

**Bidang Fokus Penelitian : Sosial Humaniora Seni
Budaya Pendidikan**
Tema Penelitian : Pendidikan

LAPORAN AKHIR PENELITIAN PRODUK TERAPAN



PENGEMBANGAN APLIKASI BUKU DIGITAL SEJARAH INDONESIA BERBASIS *HOTS LITERACY* SEBAGAI MEDIA AJAR *PORTABLE* DI JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH

Ketua Peneliti : Dr. Rosmaida Sinaga, M.Hum NIDN. 0008016704
Anggota 1 : Dr. Tappil Rambe, S.Pd.,M.Si NIDN. 0008127807
Anggota Mahasiswa : Echa Wulandari NIM. 3193321010
Anggota Mahasiswa : Robintang Sirait NIM. 3193321023
Anggota Mahasiswa : Sri Anugerah Lestari NIM. 3193121011

Dibiayai Oleh:
Dana Badan Layanan Umum (BLU) Universitas Negeri Medan
Sesuai dengan Surat Keputusan Ketua LPPM UNIMED
Nomor: 104/UN33.8/KEP/PPKM/PT/2022

JURUSAN PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
NOPEMBER 2022

HALAMAN PENGESAHAN PENELITIAN PRODUK TERAPAN

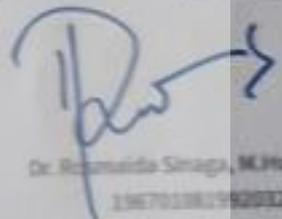
1. Judul Penelitian : Pengembangan Aplikasi Buku Digital Sejarah Indonesia Berbasis *Nota Literary* Sebagai Media Ajar Portable di Jurusan Pendidikan Sejarah
2. Bidang Ilmu : Pendidikan Sejarah
3. Ketua Peneliti :
a. Nama Lengkap : Dr. Rosmaida Sinaga, M.Hum.
b. Jenis Kelamin : Perempuan
c. NIP/ NIDN : 196701081992032001
d. Disiplin Ilmu : Ilmu Sejarah
e. Pangkat/ Golongan : Pembina Tk. 1/IVb
f. Jabatan : Labor Kepala
g. Fakultas/ Jurusan : Ilmu Sosial
h. Alamat : Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate
i. Telepon/ Faks/ E-mail : 08124026172
j. Alamat Rumah : Jl. Bunga Bahari II Gg. Milinium Simalingkar B Medan
k. Telepon/ Faks/ E-mail : 08124026172
4. Jumlah Anggota Peneliti : 1
Nama Anggota Peneliti dan NIDN : 1. Dr. Tappil Rambe, S.Pd., M.Si. — 197812082006041002
2. —
3. —
- Nama dan NIM Mhs yang terlibat : 1. Echa Wulandari - 3193321010
2. Robintang Sirait - 3193321023
3. Sri Anugerah Lestari - 3193321011
Jurusan Pendidikan Sejarah FIS Unimed
Rp 50.000.000
5. Lokasi Penelitian :
Jumlah Biaya Penelitian :

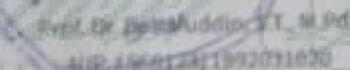
Dekan

Dra. Nurma Nurma, M.Pd.
NIP. 196202211967031002

Medan, 11-11-2022

Ketua Peneliti


Dr. Rosmaida Sinaga, M.Hum.
196701081992032001


Fakultas Pendidikan Sejarah
Universitas Negeri Medan
Fakultas LPPM Universitas Negeri Medan
Prof. Dr. Deha Aulia, M.Pd.
NIP. 196012819920711030

UNIMED

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	3
1.3.Tujuan Penelitian	3
1.4.Luaran Penelitian	3

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengembangan Aplikasi Buku Digital Sejarah Indonesia	4
2.1.1. Konsep Aplikasi Buku Digital	4
2.2. Hots Literasi dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia	5

BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian	8
3.2. Manfaat Penelitian	8

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Metode Penelitian	10
4.2. Langkah Penelitian Pengembangan	10
4.3. Uji Lapangan	11
4.4. Teknik Pengumpulan Data	12
4.5. Teknik Analisis Data	14
4.6. Alur Penelitian	15

BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1. Hasil	16
5.2. Luaran yang Dicapai	29

BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

30

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RINGKASAN

Penelitian ini dilatarbelakangi pentingnya Pengembangan Aplikasi buku elektronik Sejarah Indonesia untuk Mahasiswa Pendidikan Sejarah yang memiliki jumlah terbatas. Literatur tersebut semakin dibutuhkan terutama pada masa Kurikulum MBKM di Era R.I 4.0 ini. Diharapkan produk tersebut meningkatkan kemandirian belajar Mahasiswa dalam sistem hybrid learning di era pandemic dewasa ini. Penelitian ini menggunakan Metode Research and Development (R&D) yang dikembangkan oleh Borg and Gall (2010). Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket, observasi, dan wawancara. Instrumen penelitian diuji dengan menggunakan validitas isi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Literatur dikembangkan mengacu pada tahap pengembangan Borg dan Gall yang dikelompokkan dalam empat tahap, yakni studi pendahuluan, pengembangan, uji lapangan, serta diseminasi dan sosialisasi produk. Literatur yang dikembangkan secara kuantitatif dan kualitatif diharapkan layak diterapkan dalam pembelajaran sejarah khususnya Sejarah Indonesia.



BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahan ajar merupakan hal dasar yang harus dimiliki oleh setiap pengajar terutama Dosen. Untuk itu setiap Dosen perlu untuk melaksanakan Pengembangan bahan ajar yang mutakhir sejalan dengan perkembangan ilmu dan banyaknya temuan-temuan baru dari hasil penelitian ilmiah. Hal ini didukung dengan pendapat Hamid Hasan (2017) pada seminar APPS 2017, bahwa bahan ajar yang paling mutakhir ialah hasil penelitian ilmiah yang dilakukan Dosen sendiri. Ketersediaan bahan ajar juga menjadi bukti perkembangan suatu bidang/disiplin ilmu.

Pengembangan bahan ajar dilaksanakan sebagai cara untuk mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi isi dan strategi pembelajaran. Selain itu, pengembangan bahan ajar mempertimbangkan sifat materi ajar, jumlah mahasiswa, dan ketersediaan materi. Pengembangan bahan ajar menggunakan prinsip luwes. Prinsip luwes artinya dapat menerima hal-hal baru yang belum tercakup dalam substansi mata kuliah pada saat pengimplementasiannya (Mbulu 2004:8). Prinsip luwes artinya, Mahasiswa mampu menerima nilai-nilai/kompetensi baru yang kontekstual melalui perkuliahan yang disampaikan oleh Dosen. Kompetensi tersebut dapat diwujudkan melalui proses pembelajaran yang telah ditetapkan melalui rencana pelaksanaan pembelajaran semester (RPS). Kesesuaian pelaksanaan proses pembelajaran dengan perencanaan proses pembelajaran menjadi penunjang tercapainya *learning outcomes*. Salah satu upaya yang dapat digunakan dalam menghasilkan bahan ajar yang kontekstual dan berorientasi pada *outcomes* ialah dengan melakukan penelitian dan pengembangan.

Penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk yang dihasilkan tidak harus berbentuk benda perangkat keras (hardware) namun juga dapat berupa benda yang tidak kasat mata atau perangkat

lunak (software). Produk yang dihasilkan (dalam dunia pendidikan) dapat berupa model pembelajaran, multimedia pembelajaran atau perangkat pembelajaran, seperti RPP, buku, LKS, soal-soal dll atau bisa juga penerapan teori pembelajaran dengan menggabungkan pengembangan perangkat pembelajaran. (Munawaroh, TT)

Dalam hal ini, peneliti akan melakukan penelitian dan pengembangan Aplikasi Buku Digital Sejarah Indonesia melalui perkuliahan Sejarah Indonesia di Jurusan Pendidikan Sejarah FIS UNIMED. Hal ini dilatarbelakangi perkembangan teori pembelajaran sejarah dengan pendekatan *postmodernisme* dimana materi-materi sejarah *grand narrative* kini sering dikaitkan dengan isu-isu Hots Literasi seperti berfikir kritis, memecahkan masalah hingga kemampuan menulis. (Supriatna, 2007:67). Pendekatan *Hots Literasi* ini menjadi kian relevan dengan kondisi Dunia Pendidikan yang kini sudah mencapai R.I 4.0.

Sejarah Indonesia merupakan salah satu mata kuliah wajib dalam Kurikulum Pendidikan Sejarah MBKM di Perguruan Tinggi. Namun ketersediaan literature untuk mendukung mata kuliah tersebut tergolong langka terutama yang berbasis digital. Adapun literature-literatur yang tersedia dipasaran hanyalah literature-literatur yang bersifat *Grand Narrative*, yang *miskin* akan nilai (valueless) dan cenderung berisi narasi tentang sebab-akibat saja. Padahal konten materi Sejarah Indonesia sangat sarat akan nilai dan kompetensi, khususnya *Hots Literacy* yang potensial untuk diinternalisasikan dalam diri mahasiswa, terlebih ditengah- tengah persaingan global dewasa ini. Kebutuhan akan literatur yang berbasis Hots Literacy tentunya diperlukan mahasiswa untuk memperoleh *lifeskil* sesuai dengan tuntutan MBKM.

Sama seperti di Perguruan Tinggi, pada kurikulum Sekolah Menengah materi Sejarah Indonesia juga memiliki posisi yang sangat penting. Namun masalah yang sama ditemui dalam pengembangan pembelajaran sejarah Indonesia, ialah minimnya literatur pendukung yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam pengembangan bahan ajar Sejarah di Sekolah Menengah. Oleh karenanya literatur Sejarah Indonesia berbasis Hots Literasi penting untuk dikembangkan guna mengoptimalkan capaian tujuan kurikulum Sejarah di Sekolah Menengah dan Kurikulum Pendidikan Sejarah di Perguruan Tinggi.

1.2. Rumusan Masalah

- 1.2.1. Bagaimana mengembangkan Aplikasi Buku digital Sejarah Indonesia Berbasis *Hots Literacy* Sebagai Media Ajar Portable di Jurusan Pendidikan Sejarah?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini antara lain:

- 1.3.1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan Aplikasi Buku digital Sejarah Indonesia Berbasis *Hots Literacy* Sebagai Media Ajar Portable di Jurusan Pendidikan Sejarah.

1.4. Luaran Penelitian

- 1.4.1. Luaran wajib penelitian antara lain:

- Publikasi di Jurnal Internasional terindeks scopus Q4:
History of Education Quarterly, ISSN: **0018-2680**
Link website: <https://journals.sfu.ca/heq/index.php/heq//index>
- Prototipe:
Aplikasi/Perangkat lunak Buku Digital Sejarah Indonesia.
(Tersedia di Google Playstore)

- HKI Proposal/laporan Penelitian

- 1.4.2. Luaran Tambahan penelitian antara lain:

- Buku Ajar P-ISBN dan E-ISBN:
Narasi Besar Sejarah Indonesia, Penerbit K-Media Yogyakarta (Anggota IKAPI)
Link Website: <https://kmedia.co.id/>
- Pemakalah dalam konferensi internasional:
ICSSIS 2022 (FIS UNIMED)
- Prosiding Internasional terindeks Copernicus :
ICSSIS 2022 (FIS UNIMED)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Pengembangan Aplikasi Buku Digital Sejarah Indonesia

2.1.1. Konsep Aplikasi Buku Digital

Buku digital adalah salah satu jenis buku atau bacaan yang hadir dalam bentuk *softcopy* atau elektronik yang kemudian bisa dibaca menggunakan perangkat digital, baik itu smartphone maupun komputer (PC dan laptop). Fungsi dan manfaat yang pertama dari buku digital adalah sebagai media informasi, hal ini sama seperti fungsi dan manfaat buku konvensional yang dicetak pada media kertas. Hanya saja untuk buku elektronik sifatnya sebagai media informasi yang lebih efektif.

Disebut lebih efektif karena buku elektronik lebih mudah untuk dibuat dan kemudian dibagikan oleh pembuatnya. Sebab format elektroniknya membuat buku jenis ini bisa dikirimkan tanpa biaya, sebab bisa dikirimkan lewat email, aplikasi pesan instan, fitur pesan di media sosial, dan lain sebagainya tanpa menggunakan jasa ekspedisi. Hal ini membuat penyampaian atau penyebaran informasi di dalam buku elektronik berkali-kali lebih cepat dibanding buku fisik. Selain itu, dengan sifatnya yang elektronik tadi maka mudah untuk dipublikasikan dan diakses oleh masyarakat luas.

Dalam pembelajaran sejarah Indonesia, Aplikasi buku digital elektronik digunakan untuk media belajar dan mengajar baik di sekolah maupun perguruan tinggi. Sebab buku menjadi literasi atau referensi yang valid diantara referensi valid lainnya. Meskipun fungsi ini sama dengan buku konvensional, namun pada buku elektronik bisa menjadi media pembelajaran yang lebih efisien. Dikatakan demikian karena materi di dalam buku elektronik dibuat lebih mudah dipahami. Sehingga kegiatan belajar menjadi lebih cepat paham dan cepat dihafalkan. Selain itu harga dari buku elektronik cenderung lebih murah, sehingga membantu mahasiswa untuk memiliki buku pembelajaran yang lebih ekonomis dan efisien sehingga tidak akan

kesulitan untuk menemukan materi pembelajaran sejarah Indonesia yang dibutuhkan. Ditambah lagi, buku sejarah Indonesia elektronik mudah untuk didapatkan. Baik dosen maupun mahasiswa tentunya tidak memerlukan waktu lama untuk mencari materi yang dibutuhkan. Proses pembelajaran pun bisa segera dilakukan, sehingga buku elektronik memberikan efisiensi dalam kegiatan belajar yang lebih baik.

Aplikasi buku digital sejarah Indonesia sebagai sumber belajar akan menjadi bermakna bagi Mahasiswa dan Dosen, maka pengorganisasian buku digital harus memiliki karakteristik tertentu yang membedakan dengan bahan ajar lainnya. Karakteristik tersebut antara lain: (1) isi pesannya harus dianalisis dan diklasifikasi ke dalam kategori-kategori tertentu, (2) setiap kategori harus dipenggal menjadi beberapa penggalan teks, (3) perlu ada penyajian format visualisasi untuk meningkatkan kemenarikan isi/*content appealing*, dan (4) kategori format judul yang berisi bahan harus diseleksi. (Hasan, 2016:31)

Buku Digital Sejarah Indonesia yang akan dikembangkan terdiri dari beberapa bagian yang secara garis besar berisi tentang kehidupan bangsa Indonesia sejak zaman Kuno hingga zaman modern. Adapun konten dari setiap BAB adalah hasil *library research* dan studi arsip, dikolaborasikan dengan tulisan-tulisan dari berbagai jurnal dari peneliti/penulis lain kemudian disunting secara kritis, komparatif dan komprehensif sehingga menghasilkan literatur Sejarah Indonesia berbasis *hots literasi* yang relevan.

2.2.Hots Literacy dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia

Higher Order Thinking Skills (HOTS) dalam bahasa Indonesia mempunyai arti kemampuan berfikir tingkat tinggi. Menurut Lewis dan Smith (Sani, 2019:2) berpikir tingkat tinggi akan terjadi jika seseorang memiliki informasi yang disimpan dalam ingatan dan memperoleh informasi baru kemudian menghubungkan, dan atau menyusun dan mengembangkan solusi yang mungkin untuk situasi yang membingungkan. Pendapat senada juga dikemukakan oleh Wulandari (2018:77) HOTS merupakan proses berfikir bukan hanya sekedar menghafal dan menyampaikan informasi kembali yang telah diketahui tetapi kemampuan memanipulasi, menghubungkan, dan menstransformasikan pengetahuan serta pengalaman yang

sudah dimiliki untuk berfikir secara kritis dan kreatif dalam upaya menentukan keputusan dan memecahkan masalah pada situasi baru yang ditemukan pada kehidupan sehari-hari.

Menurut Lewis dan Smith dalam Sani (2019:2) keterampilan berfikir tingkat tinggi mencakup berfikir kritis, kreatif, *problem solving*, dan membuat keputusan. John Dewey juga mengemukakan bahwa proses berfikir sebagai rantai proses produktif yang bergerak reflektif ke inkuiri kemudian proses berfikir kritis, yang akhirnya menuntun pada penarikan kesimpulan yang diperkuat oleh keyakinan orang yang berpikir. Keterampilan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills*) berbeda dengan berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking*), jika mengacu pada taksonomi Bloom yang direvisi, berpikir tingkat tinggi (HOT) berkaitan dengan kemampuan kognitif dalam menganalisis, mengevaluasi, dan mengkreasi. Sedangkan Keterampilan berfikir tingkat tinggi (HOTS) berkaitan dengan kemampuan penyelesaian masalah, berpikir kritis, dan kreatif.

Dengan demikian, pembelajaran Sejarah Indonesia yang menggunakan *pendekatan hots literacy* dapat menyiapkan para mahasiswa menjadi pelaku sejarah masa depan yang lebih kreatif dalam memecahkan masalah, adil, bersifat humanis, dan memiliki kualitas hidup yang lebih baik. Dalam pembelajaran sejarah Indonesia, *Hots Literacy* dapat digunakan antara lain dalam dua hal. **Pertama**, sebagai pendekatan untuk memilih materi sejarah Indonesia tentang masalah kontekstual seperti lingkungan hidup, kerusakan lingkungan, bencana kemanusiaan, pemasan global, penularan wabah yang berlangsung dalam perjalanan sejarah umat manusia yang disebabkan oleh adanya hegemoni pemilik kuasa (*power*) atas kelompok lain. **Kedua**, sebagai cara pandang kritis (*critical theory*) yang relevan dengan pemikiran *postmodernism* tentang pentingnya otonomi mahasiswa untuk beradaptasi dengan lingkungan masyarakat sekitar.

Supardi (2005:3-4) mengemukakan bahwa salah satu media pengembangan kesadaran nilai-nilai budi pekerti ialah melalui pendidikan sejarah. Pengajaran sejarah, merupakan sarana yang efektif untuk mempropagandakan dan menanamkan budi

pekerti dan kesadaran terhadap masalah sekitar. Pendidikan yang selama ini ditanamkan dalam kurikulum perguruan tinggi secara implisit sebenarnya telah menjelaskan tentang konsep tersebut. Namun, implementasi pendidikan sejarah pada umumnya belum mampu menggiring Mahasiswa untuk mencapai taraf aktualisasi terhadap nilai-nilai kearifan dalam pemecahan masalah yang terkandung di dalam kurikulum tersebut. Pendidikan sejarah hanya memberikan penjelasan bagaimana perjalanan bangsa Indonesia dengan pendekatan *Grand Narrative*, tanpa disertai materi- materi pembelajaran kontekstual yang relevan untuk menumbuh kembangkan Hots Literasi di dalam diri setiap Mahasiswa.



BAB III

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

3.1. Tujuan Penelitian

- 3.1.1. Untuk mengetahui bagaimana mengembangkan Aplikasi Buku digital Sejarah Indonesia Berbasis *Hots Literacy* Sebagai Media Ajar Portable di Jurusan Pendidikan Sejarah.
- 3.1.2. Untuk mengetahui bagaimana Untuk mengetahui bagaimana kelayakan Aplikasi Buku digital Sejarah Indonesia Berbasis *Hots Literacy* Sebagai Media Ajar Portable di Jurusan Pendidikan Sejarah.

3.2. Manfaat Penelitian

3.2.1. Manfaat teoritis

Pengembangan Aplikasi Buku digital Sejarah Indonesia Berbasis *Hots Literacy* Sebagai Media Ajar Portable di Jurusan Pendidikan Sejarah memberikan kontribusi dalam bidang Pendidikan Sejarah khususnya dalam pembelajaran Sejarah Indonesia pada Kurikulum Merdeka Belajar. Aplikasi Buku digital Sejarah Indonesia selain meningkatkan kemampuan berfikir kritis, juga akan meningkatkan kemampuan HOTS Literasi siswa serta mengoptimalkan pembelajaran sejarah *meaningfull* bagi siswa. Selain itu, Aplikasi Buku digital Sejarah Indonesia bermanfaat sebagai salah satu alat yang efektif untuk mengkonstruksi pembelajaran sejarah secara digital di era RI 4.0

3.2.2. Manfaat Praktis

Adapun secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi beberapa pihak, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini bermanfaat sebagai sarana mengembangkan pengetahuan, meningkatkan kompetensi, meningkatkan wawasan peneliti, memperluas cakrawala di bidang pengembangan komponen pembelajaran khususnya tentang media dan

sumber belajar digital. Peneliti dapat menerapkan hasil penelitian dalam kegiatan pembelajaran baik secara luring, blended-learning, maupun daring.

b. Bagi Pengajar

Manfaat bagi Pengajar, hasil penelitian ini memberikan alternatif media belajar digital untuk materi Pembelajaran Sejarah Indonesia sehingga diharapkan mempermudah dalam mengajarkan materi sejarah tersebut, menciptakan suasana pembelajaran yang lebih dinamis, efektif, kreatif dan modern.

c. Bagi Siswa

Manfaat bagi siswa yaitu dapat mempermudah dalam belajar sejarah Indonesia, menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih menarik bagi siswa sehingga pencapaian tujuan pembelajaran sejarah Indonesia menjadi lebih optimal. Penyajian rangkaian materi dalam bentuk aplikasi digital interaktif tentunya lebih menarik bagi siswa, dibandingkan dengan penyajian media dan materi dalam literatur berbentuk cetak pada umumnya. Aplikasi yang dikembangkan diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk mendalami materi pembelajaran Sejarah Indonesia.

BAB IV METODE PENELITIAN

4.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2010:407). Penelitian dan Pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Nana Syaodih, Sukmadinata, 2013: 164).

Proses pengembangan Aplikasi ini ini menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) oleh Borg dan Gall (2003) (dalam Gooch, 2012:86). Tahapan model pengembangan R&D meliputi: a) tahap analisis kebutuhan, terdiri atas analisis Mahasiswa, analisis materi, dan spesifikasi tujuan; b) tahap desain produk bahan ajar, meliputi pemilihan bahan ajar, dan perancangan awal; c) tahap produksi/pelaksanaan pengembangan produk awal, meliputi pembuatan bahan ajar, dan penyusunan instrumen penilaian (lembar validasi, angket/kuisisioner ; d) tahap validasi, meliputi penilaian dari para ahli desain (Dosen Pendidikan Sejarah), dan penilaian dari ahli materi (Dosen Pendidikan Sejarah); e) tahap revisi, meliputi revisi atau perbaikan pada media berdasarkan saran oleh para validator; f) tahap uji coba produk, meliputi uji coba materi pada siswa, pengisian angket oleh siswa dan pelaksanaan tes hasil belajar; g) tahap revisi akhir dan penyebaran, meliputi analisis keberhasilan media dan perbaikan atau revisi akhir pada media serta serta penyebaran media. Langkah terakhir dalam penelitian ini adalah uji efektifitas.

4.2. Langkah Penelitian Pengembangan

Langkah-langkah penelitian pengembangan terdiri dari sepuluh langkah pengembangan yang dikenal dengan "*The R&D Cycle*" (Borg dan Gall, 2003: 775).

Pengembangan media dilakukan menggunakan model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Borg dan Gall yang terdiri dari sepuluh langkah penelitian sebagai berikut:

1. *Research and Information collecting* (penelitian dan pengumpulan data); pengukuran kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai.
2. *Planning* (perencanaan); 11ontrol11 rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau 11ontrol-langkah penelitian, kemungkinan pengujian dalam lingkup terbatas.
3. *Develop preliminary form of product* (pengembangan draft produk); pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan 11ontrol11nt evaluasi.
4. *Preliminary field testing* (Uji coba lapangan awal); selama uji coba dilakukan pengamatan, wawancara dan pengedaran angket.
5. *Main product revision* (Merevisi hasil uji coba); memperbaiki atau menyempurnakan hasil uji coba.
6. *Main field testing* (uji coba lapangan); melakaukan uji coba yang lebih luas.
7. *Operasional product revision* (penyempurnaan produk hasil uji lapangan; menyempurnakan produk hasil uji lapangan.
8. *Operasional field testing* (uji pelaksanaan lapangan) pengujian dilakukan melalui angket, wawancara dan observasi dan dan analisis hasilnya.
9. *Final product revision* (penyempurnaan produk akhir) penyempurnaan didasarkan masukan dari uji pelaksanaan lapangan.
10. *Dissemination and implementation* (diseminasi dan implementasi); melaporkan hasilnya dalam konferensi internasional dan dalam jurnal internasional terindeks scopus Q4, bekerjasama dengan penerbit untuk penerbitan, memonitor penyebaran 11ontrol kualitas.

4.3. Uji Lapangan

1. Uji lapangan terbatas

Teknik sampling yang dipakai dalam tahap ini adalah *purposive sampling*

(teknik sampling bertujuan). *Purposive sampling* adalah cara pengambilan sampel yang berdasarkan pada pertimbangan dan atau tujuan tertentu (Borg and Gall, 2003: 221). Sebagai subjek uji lapangan terbatas, sampel dalam tahap ini diambil tiga orang Mahasiswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah.

2. Uji lapangan lebih luas

Dalam tahap ini, pengambilan sampel juga menggunakan *purposive sampling* dengan memilih subjek uji coba s.iswa dengan tingkat intelektual tinggi, sedang, dan rendah khususnya dalam pembelajaran materi sejarah. Subjek uji lapangan lebih luas terdiri dari enam Mahasiswa kelas C Reg 2019.

3. Uji operasional

Sampel pada uji coba lapangan adalah seluruh Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah Angkatan 2019.

4.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik angket atau kuesioner, observasi, wawancara, dan studi dokumentasi,

1. Angket (kuesioner)

Angket atau kuesioner merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung (peneliti tidak langsung bertanya-jawab dengan responden) (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 219). Instrumen angket berisi sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden. Berdasarkan prosedurnya, angket dapat dibedakan menjadi angket langsung dan tidak langsung. Berdasarkan jenis penyusunan itemnya, angket dapat dibedakan menjadi tipe isian dan tipe penelitian. Teknik angket yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan angket langsung dengan tipe pilihan. Responden diminta memilih ilihan jawaban yang telah disediakan. Angket yang digunakan untuk mengumpulkan data menggunakan skala Likert dengan skor 1, 2, 3, 4, dan 5.

2. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 220). Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi dapat dibedakan menjadi observasi partisipan dan nonpartisipan. Dari segi instrumentasi yang digunakan, observasi dapat dibagi menjadi observasi terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan teknik observasi nonpartisipan berdasarkan proses pelaksanaan pengumpulan datanya karena peneliti tidak terlibat langsung dalam aktivitas responden. Sedangkan berdasarkan instrumentasi yang digunakan, penelitian menggunakan teknik observasi tidak terstruktur ketika melakukan analisis kebutuhan dan teknik observasi terstruktur ketika melakukan uji coba produk.

3. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab, baik secara langsung maupun tidak langsung dengan dengan sumber data (Sugiono, 2015: 90). Wawancara dapat dibedakan menjadi wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur, yakni wawancara yang bebas tanpa menggunakan pedoman yang tersusun secara lengkap dan sistematis. Wawancara yang digunakan hanya garis besar permasalahan pada produk media.

4. Studi dokumentasi

Studi dokumenter merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik (Nana Syaodih Sukmadinata, 2013: 221). Penelitian menggunakan studi dokumenter dalam tahapan studi pendahuluan sebelum mengembangkan desain produk.

4.4.1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data sebagai suatu bagian penting dalam dalam penelitian (Sugiono, 2015: 165).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk ahli materi, angket untuk ahli desain, serta angket untuk siswa, Pengujian instrumen dilakukan dengan menggunakan validitas isi, yakni dengan membandingkan isi instrumen dengan teori yang ada.

4.5. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah pengolahan data yang diperoleh dengan menggunakan rumus-rumus atau aturan-aturan yang ada sesuai dengan pendekatan penelitian atau desain yang diambil (Gooch, 2012: 236) Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik analisis kualitatif dan analisis kuantitatif.

1. Teknik analisis data kualitatif

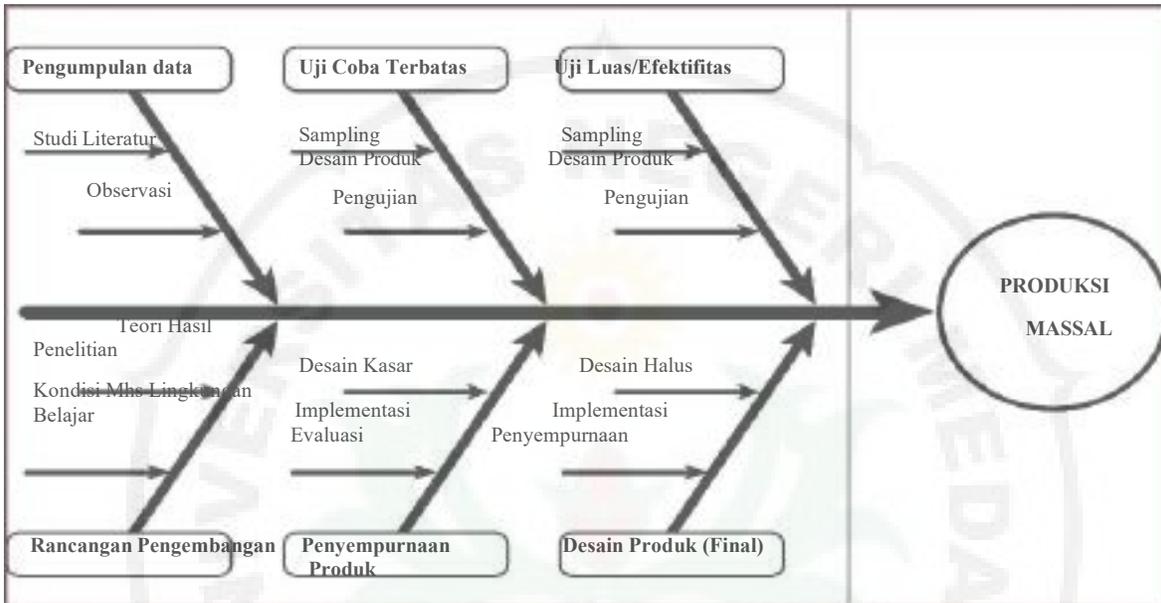
Data kualitatif dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi dan wawancara. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diceritakan kepada orang lain (Sugiyono, 2015: 333). Data penelitian yang diperoleh selama proses penelitian dicatat kemudian dijabarkan secara deskriptif dan ditarik kesimpulan.

2. Teknik analisis data kuantitatif

Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data yang berbentuk angka, baik hasil pengukuran maupun hasil mengubah data kualitatif (Gooch, 2012: 167). Analisis kuantitatif dilakukan untuk mengolah data berupa skor penilaian ahli materi, ahli media, dan siswa. Data kuantitatif dikonversi menjadi data kualitatif menggunakan teknik pengkriteriaan dengan skala 5. Konversi data kuantitatif menjadi kualitatif dilakukan dengan membandingkan skor rata-rata angket dengan kriteria yang ada mengacu pada rumus konversi yang sah.

4.6. Alur Penelitian

Gambar 4.1. Alur Penelitian



UNIMED
UNIVERSITY
THE Character Building UNIVERSITY

BAB V HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

5.1. Hasil

5.1.1. Pengembangan *Aplikasi Buku Digital* Berbasis Hots Literasi Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia

Tahap Analisis

Pengembangan media ini diawali dengan menganalisis beberapa kebutuhan yang diperlukan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut meliputi: pemilihan materi dan penentuan pengguna (*user*), untuk digunakan sebagai acuan dalam pengembangan Buku Digital.

1) *User* (pengguna)

Sasaran pengguna *Aplikasi Buku Digital* yang dikembangkan adalah Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sejarah di Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan. Berdasarkan wawancara dengan beberapa mahasiswa menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan perangkat *mobile (smartphone)* sangat menarik bagi mereka dan dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri kapanpun dan dimanapun. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti melalui observasi dan wawancara diperoleh data bahwa rata-rata mahasiswa memiliki *smartphone* Android yang tentunya dapat mengakses buku Digital yang akan dikembangkan.

2) **Kebutuhan Materi.**

Konten yang dimaksudkan dalam hal ini adalah materi pembelajaran mata kuliah Sejarah Indonesia. Beberapa topik pembelajaran yang telah dipersiapkan peneliti selanjutnya diperlihatkan kepada mahasiswa, selanjutnya peneliti melakukan wawancara. Mahasiswa diminta untuk memberi pendapat seberapa pentingnya topik-topik tersebut terhadap mereka berdasarkan kebutuhan yang mereka temui dalam perkuliahan. Pertanyaan yang peneliti ajukan tersebut adalah mengenai seberapa

penting topik-topik yang telah dipersiapkan tersebut dipelajari untuk mengembangkan kemampuan mahasiswa pada mata kuliah Sejarah Indonesia.

Selanjutnya untuk bahan pembelajaran yang dibutuhkan oleh mahasiswa untuk ditampilkan pada aplikasi Buku Digital. Peneliti memperoleh data bahwa rata-rata mahasiswa berpendapat bahwa media audio dan video merupakan media yang sangat penting dalam pembelajaran Metode Penelitian.

Maka untuk menganulir kebutuhan mahasiswa maka peneliti akan menyertakan beberapa fitur tambahan seperti latihan soal dan video yang berhubungan dengan mata kuliah Sejarah Indonesia. Video yang disajikan merupakan video mengenai fenomena ataupun gejala yang berhubungan dengan materi mata Kuliah Sejarah Indonesia yang selanjutnya akan dijadikan bahan project mahasiswa pada mata kuliah tersebut.

a. Tahap Perancangan Produk (Desain).

Rancangan produk Aplikasi Buku digital dalam penelitian ini terbagi atas dua bagian yaitu pengembangan bahan ajar metode penelitian berbasis project dan pengembangan Aplikasi Buku Digital bahan ajar metode penelitian berbasis android.

1. Pengembangan Ajar Metode Penelitian Berbasis Project Based Learning.

Pada tahap ini peneliti mengembangkan materi ajar berdasarkan komponen-komponen yang terdapat pada model pembelajaran berbasis proyek, yaitu:

- (a) Keautentikan. Proyek yang akan dikerjakan mahasiswa dalam bahan ajar mata kuliah Sejarah Indonesia yang dikembangkan dalam penelitian ini berhubungan dengan masalah dunia nyata yang tentunya berhubungan dengan CPMK. Pada komponen ini, Mahasiswa dipandu untuk mampu mengatasi masalah atau pertanyaan yang memiliki arti bagi mahasiswa, melibatkan masalah atau pertanyaan yang benar-benar dialami oleh mahasiswa di dunia nyata, meminta siswa untuk menghasilkan sesuatu yang memiliki nilai pribadi dan atau sosial dalam sejarah.
- (b) Ketaatan terhadap nilai akademik (*academic rigor*). Pada bahan ajar yang dikembangkan, mahasiswa ditantang untuk mengerjakan sebuah proyek menggunakan metode penyelidikan

- (c) Hubungan dengan pakar (*expert relationship*). Kekuatan pembelajaran berbasis proyek terletak pada keterlibatan pakar atau ahli yang ada di luar kelas. Pada bahan ajar yang dikembangkan terdapat item-item yang mengharuskan mahasiswa untuk dapat berhubungan dengan pakar untuk mendiskusikan hal-hal yang berkaitan dengan proyek yang akan diselesaikan,
- (d) Aktif meneliti (*active exploration*). Pada setiap materi maupun sub materi yang terdapat pada bahan ajar didisain untuk mendorong mahasiswa untuk aktif dalam penelitian, mengeksplorasi, menganalisis serta menyajikan hasil proyek.

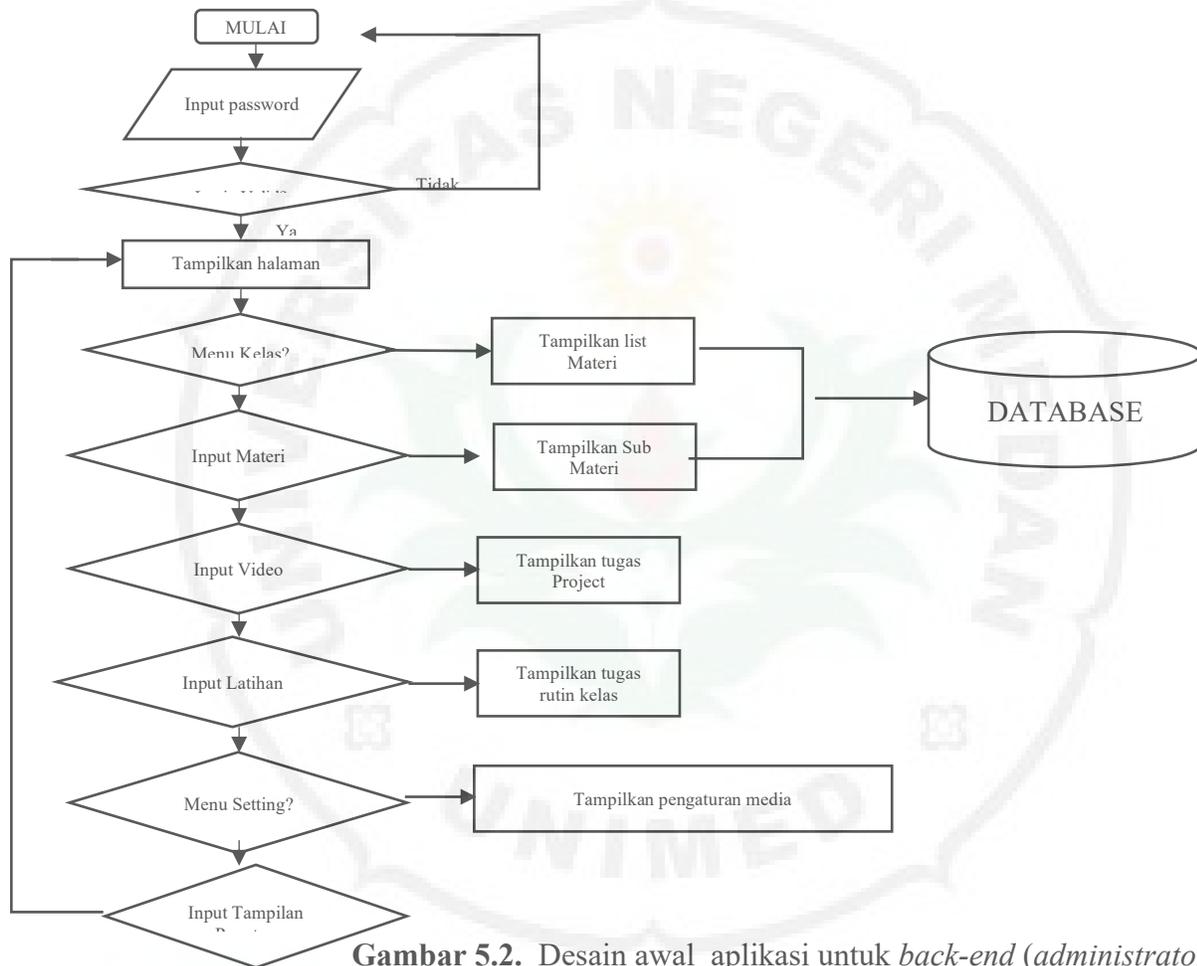
Dalam pembuatan bahan ajar ini, peneliti melakukan diskusi dan meminta pendapat sejawat dosen yang dianggap ahli dalam bidang bahan ajar dan model pembelajaran.

1) Desain Awal Produk Aplikasi Buku Digital.

Setelah tahap analisis dan pembuatan buku ajar berbasis *project based learning*, maka tahap selanjutnya adalah membuat perancangan produk yang berupa Aplikasi Buku Digital. Desain awal produk aplikasi *Aplikasi Buku Digital* berbasis android terbagi dalam 2 desain, yaitu desain untuk *front-end* yaitu desain untuk user (mahasiswa yang mengikuti mata kuliah Sejarah Indonesia) dan desain back-end yaitu desain untuk administrator yaitu dosen agar sewaktu-waktu dapat memperbaharui Aplikasi Buku Digital yang dikembangkan. Desain awal aplikasi diperlihatkan pada gambar 5.1 dan gambar 5.2 berikut ini.



Gambar 5.1 Desain awal aplikasi untuk *Front-end (User)*



Gambar 5.2. Desain awal aplikasi untuk *back-end (administrator)*

2) Rancangan Tampilan Aplikasi Buku Digital.

a) Tampilan Awal Aplikasi

Tampilan awal aplikasi (*login*) adalah tampilan setelah aplikasi diakses oleh pengguna. Pada tampilan tersebut terdapat dua kolom yang harus diisi oleh pengguna yaitu *user name* dan *password*. Bentuk tampilan diperlihatkan pada Gambar 5.3 dibawah ini.

Judul Buku
dan Gambar
Sampul

Password

Gambar 5.3 Rancangan Tampilan Awal (Menu *Login*)

Mahasiswa yang terdaftar sebagai peserta mata kuliah Sejarah Indonesia akan diberikan password oleh dosen yang sekaligus berperan sebagai admin pada aplikasi buku digital ini.

b) Rancangan Tampilan Depan

Tampilan depan adalah tampilan yang muncul setelah mahasiswa sudah melewati tahap *Login*. Pada tampilan depan akan terlihat menu. Pada Menu yang pertama “Tentang” adalah menu yang menampilkan tentang produk Aplikasi buku Digital, menu kedua “Materi” adalah menu yang berisikan materi-materi dan submateri yang akan dibahas pada kegiatan perkuliahan, Menu ketiga “6 tugas” adalah menu yang akan menampilkan item sub menu 6 tugas KKNi. Menu keempat adalah menu RPS. Desain awal tampilan menu Aplikasi Buku Digital dapat dilihat pada Gambar 5.4 berikut ini.



Gambar 5.4 Rancangan Tampilan Menu.

c) Rancangan Tampilan “Home”

Menu “Home” merupakan menu yang berisikan hal-hal yang berkaitan dengan Aplikasi Buku Digital, seperti; 1) Nama Aplikasi Buku Digital, 2) tujuan Aplikasi Buku Digital, 3) cara penggunaan Aplikasi Buku Digital.

d) Rancangan Tampilan Materi yang terdapat dalam Sub menu “Home”.

Menu materi adalah adalah tampilan yang didalamnya terdapat berbagai macam materi yang sesuai dengan materi ajar pada mata kuliah Sejarah Indonesia versi online baik dalam bentuk tulisan maupun dalam bentuk gambar dan video. Pada menu

ini juga terdapat RPS (Rancangan Pembelajaran Semester) dan slide *powerpoint* yang dapat diunduh oleh mahasiswa. Rancangan tampilan materi diperlihatkan pada Gambar 5.8 berikut ini.



Gambar 5.5 Rancangan Tampilan Materi

e) Rancangan Tampilan 6 Tugas.

Selain untuk mendukung model pembelajaran *blended*, Aplikasi Buku Digital ini juga didesain untuk mendukung 6 tugas yang ditentukan oleh kurikulum KKNI yang berlaku di Universitas Negeri Medan. Pada menu 6 tugas terdapat tampilan penjelasan detail 6 tugas yang harus dikerjakan mahasiswa..Rancangan tampilan diperlihatkan pada Gambar 5.6 berikut ini.

THE
Character Building
UNIVERSITY

Gambar 5.6. Rancangan Tampilan Menu 6 Tugas KKNi

b. Tahap Pengembangan Produk (Development).

Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan Aplikasi Buku Digital *Aplikasi Buku Digital*. Dalam pembuatan Aplikasi Buku Digital ini disesuaikan dengan desain rancangan. Terlebih dahulu dilakukan pengumpulan bahan-bahan yang digunakan untuk mengisi konten dalam Aplikasi Buku Digital ini seperti gambar, video, dan animasi. Bahan-bahan ini didapatkan dengan memanfaatkan buku elektronik, *google* maupun *youtube*.

Setelah semua bahan terkumpul, langkah selanjutnya adalah membuat Aplikasi Buku Digital *Aplikasi Buku Digital* versi android menggunakan software Sigli. Tampilan hasil pengembangan Aplikasi Buku Digital diperlihatkan pada Gambar 5.7 berikut ini.



Penelitian dan Ahli Media pembelajaran berbasis digital. Penilaian dari tiga orang ahli adalah sebagai berikut:

(a) Hasil Penilaian Ahli Media

Ahli media merupakan responden yang dianggap memiliki penilaian yang baik dan buruknya suatu media pembelajaran. Aplikasi Buku Digital ini diuji oleh 1 orang ahli media pembelajaran digital yang menilai sisi rekayasa perangkat lunak dan komunikasi visual. Hasil rekap penilaian media ditunjukkan pada Tabel 5.1 berikut:

Tabel 5. 1 Hasil Rekap Penilaian Media

No	Item	Skor
1	Deskripsi Aplikasi Buku Digital jelas	4,00
2	Panduan penggunaan Aplikasi Buku Digital mudah dipahami	4,50
3	Tampilan sampul Aplikasi Buku Digital	4,00
4	Aplikasi Buku Digital tidak memakan banyak memori	3,50
5	Proses loading media video dan Gambar berjalan dengan baik	4,00
6	Tampilan <i>layout</i> Aplikasi Buku Digital menarik	4,00
7	Komposisi dan desain warna yang digunakan menarik	4,00
8	Tampilan desain, ukuran, dan tata letak icon tepat	4,50
9	Icon/tombol yang memudahkan pengguna dalam menggunakan media	4,50
10	File audio dalam Aplikasi Buku Digital berjalan dengan baik	4,50
11	Video pembelajaran berjalan dengan baik	4,50
12	Aplikasi Buku Digital dapat dijalankan disemua versi android	4,00
13	Penggunaan jenis dan ukuran <i>font</i> sudah tepat	4,50
14	Penggunaan efek dan tampilan antarmuka pada Aplikasi Buku Digital sederhana dan menarik	4,00
15	Aplikasi Buku Digital bisa digunakan kapan saja dan dimana saja	4,50
16	Desain tampilan sesuai dengan tingkatan pengguna	3,50
17	Kemudahan dan kesederhanaan dalam pengoprasian	3,50
18	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	4,50
19	Konsistensi penempatan media gambar dan video	3,50
20	Ketepatan antara <i>background</i> dan warna huruf	4,50

No	Item	Skor
Jumlah total		82,50
Rata-rata		4,10
Kriteria		Sangat Layak

Pada angket penilaian diatas kita dapat melihat bahwa ahli media memberikan penilain yang sangat baik untuk keseluruhan item dengan jumlah total 82,50 dengan rata-rata nilai adalah 4,10. Berdasarkan nilai total dan rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa Aplikasi Buku Digital android “Sejarah Indonesia” layak untuk digunakan dalam pembelajaran dengan model *blended*.

(b) Hasil Penilaian Ahli Materi

Ahli materi merupakan responden yang menilai kelayakan konten materi yang terdapat pada media Aplikasi Buku Digital yang dikembangkan. Dalam penelitian ini ahli materi yang penulis tetapkan adalah ahli yang benar-benar memahami bagaimana desain pembelajaran yang menarik berdasarkan materi dan sub materi pada mata kuliah Sejarah Indonesia dan memiliki latar belakang ilmu yang berkaitan dengan pembelajaran Sejarah Indonesia dan memahami model-model pembelajaran. Hasil dari penilaian materi ditunjukkan pada Tabel 5.2 berikut ini.

Tabel 5.2 Hasil Rekap Penilaian Materi

No	Item	Skor
1	Materi yang dimuat dalam Aplikasi Buku Digital sesuai dengan kurikulum KKNI	5,00
2	Aplikasi Buku Digital ini dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran	4,00
3	Kesesuaian antara desain materi dan project based learning	5,00
4	Aplikasi Buku Digital ini dapat membuat peserta didik tertarik untuk lebih mempelajari materi ajar	4,50
5	Materi yang dimuat dalam Aplikasi Buku Digital sesuai dengan RPS mata kuliah Metode Penelitian	4,00

No	Item	Skor
6	Aplikasi Buku Digital dapat menambah keberanian mahasiswa untuk menggunakan Metode Penelitian.	4,50
7	Aplikasi Buku Digital ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri	4,00
8	Keterbacaan kalimat dan paragraf jelas	4,50
9	Materi yang dimuat dalam Aplikasi Buku Digital tersusun secara sistematis dan runtut	4,00
10	Vidio yang ditampilkan pada Aplikasi Buku Digital dapat membantu peserta didik untuk memahami materi	4,00
11	Tautan video yang disajikan sesuai dengan materi	3,50
12	Mendorong peserta didik terlibat aktif	4,00
13	Latihan soal yang diberikan dalam Aplikasi Buku Digital sudah sesuai dengan materi yang disajikan	4,50
14	Kesesuaian latihan soal dengan tujuan pembelajaran	4,00
15	Menggunakan istilah-istilah yang tepat dan mudah dipahami	4,50
16	Memberikan motivasi/minat dan rasa ingin tahu peserta didik	4,50
17	Materi <i>up to date</i>	4,50
18	Materi yang disajikan mengandung 4 kompetensi Metode Penelitian	4,50
19	Kesesuaian antara materi dan kebutuhan jurusan Bimbingan dan Konseling	4,50
20	Gambar-gambar yang digunakan pada Aplikasi Buku Digital	4,00
Jumlah total		86
Rata-rata		4,3
Kriteria		Sangat Layak

Pada angket penilaian diatas kita dapat melihat bahwa ahli materi juga memberikan penilain yang sangat baik terhadap materi yang sudah ditampilkan peneliti pada produk. Hasil perhitungan untuk keseluruhan item pada penilaian materi yaitu sebanyak 20 item penilaian diperoleh jumlah total 86 dengan rata-rata nilai adalah 4,30. Berdasarkan nilai total dan rata-rata, maka dapat disimpulkan bahwa materi yang terdapat pada Aplikasi Buku Digital android “Sejarah Indonesia” berbasis Hots Literasi layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

2) Penerapan Aplikasi Buku Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia

Aplikasi Buku Digital mata kuliah Metode Penelitian berbasis *Hots Literasi* adalah produk yang dikembangkan dalam penelitian ini. Oleh sebab itu perlu dilakukan implementasi penggunaan Aplikasi Buku Digital dalam pembelajaran mata kuliah Sejarah Indonesia untuk mengetahui bagaimana respon dan penilaian mahasiswa terhadap produk yang dikembangkan.

Minat Mahasiswa Terhadap Pembelajaran Berbasis Android

Untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran mata kuliah Metode Penelitian menggunakan Aplikasi Buku Digital Android berbasis *Hots Literasi*, mahasiswa diminta mengisi angket respon dengan memberi penilaian pada setiap indikator dengan cara membubuhkan tanda cek (\checkmark) pada rentangan jawaban angka-angka yang dianggap tepat yaitu (4) untuk sangat setuju, (3) untuk setuju, (2) untuk kurang setuju, dan (1) untuk tidak setuju. Hasil angket kemudian dianalisis dengan menghitung persentase nilai yang diperoleh dari masing-masing aspek, yaitu jumlah nilai tiap aspek dibagi dengan jumlah maksimum dan dikalikan 100% sebagaimana dikemukakan Hariyadi (2009) dalam Susanto (2012: 75) sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase

f = frekuensi yang sedang dicari atau skor yang diperoleh

N = *Number of cases* atau skor maksimal

Selanjutnya, untuk menentukan kategori respon yang diberikan siswa terhadap suatu aspek dengan cara mencocokkan hasil persentase dengan kriteria positif menurut Khabibah (2006) dalam Wulandari dan Waryanto (2012), yaitu:

$85\% \leq \text{respon}$ = sangat positif (sangat tinggi)

$70\% \leq \text{respon} < 85\%$ = positif (tinggi)

$50\% \leq \text{respon} < 70\%$ = kurang positif (kurang tinggi)

$\text{respon} < 50\%$ = tidak positif (tidak tinggi)

Tabel 5.3 Hasil Angket Respon Mahasiswa

No	Aspek	Presentase	Kriteria
A	Perasaan Senang	87,15%	Sangat positif
B	Ketertarikan Terhadap Aplikasi Buku Digital	86,57%	Sangat positif
C	Perhatian	85,85%	Sangat positif
D	Keterlibatan Mahasiswa	88,24%	Sangat positif

Hasil angket respon siswa didapat presentase 86,49% terhadap aspek perasaan senang, 87,67% terhadap aspek ketertarikan siswa terhadap penggunaan aplikasi, 85,81% terhadap aspek perhatian, dan 88,24% terhadap aspek keterlibatan mahasiswa. Melihat dari keempat aspek menunjukkan respon mahasiswa yang sangat positif, sehingga dapat disimpulkan bahwa mahasiswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap pembelajaran menggunakan Aplikasi Buku Digital yang dikembangkan.

5.2 Luaran yang Dicapai

No	Jenis Luaran	Nama Luaran	Ketercapaian	Keterangan
1	Wajib	1. Prototipe Aplikasi Buku Digital berbasis Hots Literasi.	Tercapai	Final
		2. Publikasi Internasional Terindeks Copernicus.	Accepted	JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial Vol. 15 No. 2 2023.
		3. HaKI	Terbit	No Penc. 000348302 Tertanggal 4 Pebruari 2022.
		4. Laporan Akhir	Tercapai	Final
2	Tambahan	1. Pemakalah Seminar Internasional ICIESC 2022.	Tercapai	Setifikat
		2. Pemakalah Seminar Internasional ICSSIS 2022	Tercapai	Sertifikat
		3. Bahan Ajar Ber-ISBN.	Draft	Penerbit Yayasan Kita Menulis

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1. Kesimpulan

Aplikasi Buku Digital berbasis Hots Literasi yang dikembangkan dapat menjadi salah satu media belajar efektif bagi siswa serta membantu guru dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Model pembelajaran Hybrif Learning tentunya akan semakin efektif dengan dibarengi dengan penggunaan Aplikasi Buku Digital tersebut. Selain itu, penggunaan Aplikasi Buku Digital dapat menstimulus siswa dalam mengembangkan budaya belajar dan mandiri dan turut meningkatkan kemampuan Hots Literasi siswa.

6.2. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran antara lain :

1. Bagi Guru

Guru sebaiknya mendalami pendekatan dan model-model pembelajaran daring sebagai jawaban atas tantangan Pendidikan abad 21.

2. Bagi Mahasiswa

Mahasiswa hendaknya membiasakan diri dalam pembelajaran daring berbasis Hots Literasi, sehingga menjadi generasi literat yang adaptif terhadap perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S. (2013). Pengembangan dan Model Pembelajaran dalam kurikulum 2013. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Darmadi, H. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Effendi, Empy dan Hartono Zhuang, (2005). "E-learning Konsep dan Aplikasi". Penerbit: Andi Offset. Yogyakarta.
- Hobri. (2009). *Metodologi Penelitian dan Pengembangan (Developmental Research) (Aplikasi pada Penelitian Pendidikan Matematika)*. Jember: FKIP Universitas Jember.
- Kadir. (2015). *Statistika Terapan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lehman, Lynn. (2007). *A Proactive Approach to Employee Training & Development*. Rising Sun Consultants.
- Miarso, Yusufhadi. (2007). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhtadi, Ali. (2013). *Pemanfaatan Program Computer Assisted Instruction (CAI) dalam Program Pembelajaran Berbasis Internet*. Universitas Negeri Yogyakarta. Diakses pada tanggal 6 Desember 2013.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta Selatan: Referensi.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher
- Nasr, Ahmad. (2011). *Attitude Towards Biology and Its Effect on Students Achievement*. International Journal of Biology, Vol.3, No.4 Oktober 2011.
- Nasution, Abd Haris. (2021). *Pembelajaran Sejarah abad 21*. Obelia Publisher: Medan.
- Putu Gilang Marya Putra, W. S. (2015). *Pengembangan E-Learning Berbasis Moodle Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VII di SMPN 1 Selemadeg*. e-journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha.
- Sadiman, Arief S. (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono, P. D. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2013). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, Nana. (2007). *Konstruksi Pembelajaran Sejarah Kritis*. UPI Press: Bandung.
- Tegeh, I Made, dkk. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Lampiran 1. LoA Jurnal Internasional Terindeks Copernicus



JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial

ISSN 2085-482x (Paper) 2407-7429 (Online)

Jl. Willem Iskandar Psr. V, Kotak Pos No. 1589 – Medan 20221. CP. 085351313996

E-mail: jupis@unimed.ac.id, website: <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupis>

LETTER OF ACCEPTANCE

Dear Author (s),

It is great pleasure to inform you that after peer review process, your paper :

Title : Development of Indonesian History Digital Book Application Based On
Hots Literacy As A Portable Teaching Media In History Education
Departement

Author (s) : Rosmaida Sinaga & Tappil Rambe

PaperID : 38000

has been **ACCEPTED** and considered for publication in JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial, ISSN 2085-482x (Paper) 2407-7429 (Online) Volume 15 No. 2 and it will be available online at <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/jupis/issue/> in December 2023.

Thank you very much for Submitting of your article to our Journal JUPIIS: Jurnal Pendidikan Ilmu-ilmu Sosial. I believe that our collaboration will help to accelerate the global knowledge creation and sharing step further.

Best Regards,

Abd. Hani Nasution
Editor in Chief



Lampiran 2. Bukti Accepted Presenter Seminar Internasional.

conference M... x +

Presenter name: Rosmaida Sinaga
The full name which will be printed in certificate

Publication: Conference Proceedings

Preferred Presentation Schedule: Day 1 - Before Noon
There is no guarantee that your request will be accomodated

[Abstract ID: ABS-118]
[Search on Ifory](#)

**DEVELOPMENT OF INDONESIAN HISTORY DIGITAL BOOK APPLICATION
BASED ON HOTS LITERACY AS A PORTABLE TEACHING MEDIA IN THE
HISTORY EDUCATION DEPARTMENT**

Rosmaida Sinaga, Tappil Rambe
Universitas Negeri Medan

Abstract

This research is motivated by the importance of developing applications for Indonesian history e-books for students of history education, which has a limited number. This literature is increasingly needed, especially during the MBKM Curriculum in the R.I 4.0 Era. It is hoped that this product will increase student learning independence in the hybrid learning system in the current pandemic era. This study uses the Research and Development (R&D) method developed by Borg and Gall (2010). Data was collected using a questionnaire, observation, and interviews. The research instrument was tested using content validity. The data analysis technique used quantitative and qualitative descriptive. The literature developed refers to the development stage of Borg and Gall which is grouped into four stages, namely preliminary study, development, field testing, as well as product dissemination, and socialization. Literature that is developed quantitatively and qualitatively is expected to be feasible to apply in history learning, especially Indonesian history. **(Approx. 152 words)**

Keywords: History, Digital Book, Application

Topic: E-learning system and Educational Technology

Type: Oral Presentation

Info:

Abstract Review Result

Decision: Accepted

Comment:

[Get Letter of Acceptance](#) [Get Letter of Invitation](#)

 Need as PDF? Use Chrome Browser, [here is how](#)

Lampiran 3. HaKI Proposal Penelitian


REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA

SURAT PENCATATAN CIPTAAN

Dalam rangka perlindungan ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan ini menerangkan:

Nomor dan tanggal permohonan	EC00202232703, 30 Mei 2022
Pencipta	
Nama	Dr. Rosmaida Sinaga, M.Hum dan Dr. Tapell Rambe, M.Si
Alamat	Jl. Bunga Rampai II Gang Milerium, Medan, SUMATERA UTARA, 20135
Kewarganegaraan	Indonesia
Pemegang Hak Cipta	
Nama	Dr. Rosmaida Sinaga, M.Hum dan Dr. Tapell Rambe, M.Si
Alamat	Jl. Bunga Rampai II Gang Milerium, Medan, SUMATERA UTARA, 20135
Kewarganegaraan	Indonesia
Jenis Ciptaan	Proposal Penelitian
Judul Ciptaan	Pengembangan Aplikasi Buku Digital Sejarah Indonesia Berbasis Hots Literacy Sebagai Media Ajar Portable Di Jurusan Pendidikan Sejarah
Tanggal dan tempat diumumkan untuk pertama kali di wilayah Indonesia atau di luar wilayah Indonesia	4 Februari 2022, di Medan
Jangka waktu perlindungan	Berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
Nomor pendaftaran	000348302

adalah benar berdasarkan keterangan yang diberikan oleh Pemohon.
Surat Pencatatan Hak Cipta atau produk Hak terkait ini sesuai dengan Pasal 72 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

a.n Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia
Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual
u.b.
Direktur Hak Cipta dan Desain Industri


Anggoro Desananto
NIP.196412081991031002



Dicetak di:
Dalam hal pemohon menandatangani keterangan tidak sesuai dengan surat pernyataan, Menteri berwenang untuk mencabut surat pencatatan pendaftaran.

Lampiran 4. Sertifikat Presenter Seminar Internasional ICIESC 2022



THE
Character Building
UNIVERSITY

Lampiran 5. Sertifikat Presenter Seminar Internasional ICSSIS 2022

Universitas Negeri Medan
Rector

Dr. Saiful Ghulom, S.K.M., M.Kes
NIP. 197605432000121003

Faculty of Social Sciences
Dean

Dr. Nurma Beruta, M.Pd.
NIP. 196205271987032002

Organizing Committee
Chair

Dr. Erond A. Hamaik, M.Si.
NIP. 197607212009121004

**Faculty of Social Sciences
Universitas Negeri Medan**

Jl. Willem Iskandar Pasar V, Medan Estate, 20221, P.O. Box 1589, Telp (061) 662973, 6613276,
6618754, 66185565, Fax. (061) 6614002, Medan City, North Sumatera Province, Indonesia.
Website <https://www.fss.unimed.ac.id>

Certificate of Recognition
Ref. No. 002894/UN33/LL/2022

this is proudly given to:

Rosmaida Sinaga
as Presenter

at the *4th International Conference on Social Sciences and Interdisciplinary Studies (4th ICSSIS)* with the main theme: *"Recover and stronger together with education and social sciences for a better life."*

Held online conference on September 29, 2022 by the Faculty of Social Sciences,
Universitas Negeri Medan, North Sumatera Province, Indonesia.

G20 INDONESIA 2022

SDG 17 PARTNERSHIPS FOR DEVELOPMENT

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
FIS UNIMED

Kampus Merdeka INDONESIA RAYA

yakopi

reforestACTION

THE
Character Building
UNIVERSITY