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: FTT IAIN Bengkulu. Hlm. 26.



Gambar 2.2 Tampilan Fitur Edit

Format yang disediakan oleh *flip pdf corporate edition* adalah (.exe), (.app), (.fbr), dan (.html).²⁸

Keunggulan penggunaan *flip pdf corporate edition*:

- a) Sangat mudah digunakan dalam pembuatan media pembelajaran
- b) Dapat digunakan untuk membuat bahan ajar bagi peserta didik
- c) Pengoperasiannya mudah sehingga dapat digunakan oleh pendidik bahkan bagi pendidik yang tidak seberapa mahir mengoperasikan computer

Kekurangan penggunaan *flip pdf corporate edition*:

- a) *E-book* yang diolah dalam *software* diinput hanya bisa dari format pdf, apabila terdapat perubahan pada file utama harus membuat *project* baru.
- b) Ukuran *file* yang cukup besar dikarenakan isi yang penuh dengan video dan gambar.

²⁸ Dian Nurhayati. 2017. Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY. Hlm. 108

Kesimpulan, *flip pdf corporate edition* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat *e-book* sehingga menjadi menarik, memuat teks, gambar, animasi, soal latihan, audio dan video. *E-modul* yang dikembangkan dengan menggunakan *flip pdf corporate edition* dapat dipublish secara online maupun offline, sehingga peserta didik dapat belajar mandiri dengan menggunakan *e-book* tersebut.

Tabel 2.3 spesifikasi produk *flip pdf corporate edition*

Flip PDF Corporate Edition	
Jenis Media	Spesifikasi produk
<i>E-book</i>	Format output yang tersedia adalah, Exe, APP, FBR dan HTML
	Dapat disisipkan konten-konten multimedia seperti audio, animasi, teks, video dan flash.
	<i>e-book</i> dapat dibolak balik layaknya buku 3D
	Format yang palinh compatible di semua laptop adalah dalam bentuk .EXE

4. Mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Sosial

Sosial studies atau IPS merupakan program pembelajaran yang bertujuan untuk membantu dan melatih anak didik agar mampu memiliki kemampuan untuk mengenal dan menganalisis suatu persoalan dan berbagai sudut pandang secara komprehensif.⁷ Melalui IPS peserta didik diajarkan agar mampu mengenal fenomena-fenomena yang terjadi di

lingkungan baik dari aspek ekonomi, geografi, sosiologi, sejarah dan aspek kajian IPS lainnya.²⁹

Barr, Barth & Shemis juga mengemukakan pengertian social studies atau IPS sebagai berikut ini. “Social studies is an integration of social sciences and humanities for the purposes of intruction in citizenship education. We emphasize „integration” for social studies is the only field which deliberately attempts to draw upon, in an integrated fashion, the data of the social sciences and the insight of humanities. We emphasize „citizenship” for social studies, despite the different in orientation, outlook, purpose and methods of teachers, is almost universally perceived as preparation for citizenship in a democracy”.³⁰

Jelas dinyatakan bahwa IPS merupakan integrasi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora yang bertujuan untuk memberikan pengantar pendidikan agar peserta didik menjadi warga negara yang baik (good citizenship). IPS menjadi sebuah integrasi yang digunakan untuk memadukan antara data-data ilmu-ilmu sosial dengan kondisi lingkungan yang ada di masyarakat. Meskipun berbeda dalam orientasi, pandangan, tujuan dan metode yang digunakan oleh guru, secara umum IPS bertujuan untuk mempersiapkan warga negara yang demokrasi.

²⁹ Tika M dkk. 2020. *Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar*, Vol. 4, No. 1, hlm. 20.

³⁰ Ibid., hlm. 21.

b. Karakteristik dan tujuan pembelajaran IPS

Endayani menyatakan bahwa IPS dirumuskan berdasarkan pada realitas dan fenomena sosial yang diwujudkan melalui pendekatan interdisipliner dari cabang ilmu-ilmu sosial. Hakikat IPS ialah sebagai pengembangan konsep pemikiran yang berdasarkan kenyataan kondisi sosial yang terdapat di lingkungan siswa, sehingga melalui pembelajaran IPS diharapkan mampu melahirkan warga Negara yang baik dan bertanggungjawab terhadap bangsa dan negaranya.

Pengajaran IPS memiliki karakteristik, Astawa menjelaskan karakteristik mata pelajaran IPS sebagai berikut:

- a. Ilmu pengetahuan sosial adalah gabungan dari ilmu geografi, sejarah, ekonomi, hukum dan politik, kewarganegaraan, sosiologi, bahkan juga humaniora, pendidikan dan agama.
- b. Standard kompetensi dan kompetensi dasar IPS berasal dari struktur ke-ilmuan geografi, sejarah, ekonomi, dan sosiologi yang dikemas sedemikian rupa sehingga menjadi pokok bahasan atau tema.

Pembelajaran IPS memiliki tujuan untuk melatih dan mengembangkan peserta didik agar peduli terhadap masalah sosial yang terjadi di masyarakat, memiliki sikap mental positif terhadap perbaikan segala ketimpangan yang terjadi dan melatih keterampilan untuk mengatasi setiap masalah yang terjadi dilingkungan masyarakat.

Maka, tujuan pembelajaran IPS dikelompokkan dalam 3 kategori, yaitu:

- a. Pengembangan kemampuan pengetahuan siswa, tujuan pertama berorientasi pada pengembangan kemampuan pengetahuan siswa yang berhubungan dengan kepentingan ilmu.
- b. Pengembangan kemampuan dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat dan bangsa. Tujuan kedua berorientasi pada pengembangan diri siswa dan kepentingan masyarakat.
- c. Pengembangan diri siswa sebagai pribadi. Tujuan ketiga berorientasi pada pengembangan pribadi siswa baik untuk kepentingan diri sendiri, orang lain (masyarakat), maupun ilmu.³¹

Pada pengembangan ini, materi yang akan digunakan pembelajaran IPS kelas VII yaitu materi kehidupan manusia pada masa pra-aksara, kehidupan manusia pada masa Hindu-Buddha dan kehidupan manusia pada masa Islam.

c. Kriteria Kelayakan Media

Menurut Azhar Arsyad kriteria pemilihan media bersumber dari konsep bahwa media merupakan bagian sistem secara keseluruhan. Kriteria tersebut diantaranya adalah:

- 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan secara umum yang mengacu pada gabungan dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.

³¹ Fahmi N R & Sariyatun. 2020. *Nilai-Nilai Luhur Tari Kedempling Dalam Pembelajaran Ips Berbasis Teori Belajar Behavioristik*, Vol. 5, No. 2, hlm 120.

- 2) Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media harus selaras dan sesuai dengan kebutuhan tugas pembelajaran dan kemampuan mental siswa agar dapat membantu proses pembelajaran secara efektif.
- 3) Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat kapan pun dan di mana pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.
- 4) Guru terampil menggunakannya. Suatu media pembelajaran tidak akan berarti apa-apa jika guru belum dapat menggunakannya dalam proses pembelajaran.
- 5) Pengelompokkan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu juga efektif untuk kelompok kecil atau perorangan, begitu pula sebaliknya.³²

Pendapat ke dua disampaikan oleh Chee & Wong. Elemen dalam multimedia interaktif antara lain:

1. Text

Jenis huruf, besar huruf, dan spasi tulisan disesuaikan dengan layer yang ada sehingga mudah dibaca oleh siswa.

2. Graphics

Penggunaan gambar, diagram, foto dan grafik harus mendukung proses pembelajaran, sederhana tanpa membiaskan konsep, dapat memotivasi siswa, dan berhubungan dengan materi yang disampaikan.

³² Arsyad Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada, Hlm. 136-140

3. Colour

Penggunaan komposisi, kombinasi dan resolusi warna yang tepat serasi dan menarik perhatian siswa pada informasi penting yang ingin disampaikan.

4. Animation

Penggunaan animasi yang tepat dapat memberikan ilustrasi proses Terjadinya sesuatu dengan tepat yang tidak dapat dilakukan dengan pembelajaran tradisional.

5. Audio

Dukungan musik, dukungan suara dapat memberi nuansa yang menyenangkan dan memperjelas konsep.³³

5. Motivasi Belajar

a. Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Winkel mengartikan motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar serta memberi arah pada kegiatankegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat non intelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu.³⁴

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan

³³ Chee, T.S. & Wong. A.F.L. 2003. *Teaching And Learning With Technology*, Singapore: Prentice Hall. Hlm. 136-140

³⁴ Beatus L.K, dkk. 2020. *Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High School*, Vol. 1, No. 2. Hlm. 71

sesuatu guna mencapai tujuan. Menurut Mc Donald dalam Kompri motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Dengan demikian munculnya motivasi ditandai dengan adanya perubahan energi dalam diri seseorang yang dapat disadari atau tidak.³⁵

Menurut Woodwort dalam Wina Sanjaya bahwa suatu motive adalah suatu set yang dapat membuat individu melakukan kegiatan-kegiatan tertentu untuk mencapai tujuan. Dengan demikian motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu.

Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motive yang dimilikinya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Arden dalam Wina Sanjaya bahwa kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motive yang dimiliki orang tersebut.

b. Fungsi motivasi dalam belajar

Keberhasilan proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Guru selaku pendidik perlu mendorong siswa untuk belajar dalam mencapai tujuan. Dua fungsi motivasi dalam proses pembelajaran yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu:

³⁵ Amna Emda. 2017. *Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran*, Vol. 5, No. 2, hlm. 175.

1) Mendorong siswa untuk beraktivitas

Perilaku setiap orang disebabkan karena dorongan yang muncul dari dalam yang disebut dengan motivasi. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

2. Sebagai pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dengan demikian Motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar akan menunjukkan hasil yang baik. Menurut Winarsih ada tiga fungsi motivasi yaitu:

1. Mendorong manusia untuk berbuat, jadi sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang dilakukan.
2. Menentukan arah perbuatan kearah yang ingin dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
3. Menyeleksi perbuatan, yakni menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan guna mencapai tujuan,

Jadi adanya motivasi akan memberikan dorongan, arah dan perbuatan yang akan dilakukan dalam upaya mencapai tujuan yang telah dirumuskan sebelumnya. Fungsi motivasi sebagai pendorong usaha dalam mencapai prestasi, karena seseorang melakukan usaha harus mendorong keinginannya, dan menentukan arah perbuatannya kearah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian siswa dapat menyeleksi perbuatan untuk menentukan apa yang harus dilakukan yang bermanfaat bagi tujuan yang hendak dicapainya.³⁶

c. Faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Keberhasilan belajar peserta didik dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari para peserta didik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Kompri motivasi belajar merupakan segi kejiwaan yang mengalami perkembangan, artinya terpengaruh oleh kondisi fisiologis dan kematangan psikologis siswa. Beberapa unsur yang mempengaruhi motivasi dalam belajar yaitu:

³⁶ Amna Emda. *Loc. Cit*, hlm. 176

1) Cita-cita dan aspirasi siswa.

Cita-cita akan memperkuat motivasi belajar siswa baik intrinsik maupun ekstrinsik.

2) Kemampuan Siswa

Keinginan seorang anak perlu dibarengi dengan kemampuan dan kecakapan dalam pencapaiannya.

3) Kondisi Siswa

Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani. Seorang siswa yang sedang sakit akan mengganggu perhatian dalam belajar.

4) Kondisi Lingkungan Siswa.

Lingkungan siswa dapat berupa lingkungan alam, lingkungan tempat tinggal, pergaulan sebaya dan kehidupan bermasyarakat.

Selain itu Darsono menyatakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar antara lain:

- 1) Cita-cita/aspirasi siswa
- 2) Kemampuan siswa
- 3) Kondisi siswa dan lingkungan
- 4) Unsur-unsur dinamis dalam belajar
- 5) Upaya guru dalam membelajarkan siswa.³⁷

³⁷ Amna Emda. *Loc. Cit*, hlm. 177.

Menurut Slameto seorang individu membutuhkan suatu dorongan atau motivasi sehingga sesuatu yang diinginkan dapat tercapai, dalam hal ini ada beberapa faktor yang mempengaruhi belajar antara lain:

1) Faktor Individual

Seperti kematangan atau pertumbuhan, kecerdasan, latihan, motivasi, dan faktor pribadi.

2) Faktor sosial

Seperti keluarga atau keadaan rumah tangga, guru dan cara mengajarnya, alat-alat dalam belajar, dan motivasi sosial.

Faktor lain yang dapat mempengaruhi belajar menurut Slameto yaitu:

1) Faktor-faktor intern: faktor jasmaniah, faktor psikologis, dan faktor kelelahan.

2) Faktor ekstern: faktor keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Banyak faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa. Dengan demikian motivasi belajar pada diri siswa sangat dipengaruhi oleh adanya rangsangan dari luar dirinya serta kemauan yang muncul pada diri sendiri. Motivasi belajar yang datang dari luar dirinya akan memberikan pengaruh besar terhadap munculnya motivasi intrinsik pada diri siswa.³⁸

d. Sifat Motivasi

Menurut Wina Sanjaya, dilihat dari sifatnya motivasi dapat dibedakan antara motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang muncul dari dalam diri idividu misalkan

³⁸ Amna Emda. *Loc. Cit*, hlm. 178.

siswa belajar karena didorong oleh keinginannya sendiri menambah pengetahuan; atau seseorang berolah raga tenis karena memang ia mencintai olah raga tersebut. Jadi dengan demikian, dalam motivasi intrinsik tujuan yang ingin dicapai ada dalam kegiatan itu sendiri.³⁹

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang datang dari luar diri. Misalkan siswa belajar dengan penuh semangat karena ingin mendapatkan nilai yang bagus; seseorang berolah raga karena ingin menjadi juara dalam suatu turnamen. Dengan demikian dalam motivasi ekstrinsik tujuan yang ingin dicapai berada di luar kegiatan itu.

Dalam proses pembelajaran, motivasi intrinsik sulit untuk diciptakan karena motivasi ini datangnya dari dalam diri siswa. Kita tidak akan tahu seberapa besar motivasi intrinsik yang menyertai perbuatan siswa. Hal yang mungkin dapat dilakukan adalah dengan mengembangkan motivasi ekstrinsik untuk menambah dorongan kepada siswa agar lebih giat belajar.

Namun demikian menurut Oemar Hamalik munculnya motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- 1) Tingkat kesadaran siswa atas kebutuhan yang mendorong tingkah laku/perbuatannya dan kesadaran atas tujuan belajar yang hendak dicapainya.

³⁹ Amna Emda, *Loc. Cit*, hlm. 179

- 2) Sikap guru terhadap kelas, artinya guru yang selalu merangsang siswa berbuat kearah tujuan yang jelas dan bermakna akan menumbuhkan sifat intrinsik. Akan tetapi bila guru lebih menitikberatkan pada rangsangan-rangsangan sepihak maka sifat ekstrinsik akan lebih dominan.
- 3) Pengaruh kelompok siswa. Bila pengaruh kelompok terlalu kuat maka motivasinya cenderung ke arah ekstrinsik.
- 4) Suasana kelas juga berpengaruh terhadap munculnya sifat tertentu pada motivasi belajar siswa. Suasana kebebasan yang bertanggungjawab akan lebih merangsang munculnya motivasi intrinsik dibandingkan dengan suasana penuh tekanan dan paksaan.⁴⁰

Dengan demikian dapat dikatakan bahwa untuk menumbuhkan motivasi belajar peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran. Guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan sehingga memotivasi siswa untuk belajar.

e. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa

Tujuan pembelajaran adalah untuk mencapai keberhasilan dengan prestasi yang optimal. Untuk mencapai hasil belajar yang optimal dituntut kreativitas guru dalam membangkitkan motivasi belajar siswa. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan

⁴⁰ Amna Emda. *Loc. Cit*, hlm. 179

motivasi belajar siswa sebagaimana yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya yaitu:

1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai.

Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka akan semakin kuat motivasi belajar siswa. Oleh sebab itu guru perlu menjelaskan terlebih dahulu tujuan yang ingin dicapai sebelum proses pembelajaran dimulai.

2) Membangkitkan minat siswa.

Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat untuk belajar. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa diantaranya:

- a) Hubungkan bahan pelajaran yang akan diajarkan dengan kebutuhan siswa.
- b) Sesuaikan materi pelajaran dengan tingkat pengalaman dan kemampuan siswa.
- c) Gunakan berbagai model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.
- d) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
- e) Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa
- f) Berikan penilaian
- g) Berilah komentar terhadap hasil pekerjaan siswa.

h) Ciptakan persaingan dan kerjasama.⁴¹

Berbagai upaya perlu dilakukan guru agar proses pembelajaran berhasil. Guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan tugas pembelajaran.

f. Kedudukan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran

Kedudukan motivasi dalam belajar tidak hanya memberikan arah kegiatan belajar secara benar, lebih dari itu dengan motivasi seseorang akan mendapat pertimbangan-pertimbangan positif dalam kegiatan belajar. Motivasi merupakan hal yang sangat penting sebagai berikut:

- 1) Motivasi memberikan semangat seorang pelajar dalam kegiatan-kegiatan belajarnya.
- 2) Motivasi memberi petunjuk pada tingkah laku.

Dalam proses pembelajaran motivasi baik bagi guru dan siswa adalah sangat penting dalam mencapai keberhasilan belajar sesuai tujuan yang diharapkan. Adapun pentingnya motivasi bagi guru adalah sebagai berikut:

- 1) Membangkitkan, meningkatkan dan memelihara semangat siswa untuk belajar sampai berhasil.
- 2) Mengetahui dan memahami keragaman motivasi di kelas.

⁴¹ Amna Emda. *Loc. Cit*, Hlm. 180.

- 3) Meningkatkan dan menyadarkan guru untuk memilih keragaman peran seperti sebagai penasehat, fasilitator, instruktur, teman diskusi atau pendidik.
- 4) Memberi peluang guru untuk unjuk kerja rekayasa pedagogis.

Adapun pentingnya motivasi bagi siswa adalah sebagai berikut:

- 1) Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
- 2) Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
- 3) Mengarahkan kegiatan belajar.
- 4) Membesarkan semangat dalam belajar.
- 5) Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja yang berkesinambungan. .

Gage dan Berliner dalam Winarsih menyarankan sejumlah cara meningkatkan motivasi peserta didik tanpa harus melakukan reorganisasi kelas secara besar-besaran, yaitu:

- 1) Pergunakan pujian
- 2) Pergunakan tes
- 3) Bangkitkan rasa ingin tahu dan keinginannya mengadakan eksplorasi
- 4) Untuk tetap mendapat perhatian
- 5) Merangsang hasrat peserta didik untuk belajar
- 6) Mempergunakan materi-materi yang sudah dikenal sebagai contoh agar peserta didik lebih mudah memahami bahan pengajaran.

- 7) Terapkan konsep-konsep atau prinsip-prinsip dalam konteks yang unik dan luar biasa agar peserta didik lebih terlibat
- 8) Minta kepada siswa untuk mempergunakan hal-hal yang sudah dipelajari sebelumnya
- 9) Pergunakan simulasi dan permainan
- 10) Perkecil daya tarik sistem motivasi yang bertentangan
- 11) Perkecil konsekuensi yang tidak menyenangkan dari keterlibatan siswa
- 12) Pengajar perlu memahami dan mengawasi suasana sosial di lingkungan sekolah
- 13) Pengajar perlu memahami hubungan kekuasaan antara pendidik dan peserta didik.⁴²

Menurut Sardiman, proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik. Guru sebagai pendidik dan motivator harus memotivasi siswa untuk belajar demi tercapainya tujuan dan tingkah laku yang diinginkan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa ciri-ciri siswa yang memiliki motivasi belajar sebagai berikut:

- 1) Tekun menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama, tidak pernah berhenti sebelum selesai)

⁴² Amna Emda. *Loc. Cit*, hlm. 181.

- 2) Ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa). Tidak memerlukan dorongan luar untuk berprestasi sebaik mungkin (tidak lekas puas dengan prestasi yang telah dicapainya)
- 3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah: “untuk orang dewasa” (misalnya: masalah pembangunan, agama, politik, ekonomi, pemberantasan korupsi, pemberantasan segala tindak kriminal, amoral dan sebagainya).
- 4) Lebih senang bekerja mandiri.
- 5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (hal-hal yang bersifat mekanis, berulang-ulang begitu saja sehingga kurang kreatif).
- 6) Dapat mempertahankan pendapatnya (kalau sudah yakin akan sesuatu)
- 7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakininya.
- 8) Senang mencari dan memecahkan masalah soal-soal.⁴³

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa siswa yang memiliki motivasi dalam belajar akan melakukan aktivitas belajar dengan baik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan bisa dicapai.

g. Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar siswa tercermin dari 8 indikator⁴⁴, yaitu

- 1) Durasi kegiatan

⁴³ Amna Emda. *Loc. Cit*, hlm. 182.

⁴⁴ Rike A & Rasto, 2019. *Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa (Learning Motivation as Determinant Student Learning Outcomes)*, Vol. 4. No. 1, Hlm. 82

Berkaitan dengan berapa lamanya kemampuan penggunaan waktu untuk melakukan kegiatan. Dari indikator ini dapat dipahami bahwa motivasi akan terlihat dari kemampuan seseorang menggunakan waktunya untuk melakukan kegiatan.

2) Frekuensi kegiatan

Frekuensi kegiatan dipahami sebagai seringnya kegiatan dilaksanakan dalam periode waktu tertentu.

3) Presistensi

Presistensi dimaksudkan sebagai gairah, keinginan atau harapan yang keras berkaitan dengan maksud, rencana, cita-cita atau sasaran, target dan idolanya yang hendak dicapai dengan kegiatan yang dilakukan.

4) Devosi Dan Pengorbanan

Devosi dan pengorbanan adalah tingkat pengorbanan tenaga dan pikiran untuk menyelesaikan tugas dan tingkat melaksanakan prioritas dalam menyelesaikan pembelajaran

5) Ketabahan, Keuletan Dan Kemampuan

Ketabahan, keuletan, dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan adalah tingkat kemampuan dalam mengejar ketertinggalan dalam pembelajaran dan tingkat keuletan dalam belajar.

6) Tingkat Inspirasi

Tingkat inspirasi yang hendak dicapai meliputi pencapaian dalam meraih target belajar, penentuan target dari tingkat belajar.

7) Tingkatan Kualifikasi Hasil

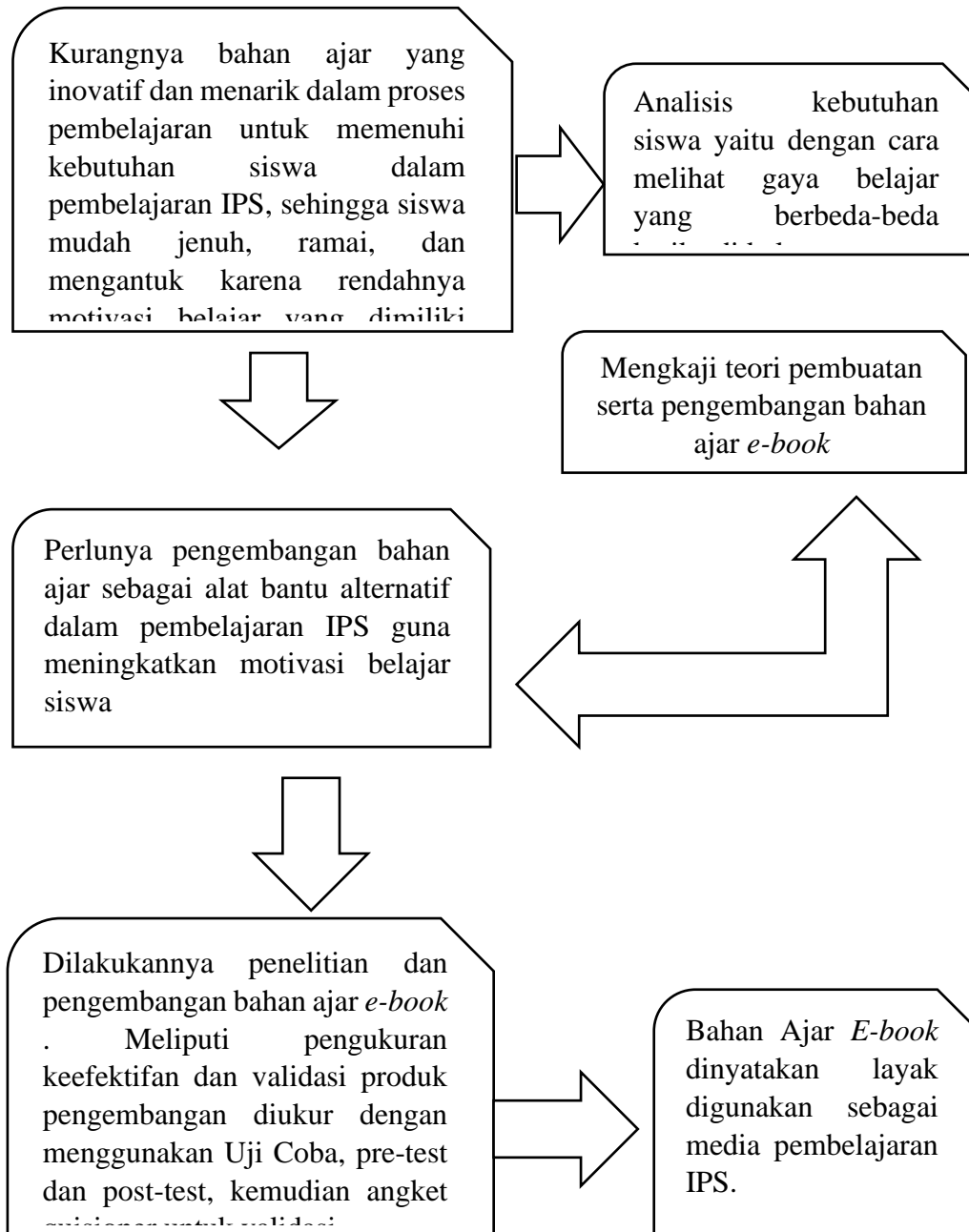
Tingkat kualifikasi hasil meliputi kesesuaian pelaksanaan belajar dengan hasil belajar, kesesuaian pelaksanaan belajar dengan hasil belajar, kesesuaian hasil belajar dengan target belajar, dan kepuasan terhadap hasil yang dicapai.

8) Arah Sikap Terhadap Sasaran Kegiatan.

Suatu kesiapan pada diri seseorang untuk bertindak secara tertentu terhadap hal-hal yang bersifat positif ataupun negatif.⁴⁵

⁴⁵ Rike Andriani & Rasto. 2019. *Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa*, Vol. 4, No. 1, hlm. 82-83.

B. Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Metode Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan (research and development). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu.⁴⁶ Penelitian dan pengembangan (R&D) dalam pendidikan bertujuan untuk menerapkan, menghasilkan produk pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahkan juga dapat meningkatkan kualitas pendidikan..

B. Model pengembangan

Model penelitian dapat difahami secara ilmiah untuk mendapatkan data-data yang valid untuk menemukan, mengembangkan, dan membuktikan terhadap suatu pengetahuan tertentu sehingga pengetahuan tersebut dapat digunakan untuk memahami, memecahkan serta mengantisipasi masalah dalam pusran pendidikan.

Model pengembangan pada penelitian ini adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*), yang

⁴⁶ Noviyanti & Gading Gamaputra. 2020. *Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa)*, Vol. 4, No. 2, hlm. 109.

mengacu pada proses-proses utama dari proses pengembangan sistem pembelajaran. Model ini juga mudah diterapkan pada kurikulum yang menekankan pada pengetahuan, keterampilan, serta sikap.

C. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan dalam penelitian pengembangan ini mengikuti langkah – langkah yang diinstruksikan dalam model pengembangan ADDIE diantaranya sebagai berikut:

a) Analisis (*analysis*)

Tahap analisis sebagai upaya untuk melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah dan analisis tugas melalui kegiatan pengamatan dan wawancara di SMP Plus Az-Zahroh Malang. Hasil dari survey dan wawancara bahwa bahan ajar berupa e-book belum digunakan dalam proses pembelajaran IPS materi Kehidupan Manusia Pada Masa Pra Aksara, Kehidupan Manusia Pada Masa Hindu-Buddha Dan Kehidupan Manusia Pada Masa Islam.

Bahan ajar yang digunakan sebelumnya berupa LKS. Dalam tahapan ini peneliti menganalisis kurikulum , analisis peserta didik dan analisis materi yang akan dijadikan sumber belajar sesuai dengan KI, KD dan indikator.

b) Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, selanjutnya merancang *e-book*, hal yang di lakukan dalam proses ini yaitu :

a. Menyiapkan buku referensi yang berkaitan dengan materi.

b. Membuat peta konsep *E-book*.

c. Penyusunan Desain *E-book*

Langkah – langkah penyusunan *e-book* sebagai berikut:

a. Perumusan kompetensi dasar yang harus dikuasai yaitu kompetensi dasar yang berasal dari standart isi 2013.

b. Perumusan tujuan pembelajaran.

c. Penyusunan bahan ajar berupa ringkasan materi, gambar, video pembelajaran.

d. Menentukan bentuk evaluasi.

Pada tahapan ini, peneliti berkonsultasi dengan dosen ahli media pembelajaran tentang desain e-book dan bahan ajar atau isi materi dengan dosen ahli materi mata pelajaran IPS.

c) Pengembangan (*Development*)

Pengembangan merupakan proses mewujudkan desain yang sudah di tetapkan diawal untuk menjadi kenyataan. Langkah ketiga ini peneliti sudah membuat produk *e-book* yang telah dirancang sebelumnya. Tahap pengembangan adalah uji coba sebelum di implementasikan dalam bentuk evaluasi. Pengembangan bahan ajar berupa *e-book* menerima saran dan validasi materi, validasi desain dan validasi guru mata pelajaran IPS.

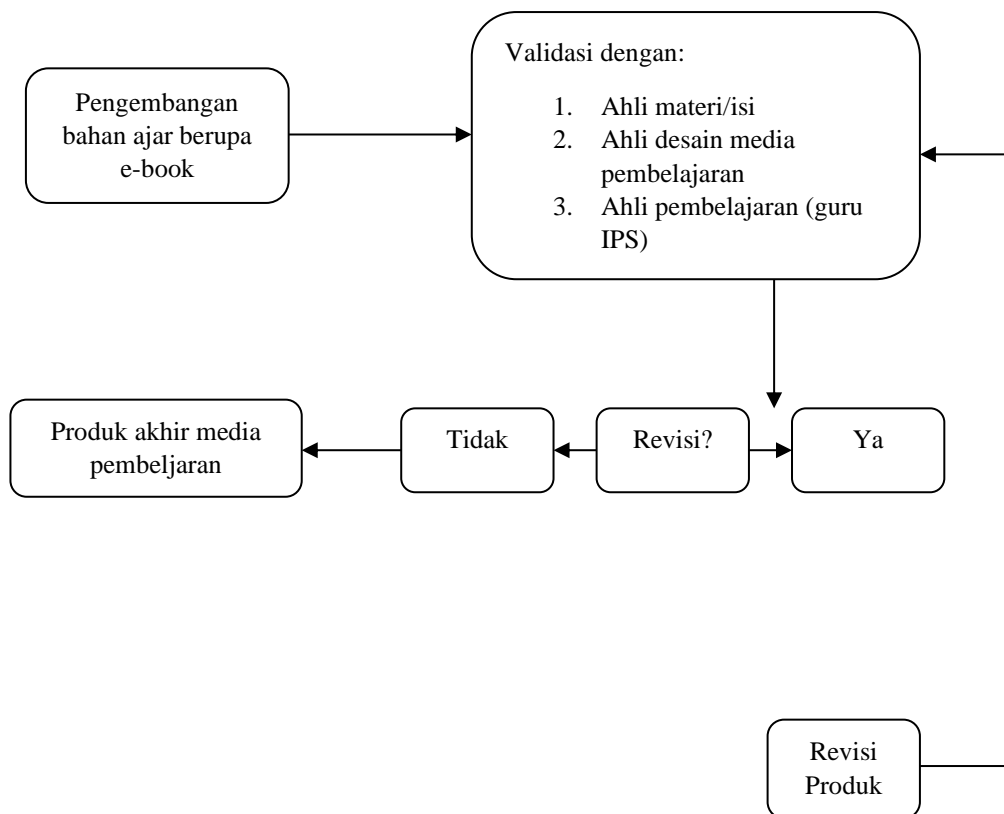
Dengan adanya validasi diharapkan *e-book* yang dibuat dan digunakan benar-benar dapat dipertanggungjawabkan. Berikut penjelasan

validasi dapat tercapai dengan pemilihan desain dan subyek validasi sebagai berikut:

a. Desain validasi

Diperlukan desain validasi untuk memperoleh data secara engkap demi evaluasi bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti dan untuk mengetahui produk yang dikembangkan layal atau tidak untuk diujicobakan pada siswa kelas VII SMP Plus Az-Zahroh.

Gambar 3.1 Desain validasi



d) Implementasi (*implementation*)

Pada tahap ini produk yang dikembangkan siap diterapkan untuk siswa dikelas VII yang berjumlah 14 siswa. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengembangan bahan ajar *e-book* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada materi kehidupan manusia pada masa pra-aksara, kehidupan manusia pada masa Hindu-Buddha dan kehidupan manusia pada masa Islam kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang.

e) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi adalah suatu proses untuk melihat apakah model yang digunakan berhasil dan sesuai harapan atau tidak. Evaluasi yang telah dilaksanakan pada tahap sebelumnya dinamakan evaluasi formatif yang tujuannya untuk kebutuhan revisi. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data untuk merevisi *e-book* yang dihasilkan supaya lebih efektif. Evaluasi formatif dilakukan dengan dua ahli yakni ahli media pembelajaran dan ahli materi.

Sedangkan evaluasi untuk peserta didik menggunakan nilai *pre-test* dan *post-test*. Setelah menerapkan bahan ajar *e-book* di kelas, peneliti memberikan beberapa perlakuan pada proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbentuk *e-book*. Dari data tes, peneliti dapat mengevaluasi seberapa menarik dan efektif hasilnya dengan tanpa bahan ajar berupa *e-book* dengan menggunakan bahan ajar berupa *e-book*.

D. Uji Coba

1. Desain uji coba

Pada tahap ini dilakukan untuk mengetahui tingkat validitas, kelayakan dan efektifitas terhadap produk. Peneliti menggunakan kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang sebagai kelas eksperimen, tanpa ada kelas kontrol. Tahapan analisis uji coba yang dilakukan untuk mengetahui validitas dan kelayakan bahan ajar *e-book* meliputi validitas ahli materi, ahli desain media, ahli pembelajaran dan uji coba dengan *post-test* dan *pre-test*, untuk mengetahui keefektifan bahan ajar *e-book*.

2. Subjek uji coba

Sasaran subjek uji coba pada penelitian adalah SMP Plus Az-Zahroh Malang pada siswa kelas VII berjumlah 15 siswa.

3. Jenis data

Data merupakan suatu bahan atau keterangan yang dijadikan dasar kajian (kesimpulan dan analisis). Jenis data yang digunakan adalah data kuantitatif yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* siswa siswi di kelas. Sedangkan data kualitatif diperoleh dari saran dan kritik yang di tuliskan dalam angket atau kuisisioner, kemudian angket diberikan kepada ahli desain, ahli materi, ahli pembelajaran dan siswa siswi.

4. Instrumen pengumpulan data

Dalam penelitian ini akan menggunakan instrumen yang akan dipergunakan yaitu:

a. Wawancara

Wawancara digunakan supaya mengetahui fakta, konsep, pendapat dari responden mengenai permasalahan terhadap e-book pada mata pelajaran IPS. Wawancara yang akan diajukan isinya meliputi:

- 1) Hasil wawancara tentang materi kehidupan manusia pada masa pra-aksara, kehidupan manusia pada masa Hindu-Buddha dan kehidupan manusia pada masa Islam dan pengaplikasian bahan ajar oleh guru IPS saat pembelajaran di kelas.
- 2) Kemampuan siswa ketika memahami materi kehidupan manusia pada masa pra-aksara, kehidupan manusia pada masa Hindu-Buddha dan kehidupan manusia pada masa Islam dan minat siswa dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran IPS dengan e-book.

b. Angket

Angket merupakan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis yang digunakan untuk mendapatkan informasi dari responden yang berhubungan dengan masalah penelitian. Angket yang diperlukan oleh peneliti sebagai berikut:

- 1) Angket penilaian untuk ahli desain pembelajaran.
- 2) Angket penilaian untuk ahli materi.
- 3) Angket penilaian untuk ahli pembelajaran IPS.
- 4) Angket penilaian siswa kelas VII.

Adapun kiri-kisi angket tercantum berikut ini:

Tabel 3.1 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Media

Kriteria	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
Tampilan desain layar	Kemenarikan tampilan media	1	1
Kemudahan penggunaan	Kemudahan pengoperasian	2, 7	2
Konsistensi	Konsistensi penggunaan kata, istilah, dan kalimat	3	1
Kemanfaatan	Kemudahan kegiatan belajar mengajar	5,6	2
Kegrafikan	Penggunaan warna	8	1

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi

Kriteria	Indikator	No Butir	Jumlah Butir
Aspek Kelayakan Isi	Kesesuaian materi	1, 3, 4, 7	4
	Keakuratan materi	6	1
	Kemutaakhiran materi	2	1
	Mendorong keingintahuan	5	1
	Soal evaluasi	-	-

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Guru Pembelajaran IPS

No	Kriteria	No Butir	Jumlah Butir
1	Self Intruction	1,2,3	3
2	Self Contained	4	1
3	Stand Alone	6	1

4	Adaptive	5	1
5	User Friendly	8	1

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Motivasi Belajar

Kriteria	Indikator	No Butir
<i>Appropriateness</i>	Tekun dalam menghadapi tugas	1, 2
	Ulet dalam menghadapi kesulitan	3, 5
	Menunjukkan minat	4, 8, 9
	Senang bekerja mandiri	6
	Tidak cepat bosan pada tugas-tugas rutin	7
	Dapat mempertahankan pendapatnya	10

c. Tes

Untuk melihat hasil belajar menggunakan tes yang mana membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dari kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang sebagai eksperimen. Hal ini akan menunjukkan keefektifan belajar siswa dalam pembelajaran materi kehidupan manusia pada masa pra-aksara, kehidupan manusia pada masa Hindu-Buddha dan kehidupan manusia pada masa Islam setelah menggunakan *e-book*.

E. Teknik analisis data

Analisis data ketika proses penelitian bersifat penting setelah beberapa data sudah terkumpul. Analisis data pada penelitian pengembangan adalah analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif yang dihasilkan dapat berupa hasil wawancara, komentar, dan saran yang digunakan yakni analisis deskriptif, yang dianalisis merupakan kevalidan,

keefektifan pada bahan ajar menurut para ahli serta respon siswa terhadap *e-book*.

Teknik analisis data digunakan sesuai dengan hasil yang diperoleh dari proses pengumpulan data pada instrumen pengumpulan data yang sudah diuraikan. Analisis kelayakan dan keefektifan produk dilakukan melalui penyebaran angket kepada ahli media atau desain, ahli materi, ahli pembelajaran IPS, dan siswa untuk menguji terhadap kelayakan produk. Langkah selanjutnya, analisis itu digunakan untuk merevisi produk *e-book* yang dikembangkan peneliti. Untuk menganalisis kelayakan tersebut, maka digunakan rumus sebagai berikut:

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

Rumus analisis deskriptif

Keterangan:

P = persentase kelayakan

$\sum x$ = jumlah total skor dari validator

$\sum xi$ = jumlah skor ideal

Hasil dari skor diatas kemudian dimasukkan dalam kriteria berikut ini:

Tabel 3.5 Kriteria Kevalidan Bahan Ajar

Presentase	Kualifikasi	Kriteria kevalidan
90-100	Sangat baik	Sangat valid, tidak perlu direvisi
75-89	Baik	Valid, tidak perlu direvisi
65-74	Cukup baik	Cukup baik, perlu direvisi

55-64	Kurang baik	Kurang valid, perlu direvisi
0-54	Sangat kurang baik	Tidak valid, revisi total

Keefektifan bahan ajar akan dilihat dari penilaian *pre-test* dan *post-test* siswa. Namun, sebelum dianalisis menggunakan analisis data deskriptif akan dihitung menggunakan nilai N-gain-nya terlebih dahulu untuk mengetahui selisih nilainya, dapat menggunakan rumus sebagai berikut:⁴⁷

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Skor post test} - \text{skor pretest}}{\text{skor ideal} - \text{skor pretest}}$$

Data tersebut akan dianalisis dengan kriteria yaitu:

Tabel 3.6 Kriteria Keefektifitasan Bahan Ajar

Presentase	Kualifikasi	Kriteria kevalidan
> 0,7	Tinggi	Sangat efektif
0,3-0,7	Sedang	Efektif
< 0,3	Rendah	Kurang efektif

Uji Eksperimen T-test adalah pengujian menggunakan distribusi t terhadap signifikansi perbedaan nilai rata-rata tertentu dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Adapun kasus penelitian ini menggunakan uji beda paired sample T-test. paired sample T-test adalah pengujian yang dilakukan terhadap dua sampel yang berpasangan. Sampel yang berpasangan dapat diartikan sebagai sampel dengan subyek yang sama namun mengalami dua treatment atau perlakuan yang berbeda.

⁴⁷ Yunia L & Mujib. 2018. *Kemampuan Berpikir Kritis Matematis melalui Model Education Coins of Mathematics Competition (E-COC)*, Vol. 6 No. 1, hlm. 162

Metode analisis yang digunakan dengan program *Statistikal Product and Service Solution* (SPSS) versi 22 seperti *independent samples t test*, *paired samples t test*, dll. Uji hipotesis dengan metode *paired sample t test* digunakan untuk mengetahui perbandingan dua rata rata sampel yang berpasangan. Uji ini dilakukan pada subyek yang diuji untuk situasi sebelum dan sesudah proses atau mendapat perlakuan sehingga tepat untuk menguji efektivitas penerapan *e-book*. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian adalah untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa yang menerapkan *e-book* dengan siswa yang belum menerapkan *e-book* yang dikembangkan sebagai bahan ajar untuk menguji efektivitas penerapan *e-book* yang dikembangkan dalam meningkatkan motivasi belajar pembelajaran IPS.

F. Prosedur Penelitian

Berdasarkan model pengembangan ADDIE, prosedur atau langkah yang dilakukan oleh peneliti melalui 5 tahap:

1. Analysis (Analisis)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan wawancara dan mengumpulkan informasi tentang kebutuhan siswa, dan analisis materi yang akan digunakan dalam media multimedia interaktif. Materi yang dipilih disesuaikan dengan pembelajaran IPS yakni berupa materi Masyarakat Indonesia pada Masa Praaksara, Hindu-Buddha dan Islam. Pada tahap analisis ini peneliti juga membuat rancangan bahan ajar yang akan dipakai.

2. Design (Desain)

Pada tahap desain peneliti memulai untuk mendesain bahan ajar berbentuk *e-book* mulai dari konsep, animasi, desain halaman *e-book*, gambar dan video yang akan dipakai yang akan diterapkan kepada siswa.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap ini, dilakukan pengembangan bahan ajar *e-book*, dalam mengembangkan materi peneliti melakukan konsultasi terlebih dahulu dengan guru pembelajaran IPS di sekolah. Setelah itu, peneliti mulai mengembangkan media yakni dengan memasang materi, gambar, video dan latihan soal dalam bahan ajar *e-book* sehingga pada halaman bahan ajar *e-book* dapat ditampilkan dengan konsep yang diinginkan oleh peneliti.

4. Implementation (Penerapan)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini yakni proses uji coba produk, sebelum produk di uji cobakan peneliti melakukan validasi kepada beberapa ahli seperti ahli materi, ahli desain media, dan ahli pembelajaran IPS (guru). Media multimedia interaktif harus divalidasi terlebih dahulu, apabila media sudah valid dan sudah di revisi maka media sudah layak digunakan sebagai media pembelajaran. Setelah melakukan proses validasi, peneliti melakukan uji coba produk kepada siswa.

5. Evaluation (Evaluasi)

Pada tahap evaluasi ini, peneliti melakukan penyempurnaan terhadap media multimedia interaktif. Tahap evaluasi ini dilakukan berdasarkan pengamatan dari respon siswa yang telah diperoleh dari angket. Apabila respon siswa sudah baik maka peneliti tidak perlu melakukan revisi. Peneliti juga mengamati hasil nilai dari pretest posttest apakah nilai meningkat atau tidak. Jika terjadi peningkatan maka motivasi belajar siswa juga meningkat dan media multimedia interaktif tergolong media yang efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Data Uji Coba

1. Proses Pengembangan

Pada pengembangan produk sesuai Model ADDIE terdapat 5 tahap yang harus diselesaikan, yakni tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi).

a. Analisis

Peneliti melakukan analisis kebutuhan siswa kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang dengan melakukan wawancara dengan guru IPS kelas VIII yang bernama Ibu Nur Syamsiah, S. Pd serta ke beberapa siswa kelas VII. Ibu Nur Syamsiah memaparkan bahwa dalam pembelajaran IPS di kelas sebagian siswa sering merasa bosan dan terkadang kurang bersemangat belajar, maka peneliti dirasa perlu untuk mengembangkan bahan ajar yang ada untuk dikembangkan menjadi *e-book* yang menarik supaya siswa bisa bersemangat kembali ketika pembelajaran IPS berlangsung.

Hasil wawancara dengan Ibu Nur Syamsiah juga memaparkan bahwa di sekolah sudah terdapat alat media untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Akan tetapi kurang dimanfaatkan dengan sebab kurangnya bahan ajar yang bervariasi dalam belajar dikarenakan terbatasnya waktu untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik sehingga menyebabkan motivasi belajar siswa menurun.

Apalagi pada generasi milenial saat ini, belajar melalui perangkat elektronik lebih disukai dari pada bahan ajar cetak.

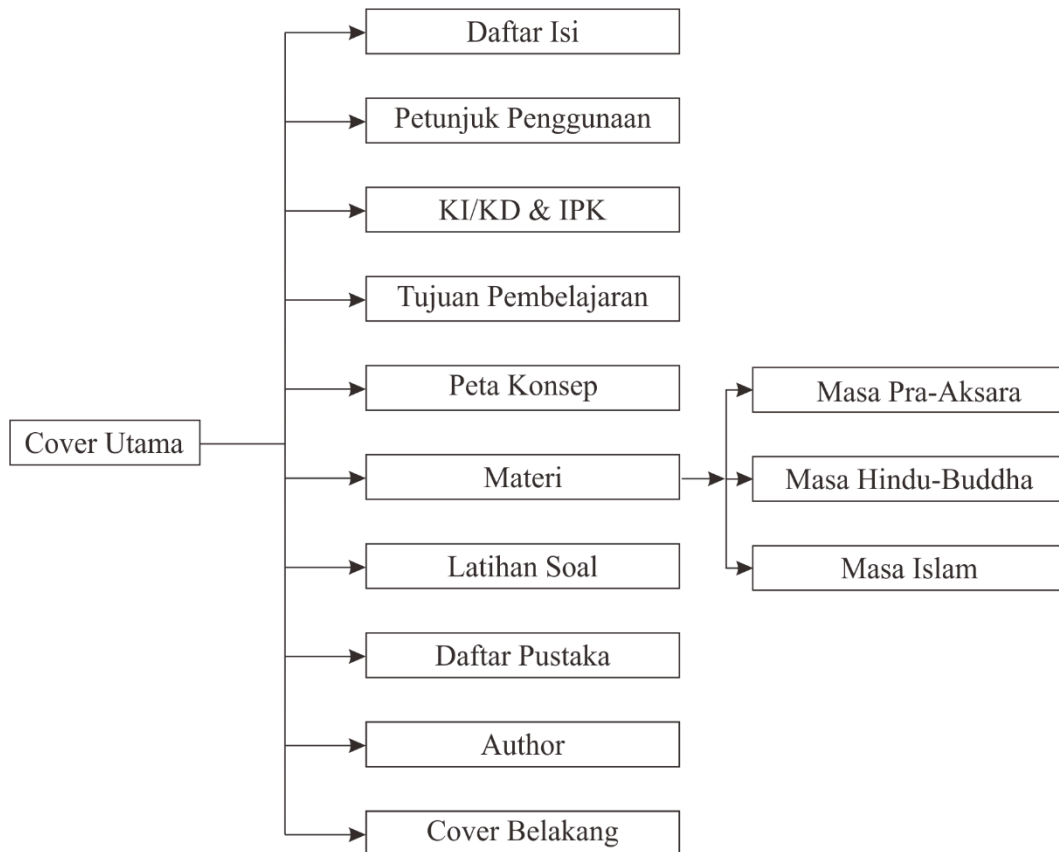
Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti membuahkan hasil yaitu merasa perlu untuk memenuhi kebutuhan siswa melalui pengembangan bahan ajar berupa *e-book*. Didalam bahan ajar berbasis elektronik tersebut berisi materi yang dilengkapi dengan gambar-gambar, video yang mendukung, serta latihan soal sebagai bahan evaluasi siswa khususnya pada bab kondisi masyarakat indonesia pada masa penjajahan yang terkesan membosankan bagi siswa karena banyak bacaan materi sejarah.

b. Desain

Pada tahap desain, peneliti memulai untuk merancang bagaimana desain yang akan digunakan pada *e-book* yang bisa meningkatkan motivasi belajar siswa. Peneliti mengembangkan bahan ajar berupa *e-book* dengan berbasis file aplikasi yang terdiri dari peta konsep, materi, gambar-gambar, video pendukung, serta bahan evaluasi siswa berbentuk latihan soal.

Di dalam *e-book* didesain semenarik mungkin supaya siswa tidak cepat bosan, seperti pemilihan warna dalam *e-book*, gambar yang bermacam-macam, bentuk kuis, efek suaran dan perolehan skor. Berikut diagram alur perancangan *e-book*:

Gambar 4.1 Diagram desain perancangan *e-book*

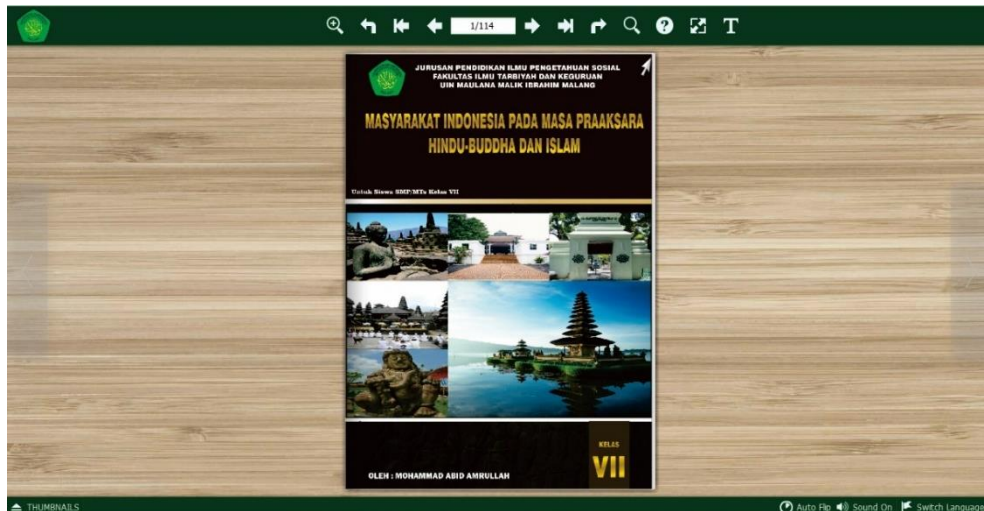


c. Pengembangan

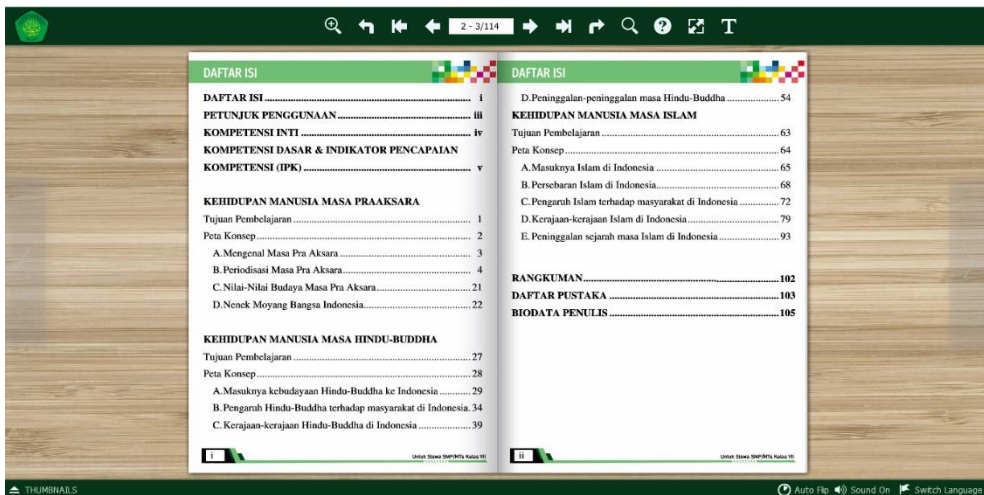
Pada tahap ini, untuk membuat bahan ajar *e-book* yang menarik, peneliti melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Menyisipkan gambar berwarna dan video menarik yang bertemakan sesuai dengan materi, guna lebih memahamkan siswa dan mengurangi rasa bosan.
- 2) Menyisipkan audio belajar dan animasi interaktif untuk mengurangi rasa bosan saat membaca *e-book* tersebut

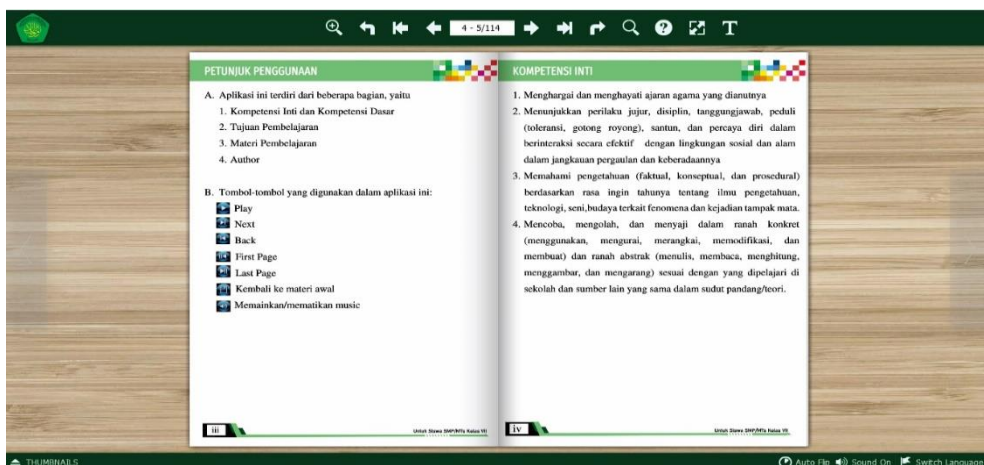
Berikut adalah hasil pengembangannya:



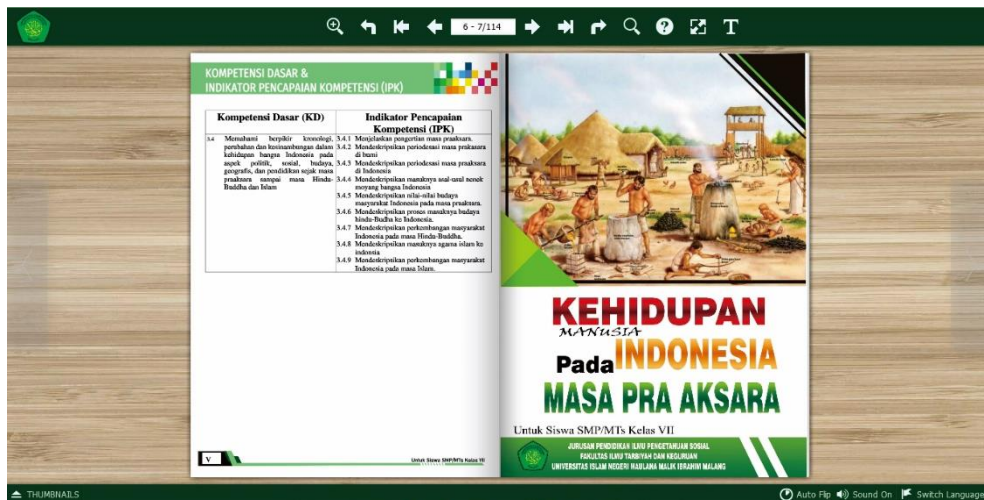
Gambar 4.2 Desain Halaman Depan Cover *e-book*



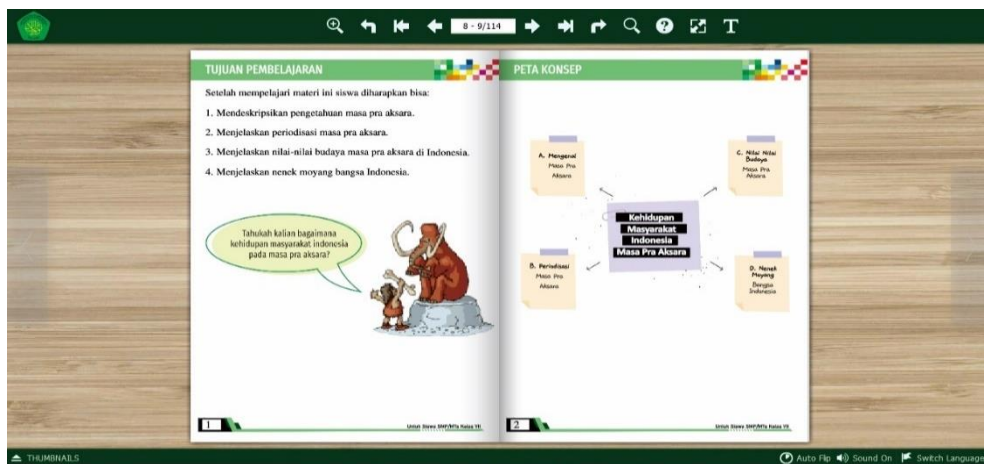
Gambar 4.3 Desain Daftar Isi



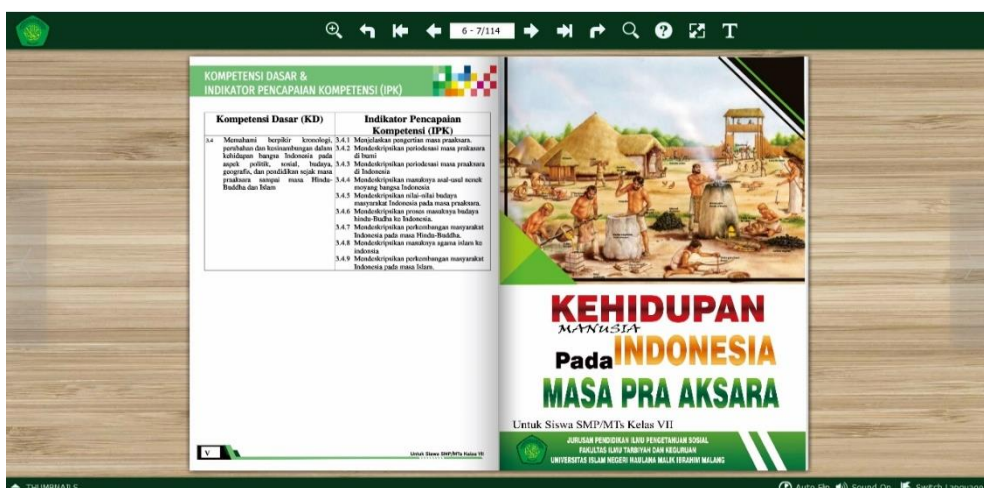
Gambar 4.4 Desain Petunjuk Penggunaan dan Kompetensi Inti



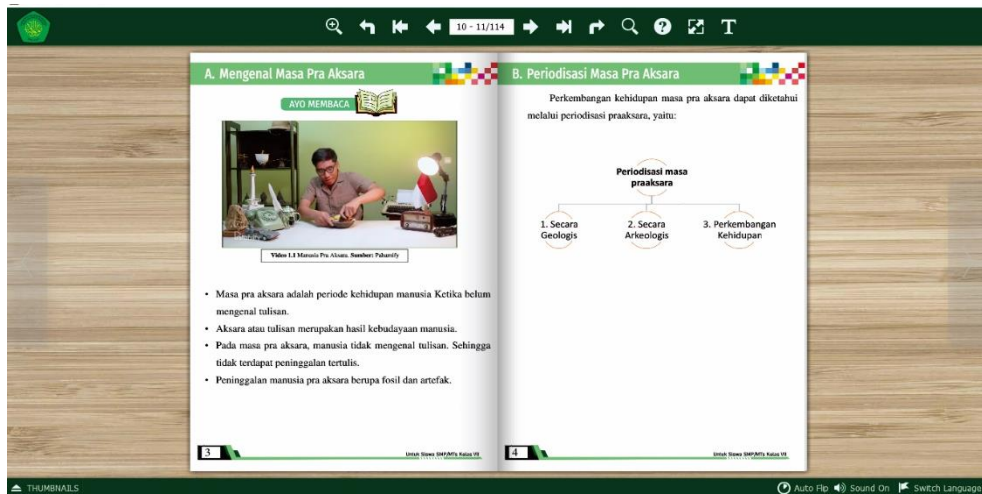
Gambar 4.5 Desain Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi



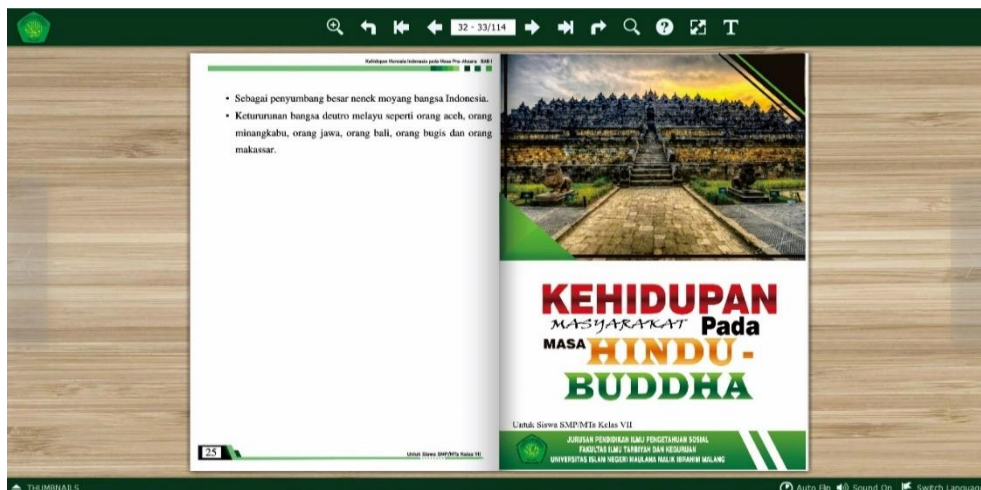
Gambar 4.6 Tujuan Pembelajaran dan Peta Konsep



Gambar 4.7 Desain Cover Sub-Tema Kehidupan Manusia Indonesia pada Masa Pra-Aksara



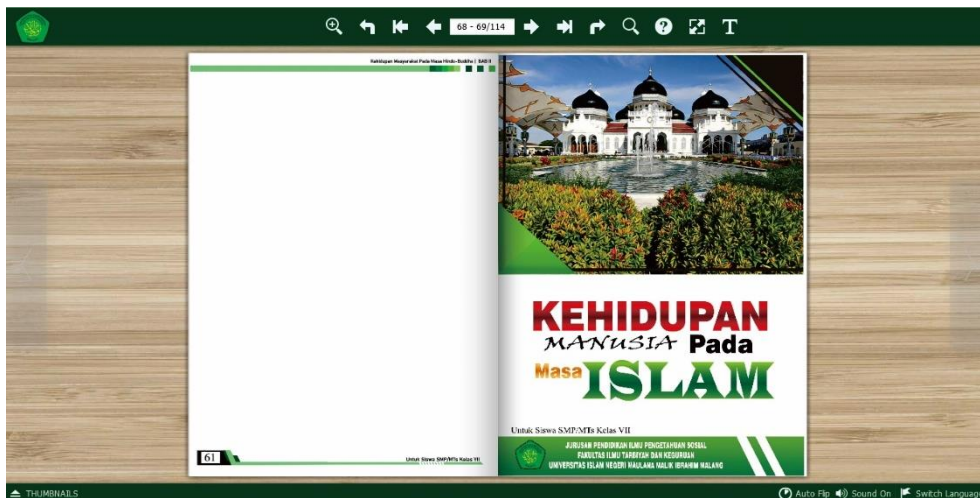
Gambar 4.8 Desain Materi Sub-Tema Kehidupan Manusia Indonesia pada Masa Pra-Aksara



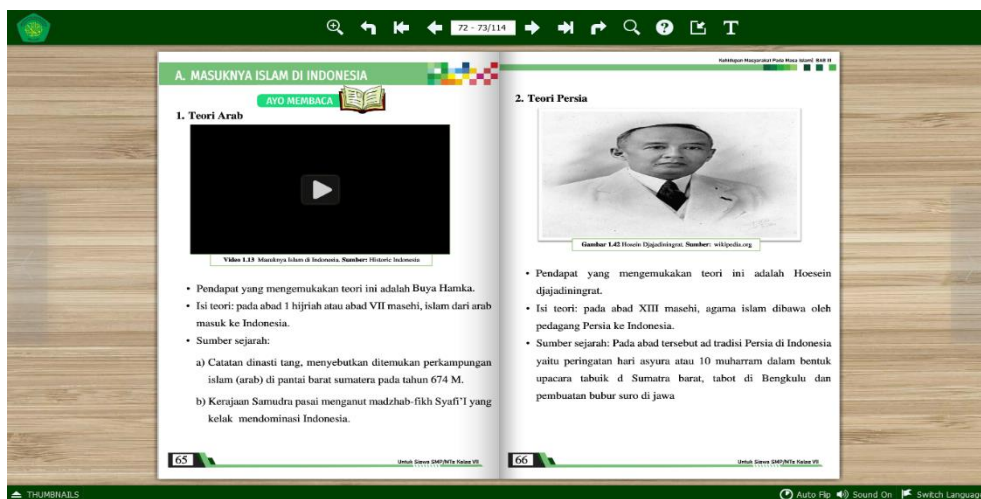
Gambar 4.9 Desain Cover Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha



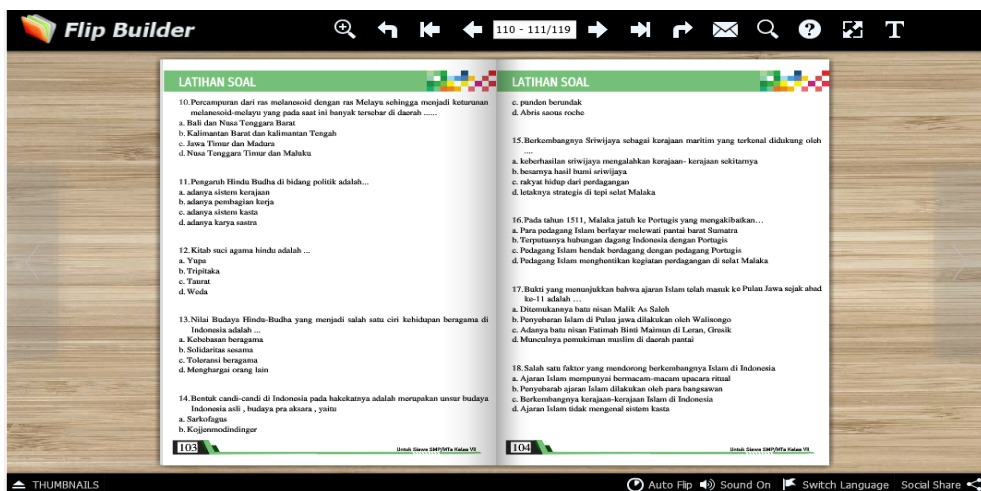
Gambar 4.10 Desain Materi Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Hindu-Buddha



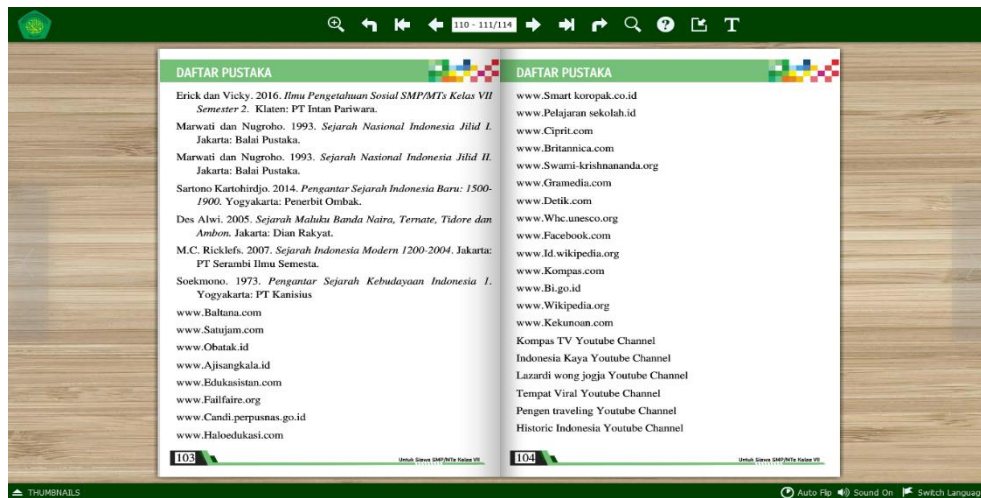
Gambar 4.11 Desain Cover Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Islam



Gambar 4.12 Desain Materi Sub-Tema Kehidupan Masyarakat Pada Masa Islam



Gambar 4.13 Desain Latihan Soal



Gambar 4.14 Desain Daftar Pustaka



Gambar 4.15 Desain Author



Gambar 4.16 Desain Cover Belakang e-book

Setelah produk selesai dikembangkan, langkah selanjutnya yakni melakukan evaluasi produk dengan uji validitas ahli. Dalam hal ini, ahli bahan ajar *e-book* terdiri dari ahli materi, ahli desain media dan guru pembelajaran IPS. Para ahli menilai media menggunakan angket yang telah peneliti siapkan. Berikut skala penilaian angket pada proses validasi:

Skala penilaian/tanggapan				
1	2	3	4	5
Sangat kurang baik	Kurang baik	Cukup baik	Baik	Sangat baik

1) Hasil Validasi Ahli Materi

Ahli materi produk ini adalah Ibu Rika Inggit Asmawati, M. A. Beliau adalah dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Proses validasi dilakukan pada tanggal 21 Februari 2022 sampai 2 Maret 2022 . Bahan yang divalidasi oleh ahli materi yakni materi di dalam bahan ajar *e-book*.

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Pertanyaan	X	<i>xI</i>	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan bahan ajar <i>e-book</i>	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kebenaran Isi materi yang disampaikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Sistematika penyajian materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Bahan ajar berupa <i>e-book</i> mudah digunakan dalam pembelajaran IPS	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

6	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berupa e-book sudah jelas dan mudah dipahami	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		34	40	85	Valid	Tidak Revisi

Tabel 4. 3 Hasil Validasi Setelah Revisi Ahli Materi

No	Pertanyaan	X	X1	P (%)	Tingkat Kevalidan	Ket
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan bahan ajar e-book	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Kebenaran Isi materi yang disampaikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Sistematika penyajian materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Bahan ajar berupa e-book mudah digunakan dalam pembelajaran IPS	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kesesuaian materi dengan gambar dan video	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berupa e-book sudah jelas dan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
Jumlah		40	40	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

2) Hasil Validasi Ahli Media

Ahli desain media yakni Bapak Galih Puji Mulyono, M.Pd. Beliau adalah Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, yang memiliki pengalaman dalam mengembangkan media atau bahan ajar,

termasuk bahan ajar berbasis elektronik. Proses validasi ahli desain media dilakukan pada tanggal 16 Februari 2022. Dan melakukan validasi lagi setelah bahan ajar direvisi pada tanggal 6 Maret 2022. Berikut adalah tabel hasil penelitian ahli desain media:

Tabel 4. 4 Hasil Validasi Hasil Media

No	Pertanyaan	X	X1	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1	Kemenarikan tampilan/desain bahan ajar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Kejelasan petunjuk	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Kompisisi warna bahan ajar ebook	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Kemenarikan tampilan isi materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Penggunaan tombol/button dan tulisan 5mudah 100dipahami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kemudahan ebook untuk dioperasikan	4	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian ebook dengan karekteristik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		34	40	90	Valid	Tidak Revisi

Tabel 4.5 Hasil Validasi Sesudah Revisi Ahli Media

No	Pertanyaan	X	X1	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1	Kemenarikan tampilan/desain bahan ajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi

2	Kejelasan petunjuk	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Kompisisi warna bahan ajar ebook	4	5	80	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Kemenarikan tampilan isi materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
6	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Kemudahan ebook untuk dioperasikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Kesesuaian ebook dengan karekteristik	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		38	40	95	Sangat Valid	Tidak Revisi

3) Hasil Validasi Guru Pembelajaran IPS

Guru pembelajaran IPS Ibu Nur Syamsiah, S.Pd, selaku guru IPS kelas VII di SMP Plus Az-Zahroh Malang. Validasi kepada guru pembelajaran IPS dilakukan pada tanggal 15 Maret 2022. Dan melakukan validasi lagi setelah *e-book* direvisi pada tanggal 20 Maret 2022. Berikut adalah tabel hasil penilaian ahli pembelajaran IPS:

Tabel 4. 6 Hasil Validasi Guru Pembelajaran Ips

No	Pertanyaan	X	X1	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1	Kesesuaian Indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
4	Bahan ajar e-book mudah dioperasikan	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
5	Bahan ajar e-book dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
6	Bahan ajar e-book dapat membantu siswa focus dalam belajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
8	Bahan ajar e-book dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai Masyarakat Indonesia pada Masa Pra Aksara, Hindu-Buddha dan Islam	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		33	40	82,5	Valid	Tidak Revisi

Tabel 4. 7 Hasil Validasi Sesudah Revisi Guru Pembelajaran IPS

No	Pertanyaan	X	X1	P (%)	Tingkat kevalidan	Ket
1	Kesesuaian Indikator pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
4	Bahan ajar e-book mudah dioperasikan	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
5	Bahan ajar e-book dapat memotivasi siswa untuk belajar	4	5	80	Valid	Tidak Revisi

6	Bahan ajar e-book dapat membantu siswa focus dalam belajar	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
7	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan materi	5	5	100	Sangat Valid	Tidak Revisi
8	Bahan ajar e-book dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai Masyarakat Indonesia pada Masa Pra Aksara, Hindu-Buddha dan Islam	4	5	80	Valid	Tidak Revisi
Jumlah		38	40	95	Sangat Valid	Tidak Revisi

d. Implementasi

Pada tahap implementasi, peneliti mulai menerapkan uji coba produk kepada siswa kelas VII di SMP Plus Az-Zahroh Malang. Peneliti menguji cobakan produk dengan cara offline kepada siswa, yaitu dengan cara memberikan 3 dokumen dan 1 aplikasi yakni pretest, posttest, aplikasi *e-book* dan angket respon siswa setelah menggunakan *e-book*.

Respon siswa dapat dilihat melalui jawaban pada angket yang tersedia, pertanyaan-pertanyaan pada angket meliputi:

Tabel 4.8 pertanyaan dan pilihan jawaban angket respon siswa

No	pertanyaan	Pilihan jawaban				
		SS	S	N	TS	STS
1	Dengan menggunakan bahan ajar e-book saya merasa yakin dapat menyelesaikan tugas sampai selesai	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
2	Dengan adanya e-book saya merasa senang jika guru memberikan tugas, dan saya langsung mengerjakan tugas tersebut	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju

3	Dengan adanya e-book saya bersemangat belajar IPS bab selanjutnya sebelum diberikan oleh guru di sekolah	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
4	Dengan adanya e-book saya belajar IPS atas keinginan sendiri dan tidak ada dorongan	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
5	Dengan adanya penggunaan e-book saya percaya bahwa saya bisa menyelesaikan tugas IPS dengan kemampuan saya sendiri	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
6	Dengan penggunaan e-book saya yakin akan hasil saya sendiri	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
7	Saya dapat membuat variasi belajar agar tidak bosan dengan e-book	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
8	Saya berusaha untuk rajin belajar setiap hari dengan adanya e-book	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
9	Saya akan terus mencari tahu jika terdapat kesulitan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan e-book	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju
10	Saya merasa semangat untuk memecahkan masalah dan hambatan dalam belajar dengan adanya e-book	Sangat setuju	Setuju	Netral	Tidak setuju	Sangat tidak setuju

Dari jawaban responden terkait pertanyaan-pertanyaan di atas, selanjutnya dilakukan rekapitulasi jawaban serta pemberian skor. Berikut ini kriteria skor dan hasil respon siswa.

Tabel 4. 9 kriteria penilaian angket respon siswa

NO	Skor penilaian				
	5	4	3	2	1
Abjad	SS	S	N	TS	STS

Uji coba dilakukan pada 15 siswa kelas VII SMP Plus Az Zahroh Malang. Proses pengujian dilakukan secara online dengan membagikan link maupun file e book melalui grup whatsapp siswa pada tanggal 21 Maret 2022 sampai 31 Maret 2022. Berikut data kuantitatif yang diperoleh dari uji coba media:

Tabel 4. 10 Data Kuantitatif Respon Siswa Pada Ujicoba Produk

Subjek Siswa	Aspek Penilaian										$\sum N$	xI
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	48	50
2	5	4	4	5	5	5	5	5	4	3	45	50
3	5	5	5	4	4	5	3	5	4	5	44	50
4	4	5	4	5	4	5	4	5	5	5	46	50
5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	4	45	50
6	5	5	5	4	5	3	5	5	4	5	46	50
7	5	5	5	5	5	5	5	4	5	4	48	50
8	4	5	4	5	3	4	5	5	5	5	45	50
9	5	5	4	5	5	5	5	5	4	5	48	50
10	5	4	5	5	5	5	4	5	5	5	48	50
11	5	4	4	5	5	5	5	5	3	5	46	50
12	5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	46	50
13	4	3	4	4	4	5	4	3	4	4	39	50
14	5	4	5	5	5	4	4	5	5	4	46	50
15	5	4	5	5	3	3	4	5	4	5	43	50
Jumlah											683	750
P%											91,1%	

e. Evaluasi

Pada tahap evaluasi, peneliti melakukan evaluasi terhadap pencapaian soal pretest dan posttest siswa untuk mengukur motivasi belajar siswa serta angket

respon siswa. Dari pencapaian soal pretest dan posttest peneliti bisa mengetahui perbedaan siswa sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar e-book. Berikut hasil paparan data dari soal pretest dan post test:

Tabel 4. 11 kriteria penilaian pretest dan posttest

Skor	Kriteria
10	Jawaban benar
0	Jawaban salah

Tabel 4. 12 nilai pretest dan posttest

No	Nama siswa	Nilai <i>Pretest</i>	Nilai <i>Posttest</i>	Skor Ideal	<i>Gain</i> Score	Kriteria
1	Ailen Lailatus Syifa	20	80	100	0,75	Tinggi
2	Aisyah Agustin Ningrum	50	70	100	0,4	Sedang
3	Amirotuzzahro	20	90	100	0,875	Tinggi
4	Efa Wulandari	30	80	100	0,7	Sedang
5	Fathimatul Basyasya L	60	80	100	0,5	Sedang
6	Fatimatus Zahra	50	90	100	0,8	Tinggi
7	Nadya Kamalia	80	100	100	1	Tinggi
8	Najwa Ayu Amelia	60	90	100	0,75	Tinggi
9	Nevi Egwandini	10	80	100	0,78	Tinggi
10	Nurin Najma Zahira	40	60	100	0,3	Sedang
11	Revira Ayu Shinta Dewi	60	80	100	0,5	Sedang
12	Reysha Kamila A	80	80	100	0	Rendah
13	Silvia Balqis	80	90	100	0,5	Sedang
14	Syarifah Luna	30	80	100	0,7	Sedang
15	Zahra Lailatus Izzah	70	100	100	1	Tinggi
Nilai Rata-rata		45,0	83,8	100	0,71	Tinggi

2. Analisa data

1. Validitas dan kemenarikan *e-book*

a. Validitas e-book

Pada penelitian ini, uji validitas *e-book* menggunakan uji validasi ahli yang dilakukan sebanyak tiga kali, yakni validasi ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran IPS (guru IPS). Hasil validasi kemudian di analisis menggunakan rumus analisis deskriptif sesuai gambar 3.2. Berikut perhitungan persentase kevalidan materinya:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Sesudah revisi:

$$P = \frac{\Sigma x}{\Sigma xi} \times 100\%$$

$$P = \frac{40}{40} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Keterangan:

Σx = skor jawaban validator materi Ibu Rika Inggit Asmawati, M. A

Σxi = skor jawaban tertinggi

P = persentase kevalidan *e-book*

Berdasarkan perhitungan validasi ahli materi tersebut, diperoleh rata-rata persentase kevalidan media sebesar 85% dan meningkat menjadi 100% setelah dilakukannya revisi. Sesuai dengan kriteria kelayakan *e-book* pada tabel 3.1, bahan ajar *e-book* dapat dikatakan sangat valid dan tidak perlu direvisi menurut ahli

materi. Namun guna memperbaiki *e-book* agar lebih baik, peneliti merevisi beberapa komponen *e-book* sesuai dengan penilaian validator materi.

Hasil validasi ahli desain media pada Tabel 4.4 dan 4.5 diperoleh rata-rata persentase kevalidan media sebesar 90% dan meningkat menjadi 95% setelah dilakukannya revisi dilakukannya revisi karena sudah menunjukkan hasil sangat valid. Berikut perhitungannya:

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

$$P = \frac{34}{40} \times 100\%$$

$$P = 85\%$$

Sesudah revisi

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = skor jawaban validator materi, bapak Galih Puji Mulyoto, M. Pd

$\sum x_i$ = skor jawaban tertinggi

P = persentase kevalidan e-book

Menurut validitas media tersebut, e-book tergolong pada kriteria sangat valid dan tidak perlu direvisi. Sedangkan perhitungan dari ahli pembelajaran, yaitu guru pembelajaran IPS sebagai berikut:

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

$$P = \frac{33}{40} \times 100\%$$

$$P = 82,5\%$$

Sesudah revisi

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

$$P = \frac{38}{40} \times 100\%$$

$$P = 95\%$$

Keterangan:

$\sum x$ = skor jawaban validator pembelajaran, Ibu Nur Syamsiah, S. Pd

$\sum x_i$ = skor jawaban tertinggi

P = persentase kevalidan *e-book*

Pada perhitungan diatas, dapat dilihat bahwa persentase kevalidan bahan ajar menurut guru pembelajaran IPS sebesar 82,5% dan meningkat menjadi 95% setelah dilakukannya revisi yang artinya bahan ajar e-book berada pada kategori sangat valid dan tidak perlu direvisi.

b. Kemenarikan *E-Book*

Data kemenarikan bahan ajar diperoleh dari hasil respon siswa pada uji coba produk. Respon siswa pada uji coba produk ditunjukkan pada tabel 4. 10, berikut analisisnya:

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

$$P = \frac{638}{750} \times 100\%$$

$$P = 91,1\%$$

Keterangan:

Σx = jumlah skor seluruh siswa

Σx_i = jumlah skor jawaban ideal

P = persentase kemenarikan bahan ajar

Sesuai perhitungan tersebut, persentase kemenarikan *e-book* berdasarkan analisis deskriptif pada uji coba produk sebesar 91,1%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar *e-book* tergolong menarik.

Sesuai tabel 4.12 dapat dilihat bahwa rata-rata nilai pretest dan posttest siswa pada uji coba kelompok besar meningkat, dari 45 menjadi 83,8. Perubahan nilai yang lebih baik tersebut adalah tanda bahwa bahan ajar *e-book* digunakan dalam pembelajaran. Guna memperkuat, data tersebut dihitung perubahan nilainya menggunakan uji normal Gain dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 13 Hasil uji N-Gain

Jumlah Siswa	Rata-rata pretest	Rata-rata posttest	Gaint Score
15	45,0	83,8	0,71

Pada tabel 4. 13 dapat dilihat bahwa nilai gain uji coba sebesar 0,71 yang berarti bahan ajar e-book masuk dalam kategori Tinggi, tergolong efektif digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran IPS berdasarkan kriteria keefektifan bahan ajar pada tabel 3.2.

c. Keefektivitas *E-book*

Berikut adalah hasil yang diperoleh dari uji Paired Sample T-test yang tertera pada tabel 4. 14:

Tabel 4.14 Hasil Uji Paired Sample t-Test SPSS

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pre test	49.33	15	23.442	6.053
	post test	83.33	15	10.465	2.702

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pre test & post test	15	.388	.153

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
pre test - post test	-34.000	21.647	5.589	-45.987	-22.013	6.083	14	.000

Berdasarkan tabel 4.14 tentang uji t (paired sample t test) di atas, menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah di beri penerapan *e-book*. Untuk melihat nilai t_{tabel} maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah $N-1$, yaitu $15-1 = 14$. Nilai $dk = 39$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.68488$. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test), maka dapat diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $6.083 > 0.005$ dan $Sig. (2\text{-tailed}) = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan *e-book* pada motivasi belajar siswa.

3. Revisi Produk

Revisi produk telah selesai dilakukan berdasarkan komentar dan saran dari ahli materi, ahli desain media dan praktisi pembelajaran pada lembar validasi.

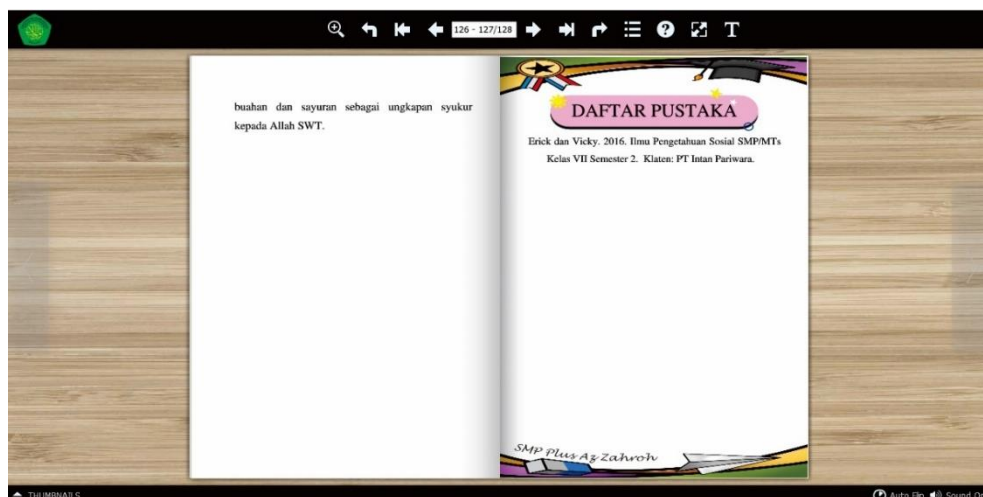
Adapun bagian-bagian yang direvisi berdasarkan data tersebut, yakni:

1. Ahli Materi dan Guru Pembelajaran IPS

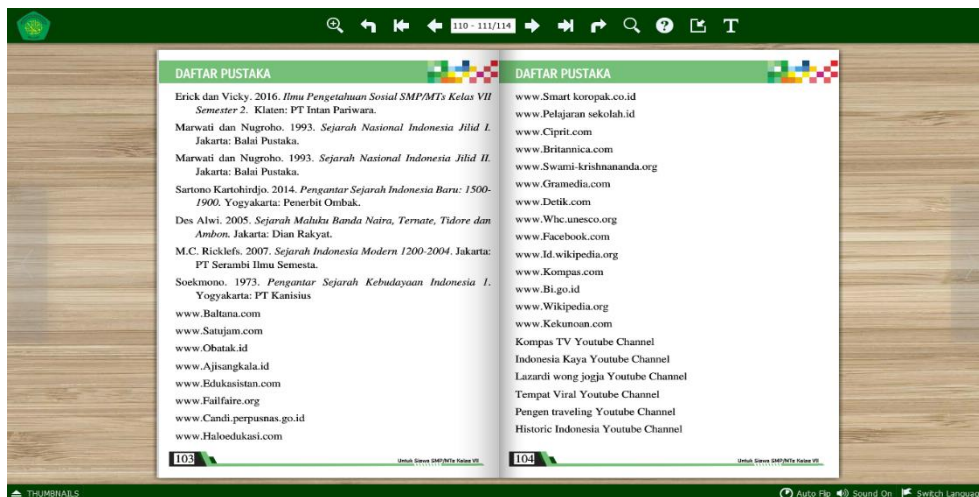
Ahli materi dan praktisi pembelajaran memberikan saran yang hampir sama, yakni tentang kedalaman materi dan inovasi agar media lebih terlihat menarik dan tidak membuat siswa bosan. Berikut gambarannya:

1) Menambahkan Referensi Buku

Peneliti membuat *e-book* berdasarkan sumber buku yang dipakai oleh siswa di sekolah seperti LKS. Namun hanya satu sumber saja yang dipakai. Kemudian validator menyarankan untuk menambahkan sumber sedikitnya terdapat 5 sumber buku supaya materi lebih berkualitas dan menghindari plagiasi.



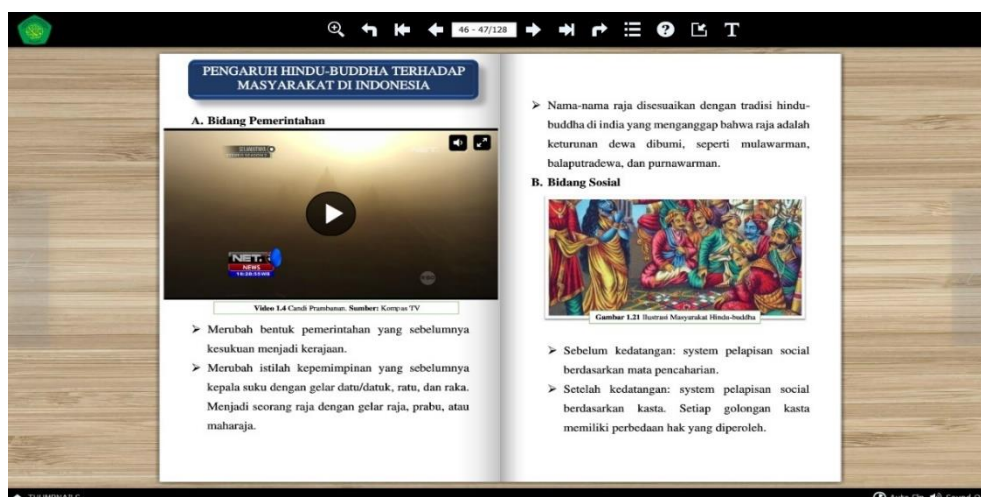
Gambar 4.17 Tampilan Daftar Pustaka Sebelum Revisi Validator



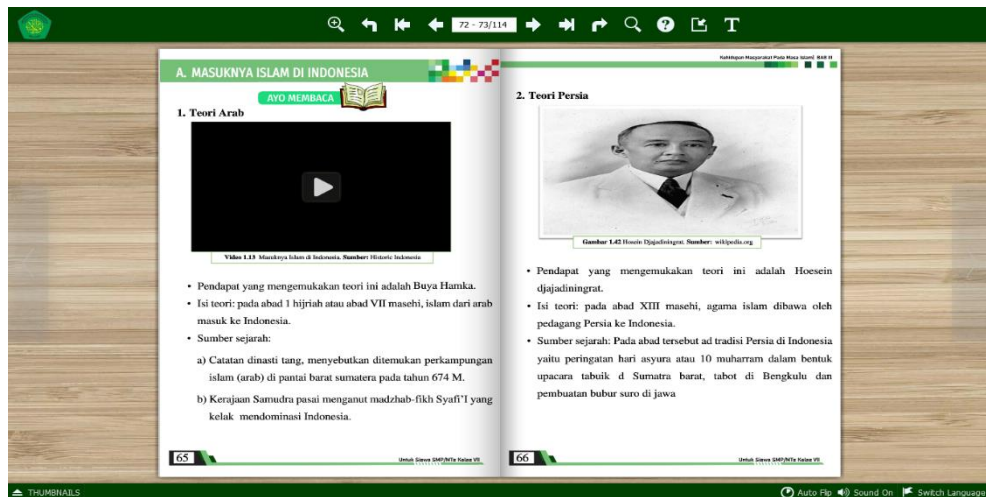
Gambar 4.18 Tampilan Penambahan Daftar Pustaka Setelah Revisi Validator

2) Menambahkan Sumber Gambar Dan Video

E-book ini sebelumnya hanya memuat gambar dan video tanpa disertai sumber, maka validator menyarankan untuk menambahkan sumber pada gambar dan video supaya menghindari plagiasi.



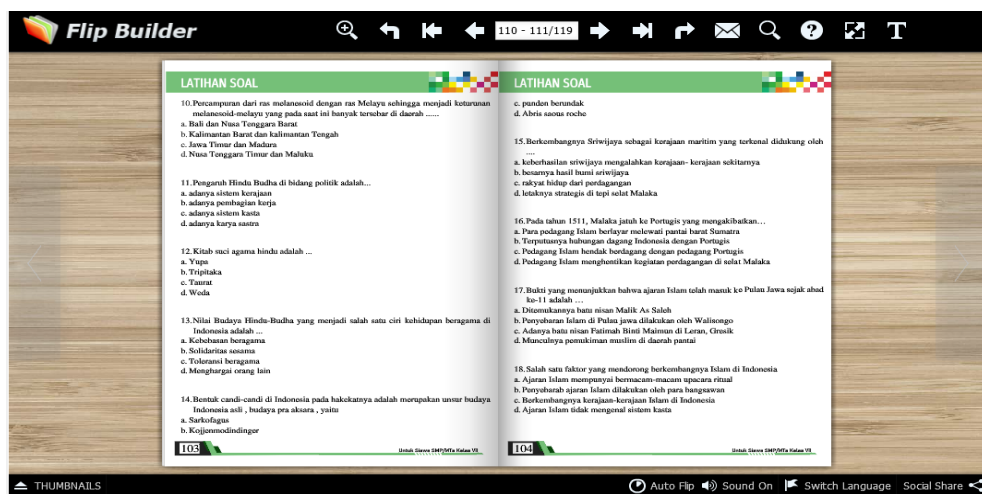
Gambar 4.19 Tampilan Gambar Dan Video Yang Belum Disertai Sumber



Gambar 4.20 Tampilan Gambar Dan Video Setelah Ditambahkan Sumber

3) Menambahkan Latihan Soal

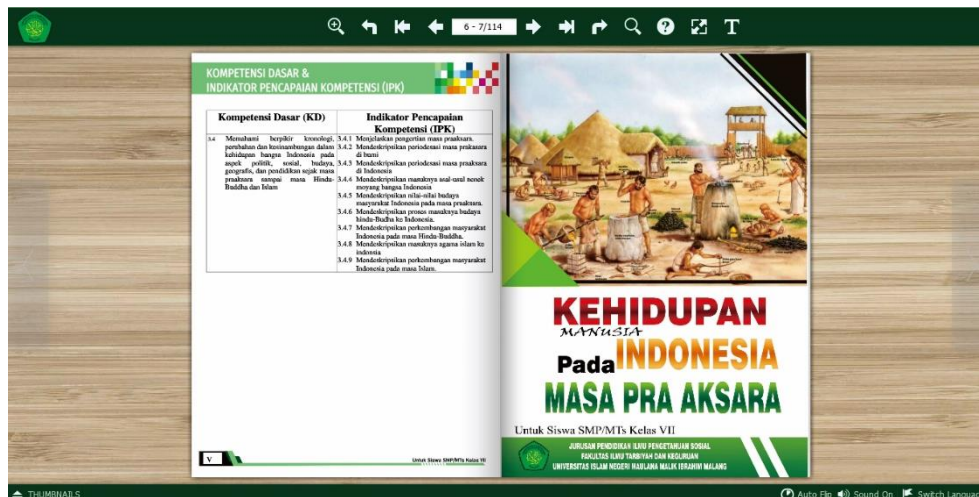
Awalnya e-book ini sebelumnya belum terdapat Latihan soal, maka dari validator menyarankan untuk menambahkan Latihan soal supaya siswa dapat melakukan evaluasi setelah belajar menggunakan *e-book* ini.



Gambar 4.21 Tampilan Latihan Soal

4) Menambahkan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

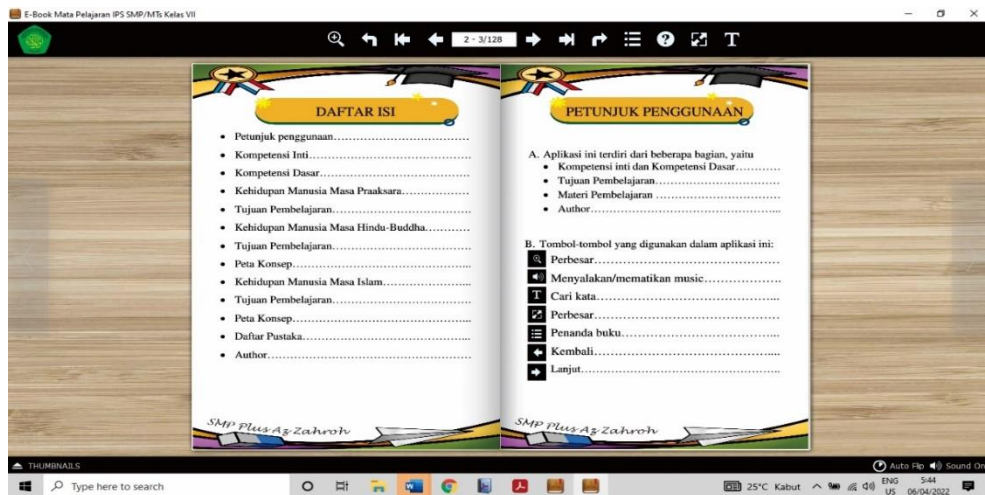
E-book yang dibuat pada mulanya tidak terdapat Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK), maka dari itu validator memberikan saran untuk menambahkan IPK supaya dijadikan pedoman untuk membuat materi yang terdapat pada e-book.



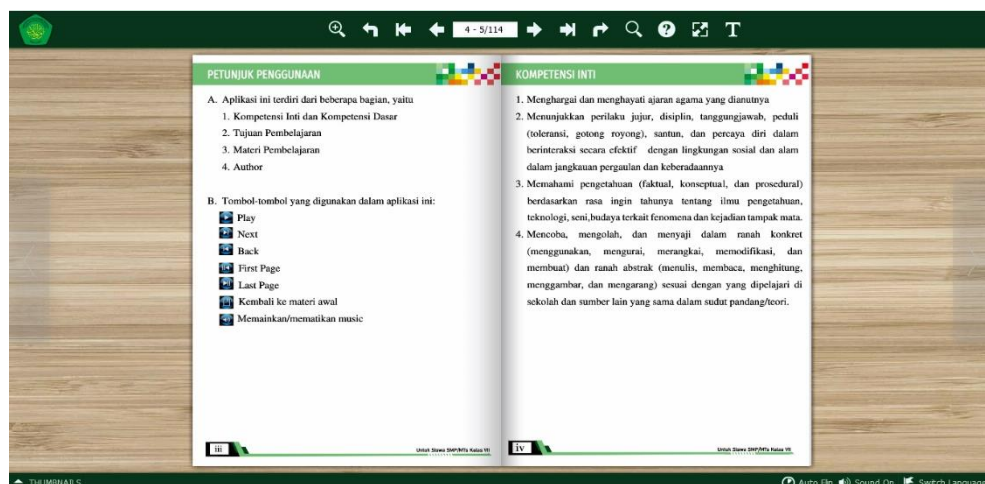
2. Ahli Desain Media Pembelajaran

1) Merubah Desain Footer dan Header

Validator memberikan saran untuk merubah desain header dan footer yang terdapat pada *e-book*, dikarenakan desain tersebut kurang cocok untuk siswa jenjang SMP/MTs. Maka dari itu dibuat desain oleh peneliti yang lebih cocok untuk buku siswa jenjang SMP/MTs



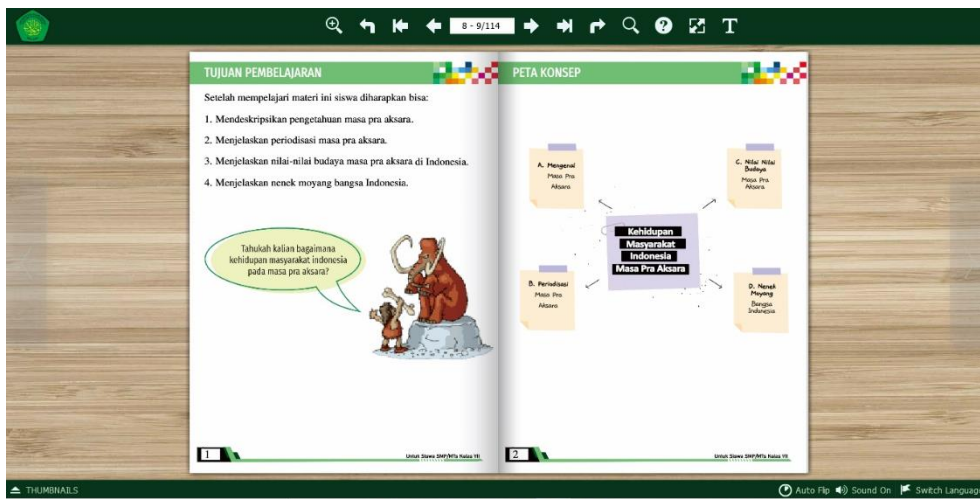
Gambar 4.23 Tampilan Desain Header Dan Footer Sebelum Revisi



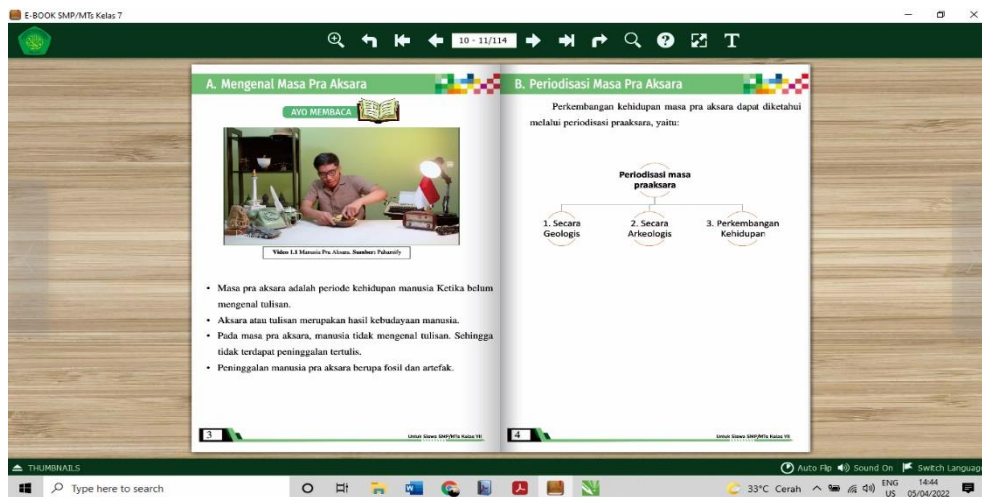
Gambar 4.24 Tampilan Desain Header Dan Footer Setelah Direvisi

2) Menambahkan Animasi dan Komponen Interaktif

Validator menyarankan penambahan animasi dan komponen interaktif, supaya siswa saat membaca *e-book* lebih tertarik karena lebih tertarik dan tidak mudah bosan



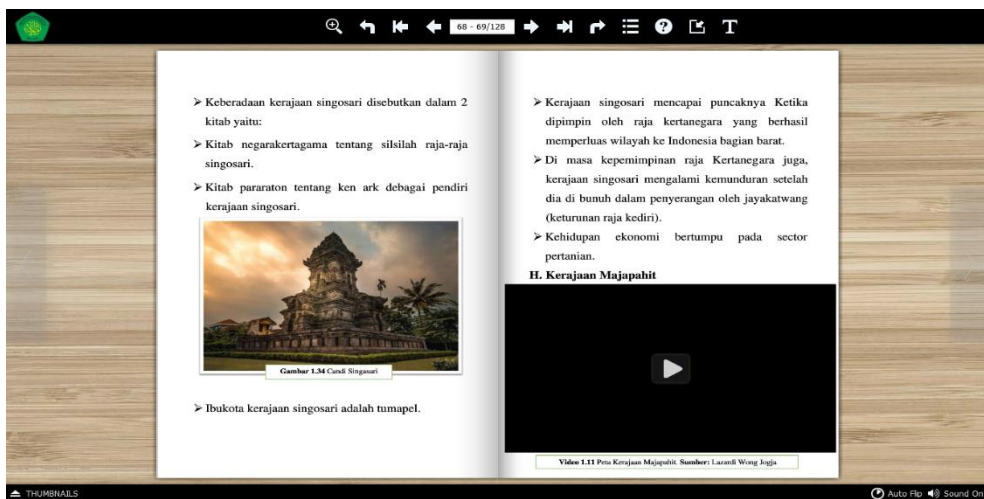
Gambar 4.25 Tampilan Penambahan Animasi Bergerak



Gambar 4.26 Tampilan Salah Satu Contoh Komponen Interaktif

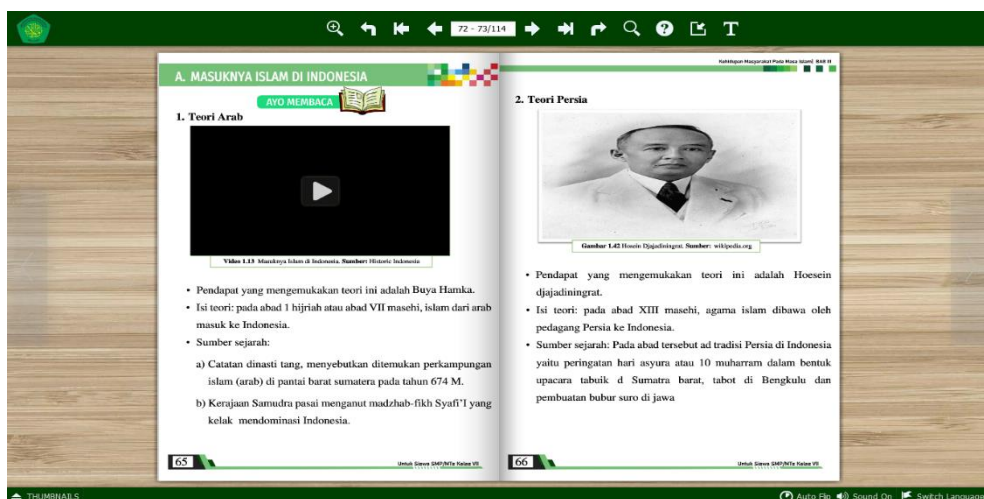
3) Menyamakan Ukuran Gambar dan Video

Validator menyarankan untuk memberikan persamaan dalam ukuran gambar dan video supaya lebih rapi.



Gambar 4.27 Tampilan Ukuran Gambar Dan Video Tidak Beraturan Sebelum

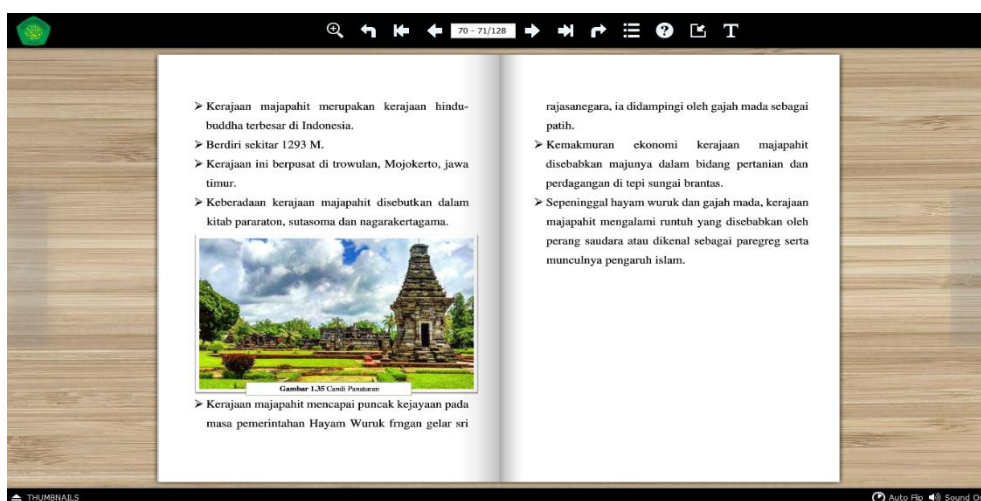
Revisi



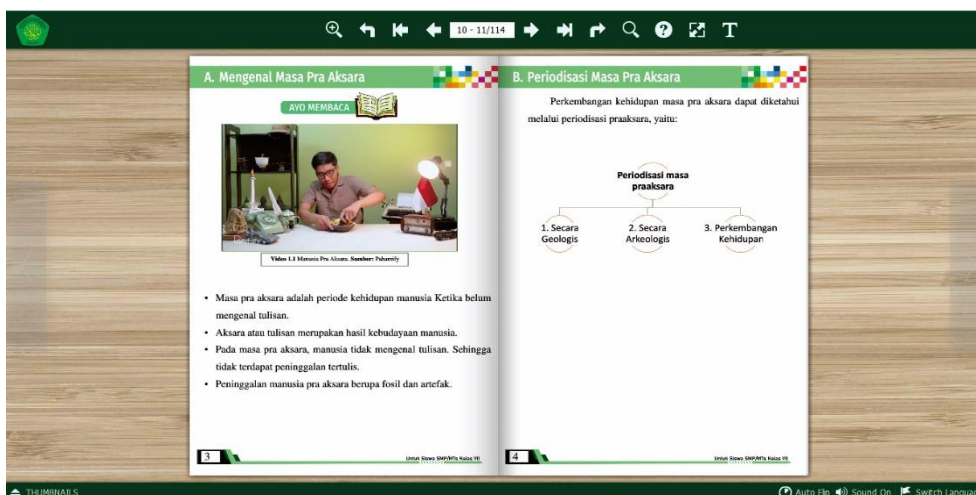
Gambar 4.28 Tampilan Ukuran Gambar Dan Video Beraturan Setelah Revisi

4) Menambahkan penomoran halaman

Validator menyarankan untuk memberikan penomoran halaman disetiap lembaran di *e-book*, supaya *e-book* lebih rapi serta memudahkan pembaca untuk pencarian bab maupun sub-bab yang dicari.



Gambar 4.29 Tampilan Halaman *E-Book* Tanpa Penomoran Sebelum Revisi



Gambar 4.30 Tampilan Penomoran Halaman *E-Book* Setelah Revisi

Tujuan dari revisi produk ini adalah untuk memperbaiki bahan ajar agar lebih valid, efektif dan menarik saat digunakan pada pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk Yang Telah Direvisi

Tahapan awal yang dilakukan peneliti sebelum melakukan implementasi pengembangan yaitu perencanaan, dimulai dengan identifikasi karakteristik siswa. Kondisi saat pandemi *Covid-19*, membuat siswa memiliki pengalaman melakukan pembelajaran secara daring dengan berbantuan perangkat elektronik..

Peristiwa pasca pandemi *Covid-19* ini, siswa kembali melakukan pembelajaran di kelas dengan berbantuan media buku cetak atau guru sebagai sumber untuk mendapatkan pengetahuan, sedangkan siswa masih memerlukan materi tambahan yang tidak ditemukan dari buku sekolah seperti dari internet, komputer dan *smartphone*.

Pada penelitian dan pengembangan ini, peneliti mengembangkan bahan ajar *e-book*, materi yang peneliti gunakan yakni materi Masyarakat Indonesia Masa Praaksara, Hindu-Buddha Dan Islam. Pemilihan ini disesuaikan dengan kurikulum SMP Plus Az-Zahroh Malang dan kebutuhan siswa. Bahan ajar berbentuk *e-book* dilengkapi dengan berbagai komponen menarik seperti audio belajar, animasi, video dan gambar berwarna supaya dapat menarik perhatian siswa untuk belajar IPS dan motivasi belajar siswa meningkat dalam mengikuti proses belajar IPS. Bahan ajar *e-book* ini dipublikasikan dengan file *executable* (*exe*) untuk laptop dan dalam bentuk link *website* untuk android.

Bahan ajar e-book telah divalidasi oleh satu orang ahli menguasai bidang media pembelajaran, satu orang ahli menguasai materi sejarah, dan satu guru pembelajaran IPS. Validasi berkaitan dengan tujuan penggunaan suatu instrumen. Artinya, apabila suatu instrumen dapat memberikan informasi yang sesuai dengan kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu, maka instrumen itu dikatakan valid sesuai tujuan tersebut.⁴⁸ Oleh karenanya, peneliti melakukan proses validasi terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian agar produk dan instrumen yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa kelas VII.

Nilai validitas ahli materi menunjukkan presentase sebesar 85% dan sesudah direvisi oleh peneliti meningkat menjadi 100% yang artinya materi tersebut sangat valid dan dapat digunakan untuk pembelajaran IPS. Aspek yang dinilai oleh ahli materi berkaitan dengan kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran dan KI/KD, penggunaan Bahasa, serta kesesuaian video dan gambar. Sesuai dengan penilaian ahli materi, ada beberapa komponen *e-book* yang perlu diperbaiki berkaitan dengan kesesuaian sumber video, isi materi dan gambar.

Nilai validitas ahli desain menunjukkan persentase sebesar 85% dan sesudah direvisi oleh peneliti meningkat menjadi 95% yang artinya bahan ajar e-book tersebut dalam kategori valid dan dapat digunakan dalam pembelajaran. Hanya saja peneliti kurang menambahkan animasi dan komponen interaktif supaya siswa lebih tertarik untuk terus membaca materi dalam *e-book* yang disajikan dalam Gambar 4.25 dan Gambar 4.26 diatas. Selain itu ahli desain media juga memberikan

⁴⁸ Ayu Faradillah, Windia Hadi dan Slamet Soro. 2020. *Evaluasi Proses & Hasil Belajar Matematika dengan Diskusi dan Simulasi*. Jakarta Selatan: Uhamka Press. hlm. 72

masukan agar peneliti merapikan penomoran halaman dan merapikan ukuran video dan gambar seperti yang disajikan dalam Gambar 4.28 dan Gambar 4.29 diatas.

Nilai validitas guru pembelajaran IPS menunjukkan presentase sebesar 82,5% dan meningkat menjadi 95% sesudah e-book direvisi oleh peneliti, yang menunjukkan bahwa *e-book* sangat valid digunakan sebagai bahan ajar IPS. Terdapat sedikit perbaikan yakni penambahan Latihan soal sebagai evaluasi bagi siswa. Sehingga peneliti menambahkan latihan soal pada *e-book* tersebut.

Media pembelajaran yang sudah dibuat perlu diterapkan kepada siswa dan dilakukan uji coba produk. Produk yang sudah divalidasi dan direvisi kemudian dinilai valid maka akan diujicobakan lkepada siswa kelas VII di SMP Plus Az-Zahroh Malang. Penelitian ini dilaksanakan pada semester ganjil tahun ajaran 2021/2022. Setelah *e-book* di uji cobakan kepada siswa, akan diambil hasil respon siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Hasil dari angket respon siswa tersebut akan menunjukkan kemenarikan media, apabila siswa termotivasi dalam belajar menggunakan media tersebut maka media pembelajaran multimedia interaktif bisa dikatakan menarik dan layak sebagai media pembelajaran IPS.

Peneliti mengambil semua siswa kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang yang berjumlah 15 siswa dan melakukan penelitian secara offline dengan cara peneliti masuk ke ruangan kelas untuk mengimplementasikan e-book yang telah dikembangkan. Sebelum membuka *e-book*, Langkah pertama adalah menyebarkan soal pretest sesuai dengan kemampuan mereka. Setelah itu, Langkah kedua adalah

belajar dan pembelajaran di kelas dengan mengakses *e-book*. Setelah itu, Langkah ketiga, siswa akan mengisi posttest untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah menggunakan *e-book*. Yang terakhir, yaitu siswa mengisi angket untuk mengetahui apakah siswa tertarik dengan *e-book* yang dikembangkan oleh peneliti.

Pada angket respon siswa disediakan 10 pertanyaan terkait *e-book* sesuai dengan Tabel 4.8. Rata-rata nilai yang diperoleh berdasarkan angket tersebut adalah 91,1. Hal ini menunjukkan bahwa *e-book* ini termasuk bahan ajar yang menarik dan mampu memberikan daya tarik bagi siswa.

Evaluasi pengembangan bahan ajar *e-book* bertujuan untuk mengukur daya serap dan nalar siswa pada proses pembelajaran. Evaluasi bukan hanya sekedar menilai suatu aktivitas secara spontan, melainkan merupakan kegiatan untuk menilai sesuatu secara terencana, sistematis, dan berdasarkan atas tujuan yang jelas. Dengan adanya evaluasi peneliti akan mengetahui efektivitas bahan ajar *e-book* dilihat dari perolehan nilai pretest dan posttest siswa.

Ghufron mengatakan bahwa motivasi adalah keadaan yang mendorong individu untuk melakukan kegiatan-kegiatan tertentu, motivasi yang ada pada individu akan mewujudkan suatu perilaku yang diarahkan pada tujuan pencapaian sasaran kepuasan.⁴⁹ Motivasi belajar erat kaitannya dengan efektivitas pembelajaran. Pembelajaran yang efektif tentu didukung penggunaan media pembelajaran yang efektif pula. Dalam hal ini, keefektifitasan media multimedia interaktif berkaitan dengan sejauh mana media tersebut dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran siswa.

⁴⁹ M. Nur Ghufron dan Rini Risnawita. 2011. *Teori-Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. hlm. 83

Efektivitas bahan ajar *e-book* diukur menggunakan instrumen pretest dan posttest serta dianalisis menggunakan *N-Gain Score*. Hasil evaluasi penggunaan media berdasarkan tabel 4.12 di atas menunjukkan rerata nilai pretest dan posttest meningkat dari nilai 45 menjadi 83,8. Didukung dengan nilai *N-Gain Score* sebesar 0,71. Nilai *N-gain* ini berada dalam kategori Tinggi yang artinya bahan ajar ini sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran IPS.

Adanya perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah di beri penerapan *e-book*. Untuk melihat nilai t_{tabel} maka didasarkan pada derajat kebebasan (dk), yang besarnya adalah $N-1$, yaitu $15-1 = 14$. Nilai $dk = 39$ pada taraf signifikan 5% diperoleh $t_{tabel} = 1.68488$. Berdasarkan hasil analisis uji t (paired sample t-test), maka dapat diperoleh hasil bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $6.083 > 0.005$ dan $Sig. (2 tailed) = 0,000 < 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan ada pengaruh penerapan *e-book* pada motivasi belajar siswa, dan tergolong efektif.

Pada hasil *pretest* dan *posttest* dalam Tabel 4.12 diketahui bahwa masih ada siswa yang masih mengalami nilai dibawah KKM saat mengerjakan pretest dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat penyerapan materi pembelajaran setiap siswa berbeda. Sesuai dengan pendapat Slamet, prestasi belajar siswa dapat dipengaruhi oleh dua faktor, yakni faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berkaitan dengan diri siswa yang berupa faktor jasmaniah dan faktor psikologi. Faktor jasmaniah meliputi keadaan tubuh dan kesehatan siswa serta faktor psikologi yang berkaitan dengan minat, bakat, motif, kesiapan, dan kematangan siswa dalam belajar. Sedangkan faktor eksternal atau faktor yang

berasal dari luar siswa berkaitan lingkungan keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam.⁵⁰

Dalam hal ini, penggunaan *e-book* termasuk ke dalam faktor eksternal. Oleh karena itu, naik atau turunnya prestasi belajar siswa tidak hanya dipengaruhi oleh media pembelajaran saja, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor internal lainnya.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Pemanfaatan

Sesuai hasil uji coba, saran pemanfaatan bahan ajar *e-book* yakni:

- a. Bagi siswa bahan ajar *e-book* dapat digunakan sarana belajar mandiri mengenai materi Masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-buddha dan islam
- b. Bagi praktisi bahan ajar *e-book* dapat dimanfaatkan untuk menyampaikan materi Masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-buddha dan islam

2. Desiminasi

Pengenalan produk dapat disampaikan melalui forum Kelompok Kerja Guru (KKG) tingkat SMP/MTs di Kota Malang serta dapat disebarluaskan melalui *google playstore*, jurnal dan seminar mengenai penelitian dan pendidikan. Hal ini bertujuan agar guru, siswa, dan masyarakat umum tertarik untuk menggunakan dan mengembangkan bahan ajar *e-book*.

⁵⁰ Darmadi. 2017. *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*. Sleman: Deepublish,, hlm 305

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Bahan ajar *e-book* masih tergolong sederhana dan memiliki banyak kekurangan. Oleh karenanya, untuk membuat media ini lebih baik maka disarankan beberapa hal berikut pada pengembangan selanjutnya:

- a. Materi pada produk ini hanya sebatas Masyarakat Indonesia pada masa praaksara, hindu-buddha dan islam oleh karena itu diperlukan pengembangan lebih lanjut pada materi pembelajaran lainnya sesuai dengan kurikulum dan karakteristik peserta didik.
- b. Fitur-fitur yang terdapat pada bahan ajar *e-book* sangat sederhana, untuk itu perlu adanya penambahan fitur lainnya yang dapat menunjang proses belajar dan meningkatkan daya tarik media.
- c. Bahan ajar *e-book* dapat digunakan sebagai referensi guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa.
- d. Membuat *e-book* lebih interaktif supaya dapat memberikan stimulus lebih kepada siswa untuk lebih bersemangat dalam mengaplikasikan *e-book*.
- e. Menerbitkan buku digital ber ISBN (*International Standart Book Number*, supaya bisa dipublikasi lebih luas dan dapat digunakan untuk umum.

DAFTAR PUSTAKA

- Amna Emda. 2017. Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran, Jurnal Lantanida, 5 (2), 175 "182.
- Andriani. R & Rasto. 2019. Motivasi belear sebagai determinan hasil belajar siswa, Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran. 4 (1), 82 "83.
- Anggur, N F. 2021. Implementasi Media Pembelajaran E-book Berbasis Aplikasi Android Pada Pelajaran Bahasa Jawa Kelas V Di Sd Negeri Junrejo 01 Kota Batu. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: FITK UIN Malang.
- Ayu Safrina. 2021. Analisis Prinsip-Prinsip Pengembahangan Bahan Ajar Guru Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Bangkinang Kota Kabupaten Kampar. Skripsi tidak diterbitkan, Pekanbaru: FITK UIN Sultan Syarif Kasim Riau.
- Arsyad Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Chee, T.S. & Wong. A.F.L. 2003. Teaching And Learning With Technology, Singapore: Prentice Hall.
- Darmadi. 2017. Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa. Sleman: Deepublish
- Dian Nurhayati. 2017. Pengembangan Buku Digital Interaktif Mata Kuliah Pengembangan E-Learning Pada Mahasiswa Teknologi Pendidikan FIP UNY. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: UNY
- Ghufron, M Nur. Risnawita, Rini. 2011. Teori-Teori Psikologi. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Fahira Q & Joni S, 2021. Pengembangan Bahan Ajar E-book Akuntansi Keuangan Kelas XII SMK pada Materi Aset Tetap Berwujud Berbasis Pendekatan Saintifik, Jurnal Riset Pendidikan Ekonomi (JRPE), 6 (2), 37,

- Fahmi N R & Sariyatun. 2020. Nilai-Nilai Luhur Tari Kedempling Dalam Pembelajaran Ips Berbasis Teori Belajar Behavioristik, *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 5 (2), 120.
- Faradillah, Ayu dkk. 2020. *Evaluasi Proses & Hasil Belajar Matematika dengan Diskusi dan Simulasi*. Jakarta Selatan: Uhamka Press
- Finda. H. R. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Berbasis Web Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MTSN 7 Malang. Skripsi tidak diterbitkan, Malang: FITK Pendidikan IPS.
- Hilmi, 2020. Evaluasi Bahan Ajar Cetak Bahasa Arab Untuk Tingkat Madrasah Aliyah, *Jurnal Intelektualita*, 9 (2), 95" 96.
- Ina M dkk., 2020. Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Sosial*, 2 (2), 312" 325.
- Lastri Indriana. 2020. Pengembangan E-book 3d Berbasis Aplikasi 3d Pageflip Materi Sistem Gerak Terintegrasi Keislaman Kelas Xi Ma Darul Ulum Palangka Raya. Skripsi tidak diterbitkan, Palangkaraya: FITK IAIN Palangkaraya.
- Lilis, 2019. Pengembangan bahan ajar digital pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika kelas X, *Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 158.
- Lola, A N. 2021. Pengembangan Digital Book Matematika Bangun Sisi Datar Berbasis Problem Solving. Skripsi tidak diterbitkan. Bengkulu: FTT IAIN Bengkulu. Nikita. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Tematik Berbasis Model Project-Based Learning Di Kelas IV MIN 40 Aceh Besar. Skripsi tidak diterbitkan. Banda Aceh: FITK UIN Ar-Rainy Darussalam.
- Noviyanti & Gading Gamaputra. 2020. Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di

- Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa), *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial*, 4 (2), 109.
- Refany Laraswati. 2020. Pengembangan Ebook Pembelajaran Membaca Untuk Siswa Tk Nada Ashobah Pada Masa Pandemi, *Jurnal Seni Rupa*, 9 (4), 17.
- Shihab. Q. M. 2002, *Tafsir Al-Misbah*. Jakarta:Lentera Hati
- Sindi, M.P. 2021. Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Model Pembelajaran Search Solve Create Share Pada Materi Spldv. Skripsi tidak diterbitkan. Ciputat: FITK UIN Syarif Hidayatullah.
- Syahrudin & Mutiani. 2020. *Strategi Pembelajaran Ips: Konsep dan Aplikasi*. Banjarmasin: Penerbit Program Studi Pendidikan IPS.
- Taufina, dkk., 2020. Pengembangan Bahan ajar pembelajaran tematik dengan menggunakan metode visual storytelling di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4 (2), 421.
- Tika M dkk. 2020. Integrasi Pembelajaran IPS pada Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar, *Jurnal Pendidikan Dasar*. 4 (1), 20 "21.
- Tim dosen Ma'had Aly Hasyim Asy'ari. 2016. *Pendidikan Akhlak untuk Pelajar dan Pengajar Terjemah: Adabul Alim Wal Muta'alim*, Karya Hadratussyaikh KH. M. Hasyim Asy'ari. Jombang: Pustaka Tebuireng,
- Triyanto dkk, 2020. Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia, *Jurnal Salaka*. 2 (1), 63.
- Wiyanto & Bachtiar AH, 2020. Urgensi pendekatan kreatif partisipatori dalam pengembangan bahan ajar, *Jurnal Prosiding Senantias*, 1 (1), 192.
- Zakiyatus S & A Kholiq. 2020. Pengembangan Ecthing (E-book Creative Thinking) Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Peserta Didik Smk Pada Materi Hukum Ohm, *Jurnal Inovasi Pendidikan Fisika*, 9 (3), 343 Vol. 09, No. 3,

LAMPIRAN

LAMPIRAN I : Surat Izin Survey



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 11/Un.03.1/TL.00.1/01/2022 05 Januari 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Survey

Kepada
Yth. Kepala SMP Plus Az-Zahroh Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

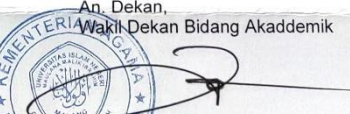
Dengan hormat, dalam rangka penyusunan proposal Skripsi pada Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mohammad Abid Amrullah
NIM : 16130104
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
Judul Proposal : **Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-book Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII SMP Plus Az-Zahroh Malang**

diberi izin untuk melakukan survey/studi pendahuluan di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terima kasih.


Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

LAMPIRAN II Surat Izin Penelitian


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id>, email : fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : 186/Un.03.1/TL.00.1/02/2022 08 Februari 2022
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian

Kepada

Yth. Kepala SMP Plus Az Zahroh Malang
di
Malang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.


Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama : Mohammad Abid Amrullah
NIM : 16130104
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Semester - Tahun Akademik : Genap - 2021/2022
Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-Book Berbantuan Aplikasi Kvisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VIII SMP Plus Az Zahroh Malang
Lama Penelitian : Februari 2022 sampai dengan April 2022 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


 An Dekan
 Wakil Dekan Bidang Akademik
 Dr. Muhammad Walid, MA
 NIP. 19730823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PIPS
2. Arsip

LAMPIRAN III Surat Keterangan Penelitian



YAYASAN FATHIMAH AZ - ZAHROH
LEMBAGA PENDIDIKAN
SMP PLUS AZ-ZAHROH
NPSN: 69894967 | "TERAKREDITASI B"
Jalan Prof. M. Yamin II/29 Malang, Telp. (0341) 365663
Website: www.azzahroh.sch.id | Email: surat@azzahroh.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 017/SMP-AZR/69894967/IV/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini

Nama : **Mochamad Salis Hanafi, S.E.**
Jabatan : Kepala SMP Plus Az-Zahroh

Menerangkan bahwa mahasiswa berikut ini

Nama : **Mohamad Abid Amrullah**
NIM : 16130104
Jurusan : Pendidikan IPS (S1)

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang benar-benar melaksanakan Penelitian Skripsi yang berjudul "*Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-book Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII di SMP Plus Az Zahroh Malang*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 12 April 2022

Kepala SMP Plus Az-Zahroh



Mochamad Salis Hanafi, S.E., M.Pd.

LAMPIRAN IV Surat Validator Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id), email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-602 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2022 10 Februari 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Materi)

Kepada Yth.
Rika Inggit Asmawati, MA
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Mohammad Abid Amrullah
 NIM : 16130104
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-Book
 Berbantuan Aplikasi Kuisoft Flipbook Maker pada
 Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi
 Belajar Kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik



LAMPIRAN V Surat Validator Ahli Media

	<p>KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http:// fitk.uin-malang.ac.id. email : fitk@uin_malang.ac.id</p>
---	--

Nomor : B- 601 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2022 10 Februari 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Media)

Kepada Yth.
Galih Puji Mulyoto, M.Pd
 di -
 Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Mohammad Abid Amrullah
NIM	: 16130104
Program Studi	: Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
Judul Skripsi	: Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-Book Berbantuan Aplikasi Kuisoft Flipbook Maker pada Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

an Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik

 Dr. Muhammad Walid, M.A
 NIPN 197368232000031002

LAMPIRAN VI Surat Validator Pembelajaran IPS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang
[http:// fitk.uin-malang.ac.id](http://fitk.uin-malang.ac.id) email : fitk@uin_malang.ac.id

Nomor : B-603 /Un.03/FITK/PP.00.9/02/2022 10 Februari 2022
 Lampiran : -
 Perihal : Permohonan Menjadi Validator (Ahli Pembelajaran)

Kepada Yth.
 Nur Syamsiah, S.Pd
 di - Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Mohammad Abid Amrullah
 NIM : 16130104
 Program Studi : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (PIPS)
 Judul Skripsi : Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk E-Book
 Berbantuan Aplikasi Kuisoft Flipbook Maker pada
 Mata Pelajaran IPS untuk Meningkatkan Motivasi
 Belajar Kelas VII SMP Plus Az-Zahroh Malang
 Dosen Pembimbing : Dr. Hj. Ni'matuz Zuhroh, M.Si

maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator media skripsi tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n Dekan
 Wakil Dekan Bid. Akademik



LAMPIRAN VII Instrumen Validasi Ahli Materi

Sebelum Revisi

Sebelum Revisi

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN IPS
(BAHAN AJAR BERUPA E-BOOK)**

Nama : Rika Inggit Asmawati, M.A
 NIP : 198812062020122003
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2 Ilmu Sejarah
 Alamat : Perum Safe Garden No C5, Jl. Tebo Selatan, Mulyorejo, Sukun Malang

A. Petunjuk pengisian angket

- Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami bahan ajar yang dikembangkan.
- Berilah tanda check (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
- Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan bahan ajar berupa <i>e-book</i>				✓	
2	Kebenaran isi materi yang disampaikan					✓
3	Sistematika penyajian materi				✓	
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran				✓	

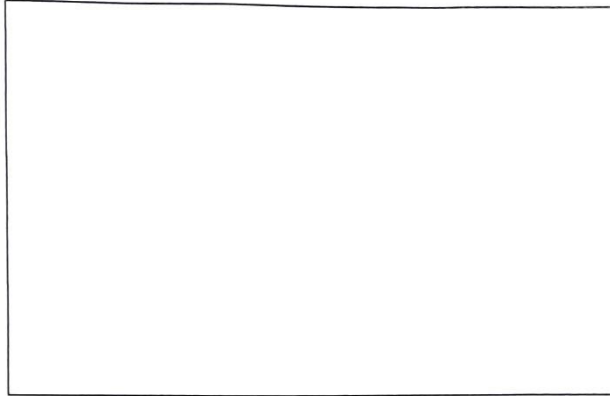
5	Bahan ajar berupa e-book mudah digunakan dalam pembelajaran IPS					✓	
6	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami					✓	
7	Kesesuaian materi dengan gambar dan video						✓
8	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berupa e-book sudah jelas dan mudah dipahami					✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

--

2. Saran



D. Kesimpulan

Bahan ajar berupa e-book pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi. ✓
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 21 Februari 2022

Validator,



Rika Inggit Asmawati, M.A
NIP. 198812062020122003

Setelah Revisi

Setelah

**ANGKET PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN IPS
(BAHAN AJAR BERUPA E-BOOK)**

Nama : Rika Inggit Asmawati, M.A
 NIP : 198812062020122003
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S2 Ilmu Sejarah
 Alamat : Perum Safe Garden No C5, Jl. Tebo Selatan, Mulyorejo, Sukun Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda check (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi yang disajikan dengan pengembangan bahan ajar berupa <i>e-book</i>					✓
2	Kebenaran isi materi yang disampaikan					✓
3	Sistematika penyajian materi					✓
4	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan tujuan pembelajaran					✓

5	Bahan ajar berupa e-book mudah digunakan dalam pembelajaran IPS					✓
6	Materi yang disajikan sudah jelas dan mudah dipahami					✓
7	Kesesuaian materi dengan gambar dan video					✓
8	Bahasa yang digunakan dalam bahan ajar berupa e-book sudah jelas dan mudah dipahami					✓

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

1. Referensi buku hanya 1
2. Tidak ada sumber gambar dan video
- 3.

2. Saran

1. Perbanyak Referensi buku, minimal 5
2. Menambahkan sumber gambar & video

D. Kesimpulan

Bahan ajar berupa e-book pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi. ✓
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 21 Februari 2022

Validator,



Rika Inggit Asmawati, M.A
NIP. 198812062020122003

LAMPIRAN VIII Instrumen Validasi Ahli Media

Sebelum Revisi

Sebelum

ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN GURU IPS DI SMP PLUS AZ-ZAHROH MALANG(BAHAN AJAR BERUPA E-BOOK)

Nama : Galih Puji Mulyoto, M. Pd.

NIK : 19880322201802011146

Instansi : S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan

Pendidikan : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial

Alamat : Jedong, Wagir, Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda check (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

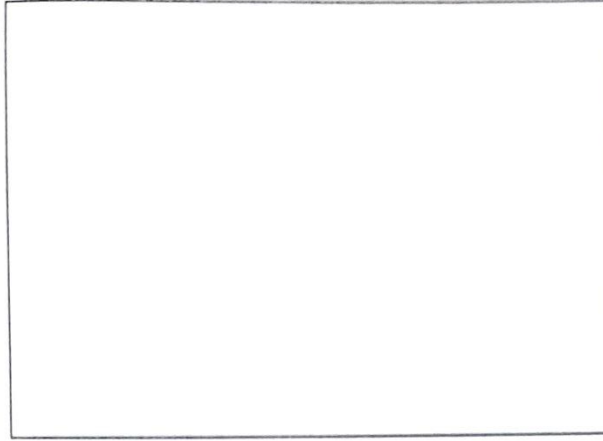
No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan/desain bahan ajar berbentuk <i>e-book</i>				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar berbentuk <i>e-book</i>				✓	
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)				✓	

4	Komposisi warna bahan ajar berbentuk <i>e-book</i>				✓	
5	Kemenaikan isi tampilan materi					✓
6	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami					✓
7	Kemudahan bahan ajar berbentuk <i>e-book</i> untuk dioperasikan				✓	
8	Kesesuaian bahan ajar berbentuk <i>e-book</i> dengan karakteristik siswa				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



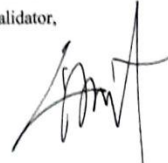
D. Kesimpulan

Bahan ajar berbentuk *e-book* pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi. ✓
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 16 Februari 2022

Validator,



Galih Puji Mulyoto, M. Pd
NIP. 19880322201802011146

Setelah Revisi

Setelah revisi

ANGKET PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN IPS
(BAHAN AJAR BERBENTUK E-BOOK)

Nama : Galih Puji Mulyoto, M. Pd.
NIP : 19880322201802011146
Instansi : S2 Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan
Alamat : Jedong, Wagir Malang

A. Petunjuk Pengisian Angket

- Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami alat media pembelajaran yang dikembangkan.
- Berilah tanda check (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat.
- Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kemenarikan tampilan/desain bahan ajar berbentuk <i>e-book</i>					✓
2	Kejelasan petunjuk penggunaan bahan ajar berbentuk <i>e-book</i>					✓
3	Ketepatan ukuran huruf dan jenis huruf (terbaca dengan jelas)					✓
4	Komposisi warna bahan ajar berbentuk <i>e-book</i>				✓	
5	Kemenarikan isi tampilan materi					✓

6	Penggunaan tombol/button dan tulisan mudah dipahami					✓
7	Kemudahan bahan ajar berbentuk <i>e-book</i> untuk dioperasikan					✓
8	Kesesuaian bahan ajar berbentuk <i>e-book</i> dengan karakteristik siswa			✓		

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



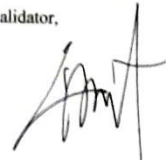
D. Kesimpulan

Bahan ajar berbentuk *e-book* pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi. ✓
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 16 Februari 2022

Validator,



Galih Puji Mulyoto, N. Pd
NIP. 19880322201802011146

LAMPIRAN IX Instrumen Validasi Pembelajaran IPS

Sebelum Revisi

Sebelum

**ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN GURU IPS
DI SMP PLUS AZ-ZAHROH MALANG (BAHAN AJAR BERUPA E-BOOK)**

Nama : Nur Syamsiah, S. Pd
 NIP : -
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Alamat : Perum Mutiara Residence D9 Kelurahan Mulyorejo
 Kecamatan Sukun Kota Malang

A. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda check (✓) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
3. Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian locus/tor pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)				✓	
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK				✓	

3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa				✓	
4	Bahan ajar <i>e-book</i> mudah dioperasikan				✓	
5	Bahan ajar <i>e-book</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar				✓	
6	Bahan ajar <i>e-book</i> dapat membantu siswa fokus dalam belajar					✓
7	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi				✓	
8	Bahan ajar <i>e-book</i> dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran

D. Kesimpulan

Bahan ajar berupa e-book pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 20 Maret 2022

Validator,



Nur Syamsiah, S. Pd
NIP.

Sesudah Revisi

Setelah

**ANGKET PENILAIAN AHLI PEMBELAJARAN GURU IPS
DI SMP PLUS AZ-ZAHROH MALANG (BAHAN AJAR BERUPA E-BOOK)**

Nama : Nur Syamsiah, S. Pd
 NIP : -
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
 Pendidikan : S1 Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
 Alamat : Perum Mutiara Residence D9 Kelurahan Mulyorejo
 Kecamatan Sukun Kota Malang

A. Petunjuk pengisian angket

- Sebelum Bapak/Ibu mengisi angket dimohon untuk membaca dan memahami bahan ajar yang dikembangkan.
- Berilah tanda check (√) pada salah satu item yang sesuai dengan penelitian yang dianggap paling tepat
- Keterangan makna dari angka pilihan anda adalah sebagai berikut:

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang Baik
1	Sangat Kurang Baik

B. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

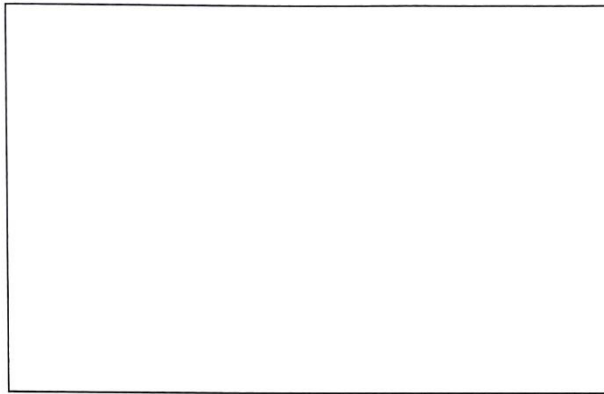
No	Pertanyaan	Keterangan				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian locus 1 tor pencapaian kompetensi (IPK) dan tujuan dengan kompetensi dasar (KD)					√
2	Relevansi materi yang disajikan dengan KD dan IPK					√

3	Materi yang disajikan sesuai dengan perkembangan siswa					✓
4	Bahan ajar <i>e-book</i> mudah dioperasikan					✓
5	Bahan ajar <i>e-book</i> dapat memotivasi siswa untuk belajar				✓	
6	Bahan ajar <i>e-book</i> dapat membantu siswa fokus dalam belajar					✓
7	Latihan soal yang diberikan sesuai dengan isi materi					✓
8	Bahan ajar <i>e-book</i> dapat digunakan pada pembelajaran IPS mengenai				✓	

C. Lembar Kritik dan Saran

1. Kritik

2. Saran



D. Kesimpulan

Bahan ajar berupa e-book pada mata pelajaran IPS ini dinyatakan (lingkari salah satu):

1. Sudah bisa digunakan tanpa revisi.
2. Sudah bisa digunakan, namun masih perlu revisi.
3. Boleh digunakan dengan revisi besar.
4. Tidak boleh digunakan.

Malang, 20 Maret 2022

Validator,



Nur Syamsiah, S. Pd
NIP.

LAMPIRAN X Instrumen Respon Siswa

ANGKET PENELITIAN

**PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBENTUK E-BOOK BERBANTUAN
APLIKASI FLIP PDF BUILDER PADA MATA PELAJARAN IPS UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 7
SMP PLUS AZ-ZAHROH MALANG**

NAMA : Fahmahus Zahra
KELAS : VII
NO ABSEN : 6

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

- Bacalah dengan teliti setiap item pertanyaan pada angket berikut ini!
- Pilihlah satu jawaban yang sesuai dengan pendapat anda dengan memberi tanda checklis (✓) pada kolom jawaban yang telah disediakan. Skala penilaiannya dalam pebelitian ini terdiri dari 5 kritesia sebagai berikut:
SS: Sangat Setuju
S : Setuju
N : Netral
TS: Tidak Setuju
STS: Sangat Tidak Setuju
- Pilihlah jawaban dari skala penilaian yang sesuai dengan pengalaman, kenyataan, dan pendapat anda.

Motivasi Belajar Siswa (Sesudah Penerapan Bahan Ajar berupa E-book)

No	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1	Dengan menggunakan <i>e-book</i> saya merasa yakin dapat menyelesaikan tugas sampai selesai	✓				
2	Dengan adanya <i>e-book</i> saya merasa senang jika guru memberikan tugas, dan saya langsung mengerjakan tugas tersebut	✓				
3	Dengan adanya <i>e-book</i> saya bersemangat belajar IPS bab selanjutnya sebelum diberikan oleh guru di sekolah	✓				

4	Dengan adanya <i>e-book</i> saya belajar IPS atas keinginan sendiri dan tidak ada dorongan	✓				
5	Dengan adanya penggunaan <i>e-book</i> saya percaya bahwa saya bisa menyelesaikan tugas IPS dengan kemampuan saya sendiri	✓				
6	Dengan penggunaan <i>e-book</i> saya yakin akan hasil saya sendiri		✓			
7	Saya dapat membuat variasi belajar agar tidak bosan dengan <i>e-book</i>	✓				
8	Saya berusaha untuk rajin belajar setiap hari dengan adanya <i>e-book</i>			✓		
9	Saya akan terus mencari tahu jika terdapat kesulitan pada pembelajaran IPS dengan menggunakan <i>e-book</i>	✓				
10	Saya merasa semangat untuk memecahkan masalah dan hambatan dalam belajar dengan adanya <i>e-book</i>		✓			

PRE TEST	
Nama :	TTD
No. Absen :	
Pilihlah a, b, c, dan d sebagai jawaban yang paling tepat!	
1. Secara arkeologis, pembabakan masa praaksara di Indonesia adalah zaman...	
a. batu dan logam	
b. berbaru dan meramu	
c. berbaru dan bercocok tanam	
d. peradangan dan zaman perunggu	
2. Dua sumber yang digunakan manusia untuk mempelajari masa praaksara adalah...	
a. Prasasti dan tugu	
b. Fosil dan artefak	
c. Prasasti dan fosil	
d. Artefak dan tugu	
3. Toleransi di Indonesia telah berkembang sejak zaman kerajaan Hindu-Buddha. Salah satu bentuk toleransi dapat dijumpai pada masa Kerajaan Mataram Kuno yaitu pada peristiwa...	
a. pemukiman politik antara Pramodawardhani dengan Rakai Pikatan	
b. pemindahan pusat Kerajaan Mataram Kuno ke Jawa Timur oleh Mpu Sindok	
c. pembangunan candi Kalasan yang bercorak Buddha oleh Rakai Panangkaran	
d. pembangunan pusat perdagangan di Sungai Grogol Solo oleh Rakai Dyah Balitung	
4. Kerajaan yang telah dibangun oleh Raja Airlangga akhirnya dibagi menjadi dua, yaitu	
a. Kerajaan Jenggala dan Kerajaan Medang	
b. Kerajaan Kediri dan Kerajaan Jenggala	
c. Kerajaan Singasari dan Kerajaan Kediri	
d. Kerajaan Medang dan Kerajaan Kamulan	
5. Perhatikan pernyataan berikut!	
a) Mempunyai teknologi persenjataan canggih	
b) Meminta bantuan Arya Wiraraja dari Madura	
c) Menjalin kerja sama dengan tentara Mongol	
d) Memiliki banyak pasukan	
e) Memiliki pengikut setia	
Faktor pendorong keberhasilan Raden Wijaya saat mendirikan Kerajaan Majapahit ditunjukkan oleh angka...	
a. 1), 2), dan 3)	
b. 1), 2), dan 4)	
c. 2), 3), dan 4)	
d. 2), 3), dan 5)	
Lokasi Penelitian di Kelas 7 SMP Plus Az-Zahroh Malang	

PRE TEST	
6. Pada tahun 1511, Malaka jatuh ke Portugis yang mengakibatkan...	
a. Para pedagang Islam berlayar melewati pantai barat Sumatera	
b. Terputusnya hubungan dagang Indonesia dengan Portugis	
c. Pedagang Islam hendak berdagang dengan pedagang Portugis	
d. Pedagang Islam menghentikan kegiatan perdagangan di selat Malaka	
7. Bukti yang menunjukkan bahwa ajaran Islam telah masuk ke Pulau Jawa sejak abad ke-11 adalah ...	
a. Ditemukannya batu nisan Malik As Saleh	
b. Penyebaran Islam di Pulau Jawa dilakukan oleh Waliisongo	
c. Adanya batu nisan Fatimah Binti Maimun di Loran, Gresik	
d. Munculnya pemukiman muslim di daerah pantai	
8. Kesultanan Aceh mencapai puncak kejayaan Ketika masa pemerintahan sultan ...	
a. Iskandar Muda	
b. Iskandar Tsani	
c. Ali Mughayat Syah	
d. Alauddin Mansyur Syah	
9. Setelah Raden Patah wafat, ia lalu digantikan oleh puteranya yang ber julukan Pati Unus. Beliau menerima julukan Pangeran Sabrang Lor karena....	
a. Melakukan Penyerangan kepada Portugis.	
b. Menyebarakan agama Islam di Pulau Jawa.	
c. Karena jasanya memimpin pasukan armada laut ke Malaka	
d. Menguasai Bandar pelabuhan Demak.	
10. Sebagai kesultanan agraris, hasil utama Kesultanan Demak adalah ...	
a. Beras	
b. Jagung	
c. Lada	
d. Rempah-rempah	
Lokasi Penelitian di Kelas 7 SMP Plus Az-Zahroh Malang	

PRE TEST	
KUNCI JAWABAN DAN PEMBAHASAN PRE TEST	
1. Kunci Jawaban A	
Pembahasan:	
Secara arkeologis didasarkan pada hasil-hasil temuan benda-benda peninggalan pada masa praaksara, dibedakan menjadi dua, yaitu zaman batu dan zaman logam. Zaman batu adalah zaman ketika sebagian besar alat atau perkakas penunjang kehidupan manusia terbuat dari batu. Menurut perkembangannya, zaman logam dibedakan menjadi tiga, yaitu zaman perunggu, zaman tembaga dan zaman besi. Indonesia hanya mengalami dua zaman logam, yaitu zaman perunggu dan zaman besi.	
2. Kunci Jawaban B	
Pembahasan:	
Prasasti tulisan pada sebuah batu. Fosil adalah sisa makhluk hidup yang telah membuat Artefak adalah alat-alat yang digunakan manusia praaksara. Tugu, bangunan untuk peringatan.	
3. Kunci Jawaban C	
Pembahasan:	
Rakai Pikatan membantu pendirian candi-candi Buddha. Ia turut menyumbang pembangunan candi-candi Buddha termasuk di wilayah Plaosan, dekat Prambanan. Candi-candi di Plaosan yang diperuntukan bagi pemeluk agama Buddha didirikan secara gotong royong antara penganut agama Buddha dan agama Hindu.	
4. Kunci Jawaban B	
Pembahasan:	
Raja Airlangga punya 2 putra, yaitu Samarawijaya dan Mapanji Grasakan. Tapi persaudaraan dari kedua putranya enggak kayak kakak-beradik pada umumnya. Sejak muda, Samarawijaya dan Mapanji Grasakan saling bersaing ingin memperchubuk takhta dan kekuasaan. Makanya, sesuai saran dari seorang Brahmana yang bernama Empu Bharada, Raja Airlangga akhirnya membagi wilayah kerajaannya jadi dua.	
5. Kunci Jawaban D	
Pembahasan:	
Mengetahui bahwa mertuanya Raja Kertanegara telah terbunuh, Raden Wijaya bersama pengikutnya mengungsi ke Madura dan meminta perlindungan dari Wiraraja. Kedatangan Mongol dimanfaatkan dengan baik oleh Raden Wijaya untuk mencapai tujuannya menjatuhkan kekuasaan Jayakatwang, Tentara Mongol pun menerima tawaran Raden Wijaya untuk menghancurkan Jayakatwang. Setelah peperangan berakhir, Raden Wijaya memutuskan kembali ke Majapahit dan secara mendadak berbalik menyerang tentara Mongol. Tentara mongol yang mendapatkan serangan mendadakpun menderita kekalahan besar dan kembali ke negerinya. Kemudian Raden Wijaya mendirikan Kerajaan Majapahit.	
6. Kunci jawaban D	
Pembahasan:	
Pada tahun 1511, dibawah pimpinan Alfonso de Albuquerque, Portugis berhasil menaklukkan Malaka. Daripak dari jatuhnya Malaka ke tangan Portugis antara lain: Portugis menerapkan monopoli perdagangan di Malaka, Portugis melarang pedagang islam berdagang di Malaka, Pedagang Islam kemudian melakukan perdagangan tidak melalui Malaka melainkan melalui Pantai Barat Sumatera sehingga menjadi semakin ramai.	
7. Kunci Jawaban C	
Lokasi Penelitian di Kelas 7 SMP Plus Az-Zahroh Malang	

PRE TEST	
Pembahasan:	
Islam pertama kali memasuki Jawa Timur pada abad ke-11. Bukti awal masuknya Islam ke Jawa Timur adalah adanya makam Islam atas nama Fatimah binti Maimun di Gresik bertahun 1082, serta sejumlah makam Islam pada kompleks makam Majapahit. Penyebaran Islam di Jawa Timur tak lepas dari peran Waliisongo.	
8. Kunci Jawaban A	
Pembahasan:	
Kesultanan Aceh mencapai puncak kejayaannya pada permulaan abad ke-17, pada masa pemerintahan Sultan Iskandar Muda. Pada masa itu pengaruh agama dan kebudayaan Islam begitu besar dalam kehidupan sehari-hari masyarakat Aceh, sehingga daerah ini mendapat julukan "Serambo Mekkah" (Serambi Mekkah).	
9. Kunci Jawaban C	
Pembahasan:	
Seorang putra Raden Patah bernama Raden Surya dikenal juga dengan julukan Pangeran Sabrang Lor (sabrang=menyeberang, lor=utara), karena pernah menyeberangi Laut Jawa menuju Malaka untuk melawan Portugis.	
10. Kunci Jawaban A	
Pembahasan:	
Demak dalam bidang ekonomi, berperan penting karena mempunyai daerah pertanian yang cukup luas dan sebagai penghasil bahan makanan, terutama beras	
Lokasi Penelitian di Kelas 7 SMP Plus Az-Zahroh Malang	

POST TEST

Nama : _____
No. Absen : _____

TTD

Pilihlah a, b, c, dan d sebagai jawaban yang paling tepat!

- Masa praaksara seringkali disebut zaman nirleka yang mempunyai arti sebagai masa dimana
 - Manusia belum mengenal tulisan
 - Sebelum manusia pertama ada
 - Saat manusia telah mengenal tulisan
 - Ditemukannya fosil dan artefak
- Manusia praaksara pertama kali muncul di muka bumi diperkirakan pada zaman
 - Paleozoikum
 - Mesozoikum
 - Archeikum
 - Kuarter
- Ciri-ciri zaman Mesozoikum antara lain .
 - belum ada kehidupan
 - berkembang binatang kecil tak bertulang belakang
 - berkembangnya jenis reptil raksasa
 - berkembangnya jenis manusia Homo Sapien
- Agama Hindu masuk ke Indonesia dibawa oleh para pedagang India. Pernyataan tersebut sesuai dengan
 - Brahmana
 - Kesatria
 - Waisya
 - Sudra
- Perhatikan pernyataan-pernyataan berikut!
 - Merupakan raja terbesar Kerajaan Kutai.
 - Kebesarannya dapat dilihat dalam upacara-upacara persembahan kepada para dewa
 - Memberikan hadiah atau selekah berupa sapi dalam jumlah yang banyak pada para Brahmana.
 Berdasarkan pernyataan tersebut, raja kerajaan kutai yang dimaksud adalah....
 - Ratu Sima

POST TEST

- Kunci Jawaban A
Pembahasan:
Masa praaksara seringkali disebut zaman nirleka, yaitu zaman ketika manusia belum mengenal tulisan, setelah mengenal tulisan disebut zaman sejarah. Setiap negara memasuki zaman sejarah berbeda-beda, untuk Indonesia zaman sejarah dimulai abad ke-5 M, dengan ditemukannya prasasti berbentuk Yupa, peninggalan Kerajaan Kutai, Kalimantan Timur.
- Kunci Jawaban D
Pembahasan:
Tanda-tanda kehidupan manusia purba mulai terlihat mulai zaman Kuarter. Zaman Kuarter terbagi menjadi dua zaman, yaitu zaman Diluvium (zaman Pleistosen atau Zaman Es) dan zaman Alluvium (zaman Holosen).
- Kunci Jawaban C
Pembahasan:
Zaman Mesozoikum dikenal juga dengan zaman pertengahan. Pada zaman itu perkembangan reptil mencapai puncaknya. Berikut adalah ciri-ciri zaman mesozoikum; Berlangsang sekitar 150 juta tahun, Perkembangan reptil mencapai puncaknya (terutama dinosaurus), Terdapat aktivitas tektonik, iklim, dan evolusi. Benua-benua secara perlahan mengalami pergeseran dari saling menyatu sama lain, iklim bumi mulai hangat, Merupakan dasar dari kehidupan modern.
- Kunci Jawaban C
Pembahasan:
Menurut teori Waisya yang dikemukakan oleh N.J. Krom, agama Hindu masuk ke Indonesia dibawa oleh kaum waisya atau para pedagang.
- Kunci Jawaban C
Pembahasan :
Mulawarman dianggap sebagai raja terbesar Kutai, Yupa mencatat banyak pencapaian pencapaiannya. Diantaranya melakukan kenduri dengan emas yang banyak, bersedekah gunung minyak, dan 20.000 ekor sapi kepada para brahmana.
- Kunci Jawaban A
Pembahasan:
Prasasti Tugu adalah salah satu prasasti yang berasal dari Kerajaan Tarumanagara. Prasasti tersebut isinya menerangkan penggalian Sungai Candrabaga oleh Rajadirajaguru dan penggalian Sungai Gomati oleh Purnawarman pada tahun ke-22 masa pemerintahannya. Penggalian sungai tersebut merupakan gagasan untuk menghindari bencana alam berupa banjir yang sering terjadi pada masa pemerintahan Purnawarman, dan kekeringan yang terjadi pada musim kemarau.
- Kunci Jawaban A
Pembahasan:
Prasasti Mantyasih, juga disebut Prasasti Balitung atau Prasasti Tembaga Kedua, adalah prasasti berangka tahun 907 M yang berasal dari Wangsa Sanjaya, kerajaan Mataram Kuno. Prasasti ini ditemukan di

POST TEST

- Raja Mulawarman
- Raja Asnawarman

- Prasasti peninggalan kerajaan tarumanegara yang menceritakan penggalian sungai gomati untuk mencegah terjadinya banjir adalah prasasti....
 - Tugu
 - Ciaruteun
 - Jambu
 - Cidanghiang
- Raja-raja yang berkuasa dari Dinasti Sanjaya terdapat dalam prasasti
 - Mantyasih
 - Canggal
 - Kalasan
 - Klurak
- Salah satu faktor yang mendorong berkembangnya Islam di Indonesia
 - Ajaran Islam mempunyai bermacam-macam upacara ritual
 - Penyebar ajaran Islam dilakukan oleh para bangsawan
 - Berkembangnya kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia
 - Ajaran Islam tidak mengenal sistem kasta
- Sunan Kalijaga dalam berdakwa menggunakan media ...
 - Lagu-lagu Jawa
 - Wayang kulit
 - Debus
 - Seni tari
- Kerajaan bercorak Islam pertama kali berdiri di Indonesia adalah ...
 - Aceh
 - Samudra Pasai
 - Palembang
 - Pagaruyung

Raja Balitung. Prasasti ini dibuat sebagai upaya melegitimasi Balitung sebagai pewaris tahta yang sah, sehingga menyebutkan raja-raja sebelumnya yang berdaulat penuh atas wilayah kerajaan Mataram Kuno

- Kunci Jawaban D
Pembahasan :
Faktor yang mendorong Islam cepat berkembang di Indonesia adalah : syarat masuk agama Islam mudah, tidak mengenal sistem kasta, disebarkan secara damai, upacara sederhana dan biayanya mudah, aturan-aturan fleksibel dan tidak memaksa. runtuhnya kerajaan Majapahit abad ke-15.
- Kunci Jawaban B
Pembahasan :
Saat berdakwah dengan menggunakan wayang kulit. Sunan Kalijaga mengganti cerita wayang yang sebelumnya tentang Ramayana dan Mahabharata dari cerita ajaran Hindu diubah dengan memasukkan cerita-cerita Islam. Bentuk wayang juga diubah. Di mana mengubah dari bentuk manusia menjadi bentuk kreasi baru yang mirip karikatur.
- Kunci Jawaban B
Pembahasan :
Kerajaan Islam pertama di Indonesia adalah Kerajaan Samudera Pasai. Kerajaan ini berada di Kabupaten Lhokseumawe, Aceh Utara dan berdiri sejak tahun 1267- 1521. Sultan Malik Al-Saleh menjadi pendiri sekaligus raja pertama Samudera Pasai yang kerajaan Islam tertua di Indonesia.

LAMPIRAN XIII Dokumentasi Pembelajaran



LAMPIRAN XIV Hasi Uji N-Gain Score

	A	B	C	D	E	F
21	No Absen	Nama Lengkap	pre-test	post-test	skor ideal	gain score
22	1	Aileen Lailatus Syifa	20	80	100	0,75
23	2	Aisyah Agustin Ningrum	50	70	100	0,4
24	3	Amirotuzzahro	20	90	100	0,875
25	4	Efa Wulandari	30	80	100	0,7
26	5	Fathimatul B L	60	80	100	0,5
27	6	Fathimatuz Zahra	50	90	100	0,8
28	7	Nadya Kamalia	80	100	100	1
29	8	Najwa Ayu Amelia	60	90	100	0,75
30	9	Nevi Egwandini	10	80	100	0,78
31	10	Nurin Najma Zahrina	40	60	100	0,3
32	11	Revira Ayu S D	60	80	100	0,5
33	12	Reysha Kamila A	80	80	100	0
34	13	Silvia Balqis	80	90	100	0,5
35	14	Syarifah Luna	30	80	100	0,7
36	15	Zahra Nailatul Izzah	70	100	100	1
37		rata-rata	45	83,8	100	0,71

LAMPIRAN XV Biodata Mahasiswa**BIODATA MAHASISWA**

Nama : Mohammad Abid Amrullah
NIM : 16130104
Tempat Tanggal Lahir : Jombang, 09 April 1998
Fak./Jur./Prog.Stud : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial/
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Tahun Masuk : 2016
No HP : 081217570797
Alamat Email : abidamrullah123@gmail.com

Malang, 11 April 2022

Mahasiswa,

Mohammad Abid Amrullah

NIM. 16130104