

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK*
MENGGUNAKAN APLIKASI *SIGIL* PADA MATA PELAJARAN
SEJARAH KELAS XI SMA

Ditulis untuk memenuhi sebagai persyaratan

memperoleh gelar sarjana pendidikan



OLEH:

ILHAM SAPUTRA

15004025

KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGRI PADANG

2020

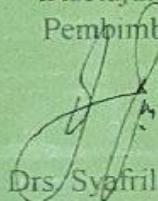
HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-BOOK*
MENGUNAKAN APLIKASI *SIGIL* PADA MATA
PELAJARAN SEJARAH KELAS XI SMA**

Nama : Ilham Saputra
NIM/BP : 15004025
Jurusan/Prodi : Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

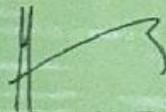
Padang, 20 Agustus 2020

Disetujui Oleh:
Pembimbing



Drs. Syarifil, M.Pd
NIP. 19600414 198403 1 004

Ketua Jurusan/Prodi



Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002

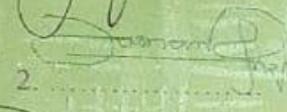
HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Jurusan Kurikulum dan Teknologi
Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negri Padang

Judul : Pengembangan Media pembelajaran E-book Menggunakan
Aplikasi Sigil Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA
Nama : Ilham Saputra
NIM. : 15004025
Jurusan/Prodi : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 Agustus 2020

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Syafril, M.Pd NIP: 19600414 198403 2 004	1. 
2. Anggota	: Drs. Darmansyah, ST., M.Pd NIP: 19591124 198603 1 002	2. 
3. Anggota	: Dra. Eldarni, M.Pd NIP: 19610116 198703 2 001	3. 

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Ilham Saputra
NIM/BP : 15004025
Jurusan/Prodi : Kurikulum dan Teknologi pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media pembelajaran *E-book* Menggunakan Aplikasi *Sigil* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 20 Agustus 2020

Saya yang menyatakan,



Ilham Saputra
NIM. 15004025

ABSTRAK

Ilham Saputra. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran E-book menggunakan aplikasi Sigil Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA.

Berdasarkan masalah yang terdapat di SMA Negeri 1 Junjung Sirih pada mata pelajaran SEJARAH kelas XI. Terdapat permasalahan yaitu kurang antusiasnya siswa dalam mengikuti mata pelajaran SEJARAH. Guru belum menyajikan pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa ingin tau siswa dan guru masih mengajar secara konvensional dan kurang bervariasi sehingga kurangnya motivasi belajar dan semangat dalam belajar penyebab siswa kurang dapat memahami materi yang di sampaikan guru. *E-book* dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk sebagai media pembelajaran yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan materi dan media pada mata pelajaran SEJARAH kelas XI di SMA.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D), menggunakan model pengembangan *Borg and Gall* yang disederhanakan sesuai dengan kebutuhan penelitian. Uji validitas produk dilakukan oleh 4 validator yaitu 2 orang validator ahli materi dan 2 orang validator ahli media.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan *E-book* pada mata pelajaran SEJARAH kelas XI SMA menunjukkan bahwa, prosedur pengembangan ini ditempuh melalui beberapa tahap yang pertama, tahap studi pendahuluan dengan melakukan analisis kebutuhan, kedua tahap pengembangan *E-book*. Jadi dari prosedur pengembangan ini mendapatkan hasil uji validitas produk untuk aspek materi berada pada pencapaian “**sangat Sesuai**” dengan nilai yang diperoleh validator 1 sebesar 4,60, dan validator 2 sebesar 4,50 untuk aspek media berada pencapaian “**sangat layak**” dengan nilai yang diperoleh validator I sebesar 3,60 dan validator II sebesar 4,35. Selanjutnya, Kesimpulan hasil penelitian ini bahwa *E-book* pada mata pelajaran SEJARAH sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-book, Sigil*

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis haturkan kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya lah penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media pembelajaran *E-book* Menggunakan Aplikasi *Sigil* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA”.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini penulis telah mendapat banyak bantuan, bimbingan serta arahan dari berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak Syafril, M.Pd. selaku Penasehat akademik dan Pembimbing yang telah banyak membantu, membimbing, memberi motivasi, memberikan arahan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Dr. Abna hidayati, M.Pd selaku Ketua Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan atas bantuan, dukungan dan motivasi yang selalu diberikan.
3. Ibu Fitri Maizani, S.Pd., M.Pd selaku validator ahli media I yang telah memberikan masukan dan saran terhadap *E-book* yang dikembangkan dalam skripsi ini.
4. Ibu Winanda Amilia, S.Pd., M.Pd.T selaku validator ahli media II yang telah memberikan masukan dan saran terhadap *E-book* yang dikembangkan dalam skripsi ini.

5. Bapak Zulkifli, S.Pd selaku ahli materi 1 yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam *E-book* yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Ibu Rici Fitri Yeni, S.Pd selaku ahli materi 2 yang telah memberikan masukan tentang materi pelajaran yang digunakan dalam *E-book* yang dikembangkan dalam skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu staf dosen jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah banyak memberikan ilmu dan mendidik penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Negeri Padang.
8. Keluarga besar penulis, terutama kedua orang tua yaitu Ayahanda Muhammad Taher, Ibunda Warnita, adik-adik dan keluarga besar yang tidak bisa disebut semuanya yang telah memberikan dukungan berupa moral, materi, perhatian lebih, semangat serta mengiringi penulis dengan doa yang tulus demi kelancaran penyusunan skripsi ini.
9. Terimakasih kepada Jenny Iftiata Rahmah, A.md, Keb perempuan hebat, motivator pribadi, sang calon pasangan hidup/istri yang tanpa henti selalu memberi dukungan dan semangat. Nasehat dan saran yang ia berikan adalah hal yang menolong dan membuat saya tersadar untuk supaya lebih baik dan bekerja lebih keras untuk mencapai masa depan yang lebih baik.
10. Sahabat saya kepada teman seperjuangan Cecep sunarya, rici novia sari, S.Pd, Yana Triananda Kenedi, A.Md.,Keb, Ayub Sunander, S.Pd, Fadli adamsyah, S.Pt, Rhina Febrina, S.Pd, Tarno, dan semuanya tidak bisa disebut satu-satu

yang telah memberikan motivasi dan dukungan serta berjuang bersama dalam menyelesaikan skripsi ini.

11. Teman-teman mahasiswa seangkatan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yaitu kepada sanak-sanak kita Iqbal alfurqan, Muktadil Arya, Azmi Putra, Nofri Wandu, Enda Rahmanda, Vrasetyo, yang telah memberikan semangat dan mendengarkan keluh kesah selama pembuatan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penelitian ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang diberikaan dibalas oleh Allah SWT, mudah-mudahan skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri, lembaga Penelitian dan jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan serta pembaca pada umumnya.

Penulis telah berupaya dengan maksimal untuk menyelesaikan skripsi ini. Namun penulis menyadari baik isi maupun penulisan masih masih jauh dari kesempurnaan untuk itu kepada pembaca, penulis mengharapkan saran dan kritikan yang sifatnya membangun demi kesempurnaan dimasa yang akan datang. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca semua dan ikut serta dalam pengembangan khasanah ilmu pengetahuan. *Aamiin Ya Rabbal 'Alamin.*

Padang, 20 Agustus 2020

Ilham Saputra
NIM. 15004025

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PERNYATAAN	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Batasan Masalah	9
E. Manfaat pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
BAB II.....	12
LANDASAN TEORI.....	12
A. Kajian Pustaka	12
1. Media Pembelajaran	12
2. <i>E-book</i> (buku elektronik).....	19
3. Aplikasi <i>Sigil</i>	23
4. Validitas dan Praktikalitas	37
5. Mata Pelajaran Sejarah.....	39
B. Penelitian Yang Relevan.....	42
C. Kerangka Konseptual	43
BAB III.....	45

METODE PENGEMBANGAN	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Model Pengembangan.....	46
C. Prosedur Pengembangan.....	51
D. Instrumen Pengumpulan Data	56
E. Teknik Analisis Data	62
BAB 1V.....	65
HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN	65
A. HASIL PENGEMBANGAN	65
B. PEMBAHASAN	85
BAB V.....	89
SIMPULAN DAN SARAN.....	89
A. KESIMPULAN	89
B. SARAN	90
DAFTAR PUSTAKA	92
LAMPIRAN-LAMPIRAN	94
SILABUS	103
Kelas : XI (Sebelas) Wajib.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi – kisi Angket Ahli Media	57
Tabel 3. 2 Kisi – Kisi Angket Ahli Materi.....	58
Tabel 3. 3 Kisi kisi praktikalitas	60
Tabel 3. 4 <i>Kategori Validitas</i>	63
Tabel 3. 5 Kriteria Interpretasi Skor	64
Tabel 4. 1 Hasil Penilaian untuk Aspek Materi (ahli materi 1) dan (ahli materi 2).....	75
Tabel 4. 2 Hasil Penilaian Awal oleh Ahli Media.....	78
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Akhir oleh Ahli Media.....	82

DAFTAR BAGAN

Bagan 2. 1 Kerangka Konseptual Pengembangan Multimedia Interaktif.....	43
Bagan 3. 1 Bagan prosedur pengembangan modifikasi dari model pengembangan menurut Borg dan Gall	51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Text Wrapping.....	27
Gambar 2. 2 Table Properties.....	28
Gambar 2. 3 Gambar tampilan awal Software SIGIL.....	29
Gambar 2. 4 Google Chrome & Radium.....	30
Gambar 2. 5 Software Format Factory.....	30
Gambar 2. 6 Mengubah dokumen ms.word ke html.....	31
Gambar 2. 7 Memasukkan <i>file</i> ke <i>sigil</i>	32
Gambar 2. 8 Mengisi metadata	33
Gambar 2. 9 Membuat Identasi/ Daftar Isi.....	33
Gambar 2. 10 <i>Table Of Content</i>	34
Gambar 2. 11 <i>GenerateTable Of Content</i>	34
Gambar 2. 12 Menambahkan Cover buku	36
Gambar 4. 1 Mengubah dokumen ms. Word ke html.....	68
Gambar 4. 2 Masukan file ke <i>SIGIL</i>	68
Gambar 4. 3 Mengisi Metadata.....	69
Gambar 4. 4 Membuat identitas/ daftar isi.....	70
Gambar 4. 5 <i>Table Of Content</i>	70
Gambar 4. 6 <i>GenerateTable Of Content</i>	71
Gambar 4. 7 Cara menambahkan video	71
Gambar 4. 8 Cara menambah sampul/ cover	72
Gambar 4. 9 Publish ke epub	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 <i>Flowchart</i>	94
Lampiran 2 <i>Storyboard</i>	98
Lampiran 3 Angket Validasi Materi	103
Lampiran 4 Angket Validasi Media.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dan teknologi merupakan hal yang tak lagi dapat dipisahkan. Penerapan teknologi dalam pendidikan telah memberi kemudahan pada berbagai aspek pendidikan, mulai dari pendidik, Peserta didik, sistem pendidikan serta sarana dan prasarana pendidikan. Pengguna teknologi dalam pendidikan memungkinkan kegiatan belajar yang lebih variatif, mudah dan menyenangkan. Selain itu, pesatnya kemajuan teknologi, khususnya internet memberikan pengaruh besar dalam hal kemudahan bagi setiap orang yang berkecimpung dalam dunia pendidikan. Kemudahan yang dapat disaksikan pada saat ini adalah mudahnya siswa maupun guru mendapatkan sumber belajar baik di dalam maupun di luar kelas ataupun bagi guru dapat dengan mudah mendapatkan bahan ajar selain buku teks yang dipegangnya.

Sumber belajar bagi peserta didik maupun guru merupakan kebutuhan pokok guna menunjang aktivitasnya dalam menjalani pembelajaran. Salah satu sumber belajar yang paling utama adalah buku. Pada perkembangan teknologi saat ini, buku tak hanya ada dalam bentuk cetak, akan tetapi terdapat pula versi non cetak yang berupa buku elektronik atau *electronic book (E-book)*. *E-book* memiliki salah satu kelebihan yang tidak dimiliki oleh buku cetak, yaitu dapat menghemat penggunaan dan memerlukan sedikit ruang dalam penyimpanannya. Hal ini dikarenakan *E-book* merupakan produk digital yang

dapat disimpan dalam berbagai media penyimpanan seperti *harddisk, CD/DVD*, flashdisk, dan media penyimpanan digital lainnya. Namun, *E-book* dalam penggunaannya memerlukan perangkat yang dapat membaca *E-book* tersebut seperti perangkat komputer, telepon pintar (*hand phone/HP*), tablet, dan sebagainya.

Pemanfaatan media yang baik dan memadai, diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik, efektif, efisien, menyenangkan, dan tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Tujuan pembelajaran Sejarah seperti yang dimuat dalam Buku Guru: *Sejarah Indonesia untuk SMA Kelas XI (Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2014: 4)* adalah siswa mampu berpikir historis dalam melakukan pemahaman Sejarah, membangun kesadaran akan pentingnya waktu yang merupakan sebuah proses dari masa lampau, masa kini dan masa depan, melatih daya kritis peserta didik untuk memahami fakta-fakta Sejarah secara benar, menumbuhkan *apresiasi* dan penghargaan terhadap peninggalan Sejarah sebagai bukti peradaban. Salah satu aspek yang menjadi tujuan pelaksanaan pembelajaran Sejarah ialah menumbuhkan sikap nasionalisme di kalangan siswa. Melalui pemahaman dan penjelasan tentang perjuangan di masa lampau, diharapkan akan tumbuh pemahaman terhadap arti penting perjuangan di masa lampau. Kompetensi pada pembelajaran Sejarah di sekolah dewasa ini, dengan kurikulum yang digunakan sekarang yaitu kurikulum 2013 dimana siswa tidak hanya dituntut

untuk memahami materi, tetapi juga menganalisis, menalar, dan *merekonstruksi* materinya.

Buku digital atau *E-book* merupakan sebuah buku elektronik yang terdiri atas teks, gambar, video, maupun suara, dan diterbitkan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya, memiliki jenis file yang beragam seperti ePub, Pdf, Azw, Mobi, KF-8 dll.

Jadi dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-book* adalah seperangkat media pembelajaran digital atau non cetak yang disusun secara sistematis yang digunakan untuk keperluan belajar mandiri, sehingga menuntut siswa untuk belajar memecahkan masalah dengan cara sendiri.

E-book juga berisi informasi berupa teks dan gambar. Bukan hanya itu saja, didalam buku elektronik juga terdapat video dan audio sebagai pelengkap untuk memahami informasi atau materi dengan mudah. Maka, salah satu *Software* dalam pembuatan *E-book* ini menggunakan aplikasi *Sigil*. *Sigil* merupakan salah satu *Software editor epub* yang bersifat *open source*.

Teknologi saat ini, berkembang dengan begitu pesatnya, sehingga mempengaruhi hampir segenap aspek kehidupan termasuk bidang pendidikan. Tujuan utama teknologi pembelajaran adalah untuk memecahkan masalah belajar atau memfasilitasi kegiatan pembelajaran. Menurut Suparman & Zuhairi (2004: 345-346), “teknologi pembelajaran sebagai perangkat lunak (*software teknologi*) yang berbentuk cara-cara yang sistematis dalam memecahkan masalah pembelajaran semakin canggih dan mendapat tempat secara luas dalam dunia pendidikan”.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi menuntut guru dapat memanfaatkan hasil teknologi tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu cara yang bisa digunakan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena dengan media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Melalui media pembelajaran seorang guru dapat menyampaikan pesan pembelajaran untuk mencapai tujuan dalam belajar. Pada proses pembelajaran penggunaan media juga harus disesuaikan dengan materi serta minat siswa, oleh sebab itu seorang pengajar harus dapat memilih media pembelajaran yang tepat untuk digunakan saat proses pembelajaran. Media yang tepat adalah media yang melibatkan siswa secara pembelajaran, karena media secara pembelajaran dapat membuat proses pembelajaran semakin konkrit dan nyata, dengan demikian akan membuat proses pembelajaran lebih menarik dan efektif bagi siswa.

Penggunaan media pembelajaran yang lebih konkrit atau dengan pengalaman langsung, maka pesan (informasi) pada proses pembelajaran yang disampaikan guru kepada siswa akan tersampaikan dengan baik. Sebaliknya, jika penggunaan media pembelajaran semakin abstrak maka pesan (informasi) akan sulit untuk diterima siswa, dengan kata lain siswa menghadapi kesulitan dalam memahami dan mencerna apa yang disampaikan oleh guru.

Pentingnya pemilihan dan penggunaan media tersebut akan menjadi semakin penting juga apabila dihubungkan dengan tuntutan perkembangan

teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat. Secara tidak langsung akan berdampak terhadap penggunaan aplikasi komputer terutama dalam pembelajaran. Kehadiran beraneka ragam aplikasi komputer seperti untuk teks, grafik, gambar, audio dan *video* menjadikan penyampaian isi atau materi lebih dinamis, kreatif, dan pembelajaran sehingga memungkinkan dalam pengemasannya dibuat secara bervariasi yang dikenal dengan istilah Media pembelajaran.

Guru merupakan seorang *fasilitator*, dimana guru sangat berperan dalam memberikan pelayanan untuk memudahkan siswa saat proses pembelajaran. Guru dituntut untuk memiliki kemampuan dan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang cocok sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Penggunaan Media pembelajaran diharapkan dapat mendorong motivasi dan minat siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa dalam memahami dan menerima materi pelajaran. Hal ini bisa terjadi karena ketertarikan siswa pada sistem media yang mampu menampilkan teks, gambar grafik, video, dan *sound*. Salah satu media pembelajaran yang dapat dirancang oleh guru adalah *E-book*.

Berdasarkan fakta di lapangan dan juga pengamatan serta wawancara dengan guru pada SMA N 1 Junjung Sirih, yaitu seorang guru terkendala karena media ajar yang digunakan hanya media cetak buku yang sedikit sekali sumbernya. Selain itu, *E-book* yang ada saat ini memiliki berbagai kekurangan, karena merupakan peralihan dari buku cetak ke buku digital. Oleh karena itu perlu adanya *E-book* yang tidak hanya memuat tulisan saja, melainkan perlu

ditambahkan video, gambar grafik, dan *sound* akan memberikan ketertarikan bagi pembacanya. Guru belum menyajikan pembelajaran yang dapat menimbulkan rasa ingin tahu siswa dan guru masih mengajar secara konvensional serta kurang bervariasi media pembelajaran di sekolah tersebut. Sekolah tersebut memiliki fasilitas yang cukup lengkap untuk menunjang proses pembelajaran, seperti buku paket siswa, papan tulis, dan juga LCD proyektor. Namun ketersediaan fasilitas tersebut belum dapat dioptimalkan penggunaannya dalam pembelajaran, misalnya LCD proyektor yang masih sangat jarang digunakan dan jaringan wifi yang masih kurang dimanfaatkan. Ditemukan beberapa masalah yaitu masih kurangnya pemanfaatan fasilitas yang ada, belum tersedianya media pembelajaran yang berbasis teknologi di sekolah tersebut. Rendahnya prestasi belajar siswa tidak tergantung pada siswa itu sendiri melainkan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya. Faktor tersebut diantaranya kurangnya motivasi belajar, siswa tidak mempunyai semangat dalam belajar dan menyebabkan siswa kurang dapat memahami materi yang disampaikan guru, hal ini menunjukkan kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Jadi solusinya yaitu dengan adanya media pembelajaran E-book menggunakan aplikasi *Sigil* nantinya fasilitas dan juga motivasi siswa dalam belajar diharapkan lebih mudah dalam proses pembelajaran sejarah.

Dalam penelitian ini penulis mengembangkan media pembelajaran di kelas XI SMA N 1 Junjung Sirih dengan perangkat lunak *Sigil*. Penulis merasa tertarik untuk mengembangkan media tersebut dengan menggunakan aplikasi

sigil. Karna *Sigil* merupakan salah satu *Software editor epub* yang bersifat *open source*. karena sejauh ini media pembelajaran *E-book* dibuat menggunakan perangkat lunak *power point*, *macromedia flash*, *macromedia director*, *visual basic*, dan lain sebagainya. Dengan bantuan aplikasi *Sigil* kita akan mampu menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan berbeda karena aplikasi dapat mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya, gambar, suara, video, teks, karena *Sigil* merupakan aplikasi khusus editor untuk epub. Epub (*electronic publication*) merupakan salah satu format digital yang merupakan format standardisasi bentuk yang diperkenalkan oleh *International Digital Publishing Forum* (IDPF) pada tahun 2011 Software ini gratis dan dapat digunakan untuk semua orang (legal). Epub juga mempunyai kelebihan lain yaitu epub bersifat friendly dan support dengan banyak perangkat, seperti komputer (diakses di *google chrome*, *plugin firefox*), *Android* (dengan menggunakan *Ideal reader*, *FBReader0*, *iOS (ireader)*, *Blackberry playbook*, *Sony Reader*, dan berbagai perangkat lainnya. Dengan adanya software ini orang dapat membuat E-book sendiri dan dapat dishare dengan gratis. *E-book* ini dapat diakses pada banyak komponen elektronik baik di PC, laptop, bahkan di mobile (phone). Epub merupakan file multimedia yang dapat diakses dari file bertipe htm, xhtml, xml, css yang dijadikan satu file dengan ekstensi epub

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka penulis perlu melakukan suatu penelitian tentang pengembangan media pembelajaran. Pada penelitian ini penulis ingin menggunakan *Sigil* untuk sarana pengembangan

media belajar *E-book* dan penghubung antara guru dengan siswa. Dengan media ini yang berisikan gambar-gambar yang berwarna dengan tampilan-tampilan yang menarik siswa untuk lebih semangat dalam belajar. Jika dilihat keadaan sekarang pemanfaatan media pembelajaran seperti *E-book* ini akan sangat membantu para siswa maupun guru dalam proses belajar mengajar, karena pada masa COVID-19 ini kegiatan belajar mengajar secara online.

Oleh karena itu diambil judul penelitian **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-book* Menggunakan Aplikasi *Sigil* Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA ”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah :

1. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran *E-book* Menggunakan Aplikasi *Sigil* Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA?
2. Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran *E-book* Menggunakan Aplikasi *Sigil* Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA yang valid?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah :

1. Menghasilkan media pembelajaran *E-book* Menggunakan Aplikasi *Sigil* Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA.
2. Menghasilkan media pembelajaran *E-book* Menggunakan Aplikasi *Sigil* Pada Mata Pelajaran Sejarah kelas XI SMA yang valid sesuai dengan kriteria kelayakan evaluasi dan media.

D. Batasan Masalah

Penelitian pengembangan ini mempunyai batasan masalah yang melingkupi:

1. *E-book* yang dikembangkan merupakan media pembelajaran alternatif dengan menggunakan aplikasi *Sigil* untuk perangkat *computer* yang dapat digunakan oleh siswa dan guru.
2. *E-book* berisi teks, audio, dan video serta evaluasi belajar dan latihan soal, dengan berberapa materi pokok yaitu : *kolonialisme dan imperialisme*, perang melawan *kolonialisme dan imperialisme*, sumpah pemuda dan jati diri indonesia.

E. Manfaat pengembangan

Manfaat yang diharapkan dari peneliti pada penelitian pengembangan *E-book* adalah :

1. Bagi peneliti

Penelitian ini diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan dan wawasan dalam bidang teknologi pendidikan, serta menambah kemampuan penggunaan software khususnya *Sigil* dalam pengembangan *E-book*.

2. Bagi guru

Sebagai alternatif media pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga dapat membantu proses belajar siswa.

3. Bagi siswa

Sebagai bahan belajar mandiri yang menarik dan menyenangkan serta perlengkapan dalam pembelajaran ketika membahas konsep sejarah.

4. Bagi dunia pendidikan

Sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kualitas belajar siswa sehingga proses pembelajaran dapat berjalan secara aktif, kreatif, menyenangkan inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media pembelajaran *E-book* menggunakan aplikasi *Sigil* yang dapat diuji validitas dan praktikalitasnya. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidak *E-book* yang dikembangkan ini dengan cara memvalidasi *E-book* pada ahlinya. Sementara itu, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui apakah *E-book* ini praktis dan mudah digunakan dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan siswa terhadap *E-book* yang dikembangkan.

2. Keterbatasan pengembangan

Sedangkan keterbatasan pengembangan media ini sebaiknya dibuat secara keseluruhan agar materi yang diterima oleh peserta didik menjadi suatu kesatuan yang utuh dan kesinambungan. Namun karena keterbatasan waktu, dana, dan kemampuan penulis membatasi, dan hanya beberapa materi yang disajikan dalam pengembangan media *E-book* menggunakan aplikasi *Sigil* menyesuaikan materi pada jadwal melakukan penelitian di sekolah.