

PENGEMBANGAN E-BOOK
BERBASIS CASE METHOD
MENGUNAKAN APLIKASI FLIP
PDF CORPORATE MATERI
PERANG DUNIA I DAN II PADA
MATA PELAJARAN SEJARAH
TINGKAT LANJUT DI SMA
NEGERI 18 PALEMBANG

Submission date: 24-Jun-2025 01:53PM (UTC+0700)

Submission ID: 2675577054 by 06041282126034 Citra Ayu Virginia Pama

File name: AJARAN_SEJARAH_TINGKAT_LANJUT_DI_SMA_NEGERI_18_PALEMBANG_-.docx (4.28M)

Word count: 25023

Character count: 159457

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menempuh pendidikan menjadi salah satu upaya bagi setiap warga negara Indonesia untuk mendapatkan ilmu pengetahuan dengan harapan dapat meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) Indonesia itu sendiri, dan dapat bersaing secara nasional maupun internasional (Wahyuni & Hastuti, 2023, hal. 298). Undang-Undang Dasar RI Nomor 20 Pasal 3 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional berbunyi bahwa pendidikan nasional memiliki fungsi untuk mengembangkan kemampuan, membentuk watak, dan peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan termasuk elemen penting dalam hidup manusia untuk meraih cita-cita maupun tujuan yang diharapkan (Helsa et al., 2024, hal. 780). *Pendidikan membawa jiwa manusia baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban yang lebih baik sehingga pendidikan selalu berkelanjutan dan tidak pernah berakhir (never ending process)* (Sujana, 2019, hal. 29). Oleh sebab itu, pendidikan harus tetap selaras dan mengikuti arus perkembangan zaman yang saat berada di era digitalisasi.

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 membawa pengaruh dalam kehidupan sehari-hari, termasuk aspek pendidikan. Laman *Forbes* mengatakan bahwa revolusi industri 4.0 bisa diartikan sebagai gabungan antara sistem cerdas dan otomasi dalam industri yang dapat dikendalikan oleh teknologi bernama *machine learning* dan *AI* (Mahrunnisya, 2023, hal. 101). Bahkan saat ini, pada era *society 5.0*, keberadaan teknologi dibuat semakin canggih dan mudah sehingga diupayakan dapat menciptakan pembangunan manusia yang berkelanjutan (Ruskandi et al., 2021, hal. 4)

Perlu keterampilan cerdas dan sumber daya manusia yang terampil dalam menggunakan teknologi. Badan Standar Nasional Pendidikan mengatakan bahwa pendidikan nasional abad 21 memiliki tujuan untuk meraih cita-cita bangsa, yaitu

menyejahterakan masyarakat Indonesia, mengangkat derajat bangsa Indonesia agar terhormat dan setara dengan bangsa lain, membentuk sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing tinggi, serta membentuk pribadi yang mandiri dan memiliki keinginan untuk membantu mewujudkan cita-cita bangsa. Oleh karena itu, Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) perlu dimasukkan ke dalam ranah pendidikan karena dapat mempermudah proses pembelajaran, sehingga dinilai lebih efektif dan efisien. Keberadaan teknologi akan membantu menunjang tujuan pendidikan tersebut.

Semakin besar harapan dan tujuan pendidikan Indonesia, maka akan semakin banyak masalah pendidikan yang ada di sekolah. Untuk mencapai tujuan dari pendidikan itu, diperlukan suasana belajar yang menyenangkan dan mendukung untuk berpikir lebih kritis, karena salah satu kecakapan hidup yang perlu dikembangkan dalam proses pendidikan ialah kemampuan berpikir kritis. Berpikir kritis memiliki peran terorganisasi dalam memecahkan masalah yang melibatkan aktivitas mental yang meliputi kemampuan dalam merumuskan masalah, memberikan argumen atau pendapat, melakukan evaluasi, dan mengambil keputusan (Saputra, 2020, hal. 2). Sebagaimana yang diharapkan, proses belajar di dalam kelas dituntut menitikberatkan keterampilan berpikir kritis pada peserta didik. Kemampuan berpikir kritis menjadi hal penting bagi peserta didik di masa sekarang sebagai bekal untuk mampu menangani masalah sosial, ilmiah, dan praktis secara efektif dimasa yang akan datang (Ariyanto et al., 2020, hal. 199).

Berdasarkan hal tersebut, keterampilan berpikir kritis perlu dikembangkan dalam pembelajaran, Ketidakberhasilan peserta didik dalam mencapai proses berpikir kritis dipengaruhi oleh proses pembelajaran, apakah pelajaran tersebut membosankan atau tidak, variatif atau tidak, dan menarik atau tidak (Pama & Safitri, 2024, hal. 88). Salah satu cara untuk mengasah keterampilan berpikir kritis peserta didik ialah dengan cara menggabungkan perangkat pembelajaran dengan teknologi yang sedang berkembang pesat saat ini. Di era digitalisasi, pendidik harus memiliki kemampuan dan

kewajiban untuk bisa beradaptasi dengan perkembangan zaman, khususnya pada informasi teknologi (Wahyuni & Hastuti, 2023, hal. 298), sehingga guru menjadi salah satu faktor yang mendukung pengelolaan antara teknologi dan pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan proses pembelajaran

Selain guru, bahan ajar juga menjadi salah satu faktor dalam menentukan keberhasilan peserta didik dalam memahami materi. Bahan ajar dapat dicirikan sebagai kumpulan materi terkait ilmu pengetahuan, keterampilan, serta sikap yang sepatutnya diraih oleh peserta didik pada sebuah kompetensi dasar tertentu (Depdiknas, 2003). Mengingat perannya yang cukup penting, bahan ajar harus dibuat dengan lebih menarik, efektif, dan isi materi yang mudah diterima oleh peserta didik (Tagazi & Erita, 2023, hal. 3). Dikatakan bahwa bahan ajar yang berupa aplikasi Android mampu menambah semangat belajar pada peserta didik (Hapsari & Fahmi, 2021, hal. 53). Berdasarkan pernyataan tersebut, kolaborasi antara bahan ajar dan teknologi akan memotivasi peserta didik.

Salah satu bahan ajar yang dapat dikolaborasikan dengan teknologi ialah buku pembelajaran. Pada umumnya, buku non-digital berbentuk bahan cetak berbentuk persegi panjang, tebal, dan terdiri dari beberapa ukuran. *E-Book* memiliki isi materi yang luas, *to the point*, dan juga dihiasi oleh gambar menarik. Jika bahan ajar buku dikolaborasi dengan teknologi maka akan berubah menjadi buku elektronik (*E-Book*). Teknologi akan mengemas buku yang tadinya berbentuk cetak, menjadi lebih praktis lagi dengan menyajikannya dalam bentuk *soft file PDF* sehingga dapat diunduh pada *Handphone* peserta didik atau dalam bentuk *link website* yang dapat diakses peserta didik secara *online*. *E-Book* menjadi bahan ajar digital yang fleksibel untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar di kelas secara klasikal maupun mandiri (Syahputra & Yefterson, 2021, hal. 111).

E-Book berbeda dengan *E-Book*, dimana *E-Book* berisi teks dengan materi menyeluruh yang memuat banyak halaman dan diproduksi serta diterbitkan

(Rahmawati et al., 2021, hal. 138), sedangkan *E-Book* hanya sebagai tambahan pengetahuan belajar secara sederhana. *E-Book* memvisualisasikan materi ajar dengan memasukkan unsur elektronik. *E-Book* akan lebih asyik bila memiliki tambahan bahan ajar yang memuat seperti visual, audio, dan video (Syahputra & Yefterson, 2021, hal. 114). Keberadaan *E-Book* dapat membantu peserta didik dalam mengakses materi pelajaran per sub-materi dengan baik karena *E-Book* dapat dibaca melalui perangkat digital apa pun yang dimiliki oleh peserta didik sebagai bahan ajar elektronik. Dari berbagai penawaran tersebut, *E-Book* selaku bahan ajar harus dikembangkan secara optimal agar dapat digunakan dengan baik oleh peserta didik.

Ketika mengembangkan bahan ajar, guru harus mempersiapkan tugas-tugas maupun soal-soal yang dapat melatih kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik dalam berpikir (Hermawati & Safitri, 2023, hal. 29). Dikarenakan hal tersebut, setelah *E-Book* dikembangkan, masih terdapat tahap lanjutan agar materi dan tugas yang terdapat di dalamnya dapat melatih inovasi dan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Diperlukan metode pembelajaran khusus untuk mendukung sebuah bahan ajar yang perlu dikembangkan. Untuk meraih kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran, perlu diterapkan dengan metode yang berbeda (Sunardi & Hasanuddin, 2019, hal. 211). Metode pembelajaran yang baik juga akan menentukan hasil belajar peserta didik.

Pada penelitian ini, *E-Book* dikembangkan menggunakan metode berbasis kasus (*Case Method*). *Case Method* melatih peserta didik untuk belajar dengan memanfaatkan permasalahan yang ada dengan tujuan dapat mencari solusi dari permasalahan tersebut (Alkhairi et al., 2024, hal. 12123). *Case Method* menyajikan kasus-kasus pada keseharian peserta didik untuk dipecahkan bersama-sama. Penggunaan *Case Method* mampu mengasah *analytical skill, critical thinking, creative thinking, practical thinking, communication skills, social* dan *reflexive skills* (Alkhairi et al., 2024, hal. 12120). *Case Method* dapat memberikan dorongan kepada peserta

didik agar dapat berpola pikir kritis tingkat tinggi serta semakin mendalami konten pembelajaran (Rahmadi et al., 2022, hal. 138)

Case Method perlu diterapkan pada pendidikan untuk memfasilitasi dan menjembatani antara konsep yang peserta didik pelajari di kelas dengan kemampuan berpikir kreatif (Alfiandra et al., 2022, hal. 441). *Case Method* termasuk ke dalam model pembelajaran inovatif yang membiarkan peserta didik untuk membangun proses belajarnya sendiri. Penerapan *Case Method* dapat menjadi acuan untuk melihat tingkat keaktifan peserta didik. Untuk mencapai seluruh tahapan berpikir yang dimuat dalam Taksonomi Bloom, pendidik dapat melakukan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *Case Method* (Alkhairi et al., 2024, hal. 12121). Penerapan *Case Method* ke dalam bahan ajar dapat membantu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik, terutama bagi mata pelajaran yang padat akan materi.

E-Book berbasis *Case Method* bisa diterapkan pada pembelajaran sejarah karena mata pelajaran sejarah diketahui sebagai mata pelajaran yang memuat banyak sekali materi. Mata pelajaran sejarah menjadi salah satu pelajaran wajib yang harus dipelajari oleh peserta didik kelas menengah atas. Pembelajaran sejarah membawa peserta didik kepada peristiwa-peristiwa di masa lalu (Wahyuni & Hastuti, 2023, hal. 299). Hal ini menjadi kesempatan besar bagi pembelajaran sejarah untuk mengikuti perkembangan digital dengan memanfaatkan teknologi.

Sehubungan dengan revolusi industri 4.0, yang harus diperhatikan dalam pembelajaran sejarah tidak hanya fokus pada kemampuan guru dalam menggunakan teknologi, namun juga dalam membangun pola pikir agar para pendidik memiliki kemampuan untuk menyelenggarakan pembelajaran sejarah sesuai dengan tantangan zaman yang terjadi saat ini. Pendidik sejarah harus tetap memiliki kompetensi 4C (*Critical, Thinking, Creativity, Communication, Colaboration*) yang dapat mengarahkan peserta didiknya menjadi sebuah manusia cerdas, yaitu manusia yang dapat berpikir secara jernih dan kritis melalui pembelajaran sejarah, serta dapat

merespon tuntutan zaman di masa kini dan masa depan secara tepat. Proses ini dinamakan sebagai model pembelajaran sejarah yang mencerdaskan (Abduhzen, 2018, hal. 1). Untuk itu, pembelajaran sejarah terus mengalami pembaharuan pada jenis pelajarannya.

Berdasarkan surat keputusan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka, Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan (BSKAP) menyatakan adanya pembaharuan dengan menambahkan mata pelajaran sejarah tingkat lanjut pada fase F, yaitu kelas XI dan XII. Pelajaran sejarah tingkat lanjut memiliki alokasi waktu sebanyak 5 jam pelajaran yang bertujuan untuk memahami sejarah berskala global dengan berorientasi kepada kesadaran bersejarah dan keterampilan berpikir kesejarahan yang melibatkan unsur teknologi. Adanya mata pelajaran baru ini ditandai sebagai bentuk komitmen Kurikulum Merdeka dalam memberi porsi yang lebih pada pembelajaran agar dapat dimaksimalkan sebaik mungkin, terutama pada era sekarang.

Kurikulum Merdeka mendukung segala bentuk pengembangan yang bersifat positif dan inovasi digitalisasi dalam kegiatan pembelajaran. Penerapan Kurikulum Merdeka perlu memanfaatkan teknologi untuk memunculkan inovasi dalam mengelola bahan ajar. Pada tahun 2024, mayoritas peserta didik di Sekolah Menengah Atas (SMA) telah mahir menggunakan teknologi *Handphone*. Penelitian ini memanfaatkan kesempatan penggunaan teknologi digital pada pembelajaran merupakan salah satu syarat munculnya inovasi pembelajaran di era *society 5.0*. Sehubungan dengan hal tersebut, pengembangan bahan ajar menemukan alternatif solusi berupa *E-Book* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. *Flip PDF Corporate software* digunakan untuk membuka lembar *soft file PDF* layaknya sebuah buku (Susanti & Sholihah, 2021, hal. 39).

Aplikasi Flip PDF Corporate terdapat banyak keunggulan, di antaranya peserta didik dapat mengaksesnya melalui *browser* saja tanpa mengunduhnya di perangkat

digital. Oleh karena itu, peserta didik akan dengan mudah memahami dengan sajian materi yang tegas dengan tampilan menarik berupa foto, ilustrasi, maupun video yang tersedia di dalam *E-Book*. Aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi yang dapat membuat sebuah buku digital atau *E-Book* (Basna & Zulherman, 2023, hal. 667). Jadi pengembangan bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* menjadi ide baru dalam penelitian pengembangan.

Selain itu untuk menguatkan penelitian ini, terdapat penelitian terdahulu yang mendasari adanya pengembangan *E-Book*. Penelitian terdahulu yang pertama dilakukan oleh Lestari dan Suciptaningsih (2024) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Heyzine* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini menghasilkan data validasi ahli materi 1 sebesar 89,4% dan ahli materi 2 sebesar 90,1%. Kemudian data hasil validasi ahli media 1 sebesar 96,2% dan ahli media 2 sebesar 89,3%. Ini menunjukkan kesimpulan bahwa *E-Book* interaktif berbasis *Heyzine* layak digunakan dalam pembelajaran karena menyajikan fitur yang menarik dan komplik sehingga mampu meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang masih berhubungan pada penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Aswar et al., (2024) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flipbook Maker* pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama”. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan dan penelitian dari model ADDIE. Diperoleh data hasil validasi ahli media sebesar 88% kategori “sangat valid, ahli materi sebesar 95% kategori “sangat valid”, dan ahli bahasa sebesar 92% kategori “sangat valid”. Kemudian pada hasil uji praktikalitas pada guru memperoleh skor sebesar 96% kategori “sangat praktis” dan pada peserta didik sebesar 92% kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal itu maka produk pengembangan *E-Book* berbasis *flipbook maker* pada materi PAI kelas VII SMP Negeri 3 Palopo layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang terakhir yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hanna dan Kuntjoro (2024) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis Creative Problem Solving untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Materi Perubahan Lingkungan Siswa SMA”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan teknik analisis data yaitu uji validasi ahli yang mendapatkan nilai rata-rata 91,35% dengan kategori “sangat layak”, serta hasil respon peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 97,60% kategori “sangat praktis. Kesimpulan dari penelitian ini yaitu bahan ajar *E-Book* dinyatakan valid dan praktis dalam melatih keterampilan literasi digital pada materi perubahan lingkungan untuk kelas X di SMA 17 Agustus Surabaya.

Terdapat beberapa perbedaan antara ketiga penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dikembangkan. Perbedaan pertama terletak pada aplikasi bantuan yang digunakan, dari ketiga penelitian terdahulu tersebut belum ada yang menggunakan *Flip PDF Corporate* sehingga peneliti memilih aplikasi ini agar peserta didik dapat merasakan sensasi fitur-fitur baru dalam menggunakan *E-Book*. Kedua, materi yang akan dibahas pada penelitian ini yaitu Perang Dunia I dan II. Ketiga, berbeda dari ketiga penelitian di atas, penelitian ini akan menggunakan sintak model pembelajaran berbasis *Case Method*. Adapun perbedaan yang keempat terdapat pada lokasi penelitian dan subjek penelitian ini yang berada di SMA Negeri 18 Palembang dengan subjek peserta didik fase F kelas XI F.8.

Dari beberapa penjelasan di atas dan relevansinya dengan ketiga penelitian terdahulu serta untuk menjawab persoalan yang ada, maka penelitian pengembangan yang akan dilakukan berjudul **“Pengembangan *E-Book* Berbasis *Case Method* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang?
2. Bagaimana validitas dari penggunaan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang?
3. Bagaimana efektivitas dari penggunaan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang yang valid.
2. Untuk mengetahui kevalidan penggunaan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang.
3. Untuk mengetahui keefektifan penggunaan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang.

1.4 Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan inovasi bagi para pendidik, serta mampu memberikan produk berupa *E-Book* yang dapat dijadikan referensi bahan ajar.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Individu, diharapkan mampu memberikan dorongan bagi penelitian lainnya untuk mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan perkembangan zaman agar mendapatkan ilmu baru. Hasil pengembangan pada penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi literatur dan pertimbangan dalam pengembangan bahan ajar lainnya.
2. Bagi Sekolah, diharapkan mampu menjadi sarana untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di sekolah dengan memanfaatkan teknologi yang dapat di akses dengan mudah oleh peserta didik.
3. Bagi Guru, diharapkan mampu memudahkan guru/ pendidik dalam mengajar mata pelajaran sejarah dengan menggunakan bahan ajar berbentuk elektronik untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Membantu guru dalam memvariasikan bahan ajar di kelas.
4. Bagi Peserta didik, diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi sejarah masa Perang Dunia I dan II dengan memberikan fasilitas berupa *E-Book* yang dapat dengan mudah di akses sehingga mampu meningkatkan kreativitas berpikir pada peserta didik, khususnya dalam memecahkan sebuah permasalahan.
5. Bagi Lembaga Universitas, diharapkan mampu menjadi bahan referensi, arsip, dan karya tulis yang akan menunjang akreditasi program studi.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Definisi Belajar

Kata belajar memiliki definisi sebagai upaya memperoleh pengetahuan serta pengalaman untuk mengubah tingkah laku menjadi lebih baik (Pangestu & Rochmat, 2021, hal. 79). Belajar memiliki makna sebagai sebuah kegiatan psiko-fisik dalam menuju perkembangan sebuah individu. Belajar juga merupakan bentuk usaha dalam memahami sebuah materi, informasi, maupun ilmu pengetahuan agar tercipta kepribadian yang utuh.

Belajar merupakan sebuah kegiatan atau sebuah proses untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan menghasilkan kepribadian (Hartono et al., 2022, hal. 23). Belajar juga diartikan sebagai sebuah proses perkembangan hidup manusia, dimana dengan melakukan kegiatan belajar manusia mampu melakukan perubahan-perubahan kualitatif pada dirinya selaku individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Belajar termasuk sebuah usaha yang dilakukan oleh individu untuk mencapai sebuah perubahan sikap secara keseluruhan dari hasil interaksi individu tersebut dengan lingkungannya (Habsyi, 2020, hal. 16).

Belajar termasuk ke dalam aktivitas mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai-nilai sikap (Wrinkle, 1996, hal. 53). Kegiatan belajar akan membawa sebuah individu berada dalam perubahan baik dari sikap, watak, minat, kebiasaan, dan pembawaan diri. Perubahan ini tentunya terjadi karena adanya latihan dan pengalaman dari situasi belajar (Ma'rifah, 2018, hal. 33).

Aktivitas belajar merupakan kegiatan yang melibatkan guru pada pengembangan kemampuan dan keterampilan peserta didik ketika proses pembelajaran sedang berlangsung (Mashita et al., 2024, hal. 2). Pembelajaran dilakukan untuk

mencapai hasil belajar peserta didik dalam memupuk rasa kemandirian dan keberanian, sehingga kegiatan belajar perlu diciptakan semenarik mungkin agar dapat memicu keaktifan peserta didik. Keaktifan peserta didik dalam proses belajar juga menjadi penilaian dalam mengembangkan potensinya demi mencapai tujuan belajar. Keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar dapat dipantau melalui diskusi, tanya-jawab, dan dapat membuat kesimpulan pembelajaran (Annadzili et al., 2024, hal. 130).

Kegiatan belajar harus dapat menarik minat peserta didik. Minat peserta didik merupakan bentuk antusiasme yang kuat yang akan mempengaruhi kinerja serta kualitas belajar peserta didik dan memiliki kecenderungan untuk menyukainya. Secara konseptual, peserta didik akan merasa tertarik, senang, perhatian, ingin berpartisipasi, memiliki kesadaran serta keinginan untuk mencapai hasil belajar yang baik dalam sebuah bidang jika ia memiliki minat belajar yang tinggi (Farisi & et al, 2023, hal. 1873).

Dari beberapa definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan kegiatan yang tidak hanya sekedar membaca, menghafal, mendengarkan ceramah, ataupun menulis saja, tapi adanya sebuah tuntutan hasil belajar untuk mengubah perilaku ke arah yang lebih positif secara permanen. Proses belajar tidak hanya dilakukan di dalam ruangan, namun dapat terjadi pada interaksi aktif dengan lingkungan. Belajar adalah bentuk kegiatan untuk memperoleh ilmu pengetahuan sebanyak-banyaknya dan seutuhnya sehingga peserta didik termotivasi dari yang tidak mengetahui apa pun menjadi tahu.

Untuk meraih hal tersebut, perlu inovasi lanjutan pada kegiatan belajar yang memanfaatkan keberadaan teknologi dengan model pembelajaran relevan abad ke-21. Dengan demikian, peserta didik akan mendapatkan pengalaman belajar menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut di sekolah untuk memicu minat belajar sejarah.

2.2 Definisi Pembelajaran

Sebagai makhluk individu dan makhluk sosial, manusia senantiasa saling membutuhkan dengan manusia lain. Manusia harus mengalami proses pembelajaran untuk saling berinteraksi seumur hidup (Hasbiyallah & Al-Ghifary, 2023, hal. 471). Pembelajaran dilakukan untuk menilai dan mengukur hasil kerja peserta didik. Hasil evaluasi dari sebuah pembelajaran bertujuan untuk mengetahui keefektifan yang berkaitan dengan capaian pembelajaran seperti materi, media, metode, sumber belajar, lingkungan belajar, serta bahan ajar (Ningsih et al., 2023, hal. 10).

Pembelajaran identik dengan kata “ajar” dan “mengajar” yang bermakna petunjuk yang diberikan agar orang dapat mengetahui sesuatu, serta diberi imbuhan “pe” dan “an” yang bermakna proses, atau perbuatan mengajar (Ubabuddin, 2019, hal. 13). Pembelajaran memiliki definisi sebagai kesatuan peristiwa kompleks dan sistematis. Pembelajaran mencakup dua aspek yang saling terikat, yaitu aspek belajar dan aspek mengajar. Teori Behavioristik mengartikan pembelajaran sebagai upaya guru dalam membentuk tingkah laku yang diharapkan melalui lingkungan dengan hubungan stimulus dan respon yang dimana pada setiap latihan harus diberi semacam hadiah atau penguatan (Tri Prastawati & Mulyono, 2023, hal. 380).

UU Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada sebuah lingkungan belajar. Pembelajaran adalah bantuan yang diberikan oleh pendidik kepada peserta didik agar menguasai kemahiran/ keahlian tertentu, serta membentuk sikap percaya diri.

Pembelajaran secara umum diartikan sebagai suatu kegiatan yang mengakibatkan perubahan tingkah laku seseorang, yang dilakukan oleh seorang guru kepada peserta didik. Proses pembelajaran terdiri dari sarana dan tata cara bagaimana suatu generasi belajar sehingga dapat dikatakan efektif untuk digunakan. (Ubabuddin, 2019, hal. 21). Proses pembelajaran juga membutuhkan hubungan dialogis yang serius

antara pendidik dan peserta didik untuk diberi penekanan. Hal ini akan membawa dampak fokus pada peserta didik untuk aktif dan memahami sejauh mana materi dijelaskan serta memahami tujuan mereka mempelajari materi tersebut.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran merupakan kegiatan interaksi yang terjalin secara terus menerus antara pendidik dan peserta didik. Proses pembelajaran juga melibatkan lingkungan sebagai tempat mencari pengalaman. Lingkungan akan mempengaruhi tercapai atau tidaknya sebuah proses pembelajaran.

Agar mencapai interaksi yang berlangsung secara aktif, kita dapat memanfaatkan penggunaan *E-Book* berbasis *Case Method* pada materi Perang Dunia I dan II yang digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran sejarah guna mencapai tujuan dan cita-cita pembelajaran. Menyesuaikan dengan tantangan zaman, *E-Book* berisi studi kasus sangat efektif untuk membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan kreatif.

2.3 Pembelajaran Sejarah

Sejarah berasal dari kata “*syajaratun*” yang berarti pohon kayu, keturunan, asal-usul, maupun silsilah (Bustan, 2024, hal. 231). Kata *history* yang berbahasa Inggris menyerap dari bahasa Yunani, yaitu “*historia*” yang bermakna pengetahuan yang didapatkan dari hasil penyelidikan. Sejarah adalah cabang ilmu yang secara sistematis mengkaji perkembangan dinamika kehidupan masyarakat dengan memuat segala aspek kehidupan yang terjadi di masa lampau (Kuntowijoyo, 2013, hal. 18).

Pada hakikatnya, sejarah termasuk ke dalam pelajaran rumpun-rumpun ilmu sosial yang berasal dari kehidupan sosial-masyarakat dan diseleksi menggunakan teori-teori atau konsep-konsep ilmu sosial yang lain (Pernantah, 2020, hal. 50). Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang memberikan penanaman sikap, moral, pengetahuan, dan nilai tentang proses perubahan serta perkembangan peristiwa yang ada di dunia maupun di Indonesia, dari masa lalu hingga masa kini. Dari hal ini,

pembelajaran sejarah diharapkan dapat menumbuhkan kesadaran sejarah (*historical consciousness*) (Mahardika, 2020, hal. 3).

Sejarah memiliki fungsi edukatif, sehingga perlu keberanian bagi seorang pendidik untuk menyampaikan bahwa sejarah adalah guru terbaik bagi anak bangsa. Sejarah tidak hanya dapat dipahami secara metodologis, melainkan harus dimengerti juga secara pedagogis. Sejarah mengenal konsep ruang dan konsep waktu dalam pengajaran peristiwa di masa lampau (Martha et al., 2023, hal. 165). Konsep sejarah sebagai peristiwa memberikan gambaran pada sebuah pengalaman di masa lalu yang dapat dikaji dan dipahami saat ini, agar dapat memprediksi masa depan. Pembelajaran sejarah mengedepankan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik (*historical thinking skills*).

Sejarah dapat dipelajari dengan pendekatan kritis dan dimulai dengan proses berpikir menggunakan konsep 5W+1H (Mahardika, 2020, hal. 2). Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik dapat merencanakan sesuatu yang lebih baik bagi masa depan. Pembelajaran sejarah memegang peranan penting pada nilai-nilai kemanusiaan untuk melahirkan insan cendekia dan berbudi luhur (Basri & Hastuti, 2020, hal. 141).

Tantangan moral abad ke-21 tidak lagi berkuat pada revolusi teknologi, namun beranjak pada dunia yang serba digital sehingga unsur-unsur manusia hampir tergeserkan. Pembelajaran sejarah berusaha menghidupkan kembali karakter *humanis* pada diri peserta didik di era revolusi *society* 5.0 dengan maksud mengembalikan lagi nilai-nilai kemanusiaan dan nasionalisme yang telah pudar. Sebab hanya pendidikan yang mampu merealisasikan hal tersebut (Syamdani, 2012, hal. 1).

Sejarah menjadi mata pelajaran wajib yang ada di tingkat pendidikan menengah rendah dan menengah atas (Agus & Salleh, 2011, hal. 1). Pelajaran sejarah di SMA (Sekolah Menengah Atas) memiliki dua tujuan, pertama: untuk pendidikan intelektual;

kedua: untuk pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pembinaan moral, jati diri, nasionalisme, dan penguatan identitas bangsa (Pernantah, 2020, hal. 50).

Pembelajaran sejarah berperan fundamental dalam meningkatkan rasa cinta pada diri peserta didik terhadap bangsanya (Pernantah, 2020, hal. 51). Sejalan dengan itu, pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* pada materi Perang Dunia I dan II dalam mata pelajaran sejarah tingkat lanjut juga memiliki fungsi meningkatkan rasa nasionalisme dalam diri peserta didik. Tumbuhnya sikap patriotisme pada diri peserta didik dapat menimbulkan kesadaran bersejarah.

2.3.1 Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut dalam Kurikulum Merdeka

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang memungkinkan peserta didik mendalami sebuah konsep dan keterampilan yang memadai melalui pembelajaran intrakurikuler yang beragam (Hidayatullah et al., 2023, hal. 89). Sejarah tingkat lanjut menjadi salah satu mata pelajaran yang cukup menantang dari Kurikulum Merdeka (I. D. Sihombing et al., 2025, hal. 142). Mata pelajaran sejarah tingkat lanjut muncul berdasarkan edaran Surat Keputusan Nomor 032/H/KR/2024 oleh Kepala BSKAP, Anindito Aditomo, yang diterapkan pada Fase F (kelas XI dan XII) di Sekolah Menengah Atas (SMA) sebagai mata pelajaran pilihan dengan alokasi waktu 5 jam pelajaran per pertemuan. Materi-materi sejarah yang ada pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut disusun oleh Pusat Kurikulum dan Pembelajaran bersama perwakilan dari AGSI dan P3SI yang berisi materi sejarah dunia atau global (Adi, 2024, hal. 1).

Kehadiran mata pelajaran sejarah tingkat lanjut adalah hasil dari penguatan posisi mata pelajaran sejarah pada Kurikulum Nasional. Sejarah tingkat lanjut sebagai porsi tambahan pada mata pelajaran sejarah bertujuan untuk membuka wawasan peserta didik terhadap keterampilan berpikir literasi sejarah global (*connectivity global history literacy*), kesadaran terhadap sejarah global, dan mampu berpikir sejarah secara global.

Dari beberapa definisi yang telah dijelaskan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah pelajaran yang berada pada rumpun ilmu sosial untuk mempelajari peristiwa di masa lalu hingga masa yang akan datang dalam mewujudkan upaya-upaya perbaikan. Pembelajaran sejarah tingkat lanjut yang muncul pada Kurikulum Merdeka memuat materi sejarah dunia agar peserta didik memiliki prospek *critical thinking* dan kesadaran akan sejarah global dengan tetap memegang teguh nilai-nilai kebhinekaan, sehingga pembelajaran sejarah membutuhkan penguatan baik dari aspek pendidik, media, lingkungan, dan bahan ajar.

Bentuk penguatan pembelajaran sejarah tingkat lanjut dapat diimplementasikan melalui penggunaan bahan ajar berbentuk *E-Book* pada materi Perang Dunia I dan II berbasis *Case Method*. Pengembangan ini akan membantu pendidik dan peserta didik mencapai tujuan pembelajaran sejarah tingkat, yaitu mengembangkan *connectivity global history literacy, awareness, dan think of global history*.

2.4 Teori Belajar

Pada setiap disiplin ilmu tentunya memiliki ruang lingkup pembahasannya masing-masing, sehingga disiplin ilmu tersebut menjadi tepat sasaran. Ruang lingkup teori terdiri dari materi, media, pendekatan-pendekatan, alokasi waktu, metode, pola pembinaan terpadu, kompetensi dasar peserta didik, dan evaluasi (Hasan et al., 2021, hal. 106). Teori adalah asas mengenai kejadian yang di dalamnya terdapat ide, konsep, prosedur, dan prinsip yang dipelajari untuk dianalisis serta diuji (Lubis et al., 2024, hal. 2). Pada prinsipnya teori mencakup perubahan berpikir, pengetahuan, informasi, kebiasaan, sikap apresiasi, dan pengertian.

Awalnya teori belajar muncul dari disiplin khusus filsafat ilmu (Fithriyah, 2024, hal. 13). Teori belajar dapat memudahkan proses belajar menjadi lebih efisien dan efektif. Dari teori belajar akan tergambar bagaimana cara memahami peserta didik dan bagaimana menerapkan ilmu agar pembelajaran terjadi lebih mendalam. Pada kegiatan pembelajaran, teori dimanfaatkan sebagai jalan memberi pemahaman tentang

bagaimana peserta didik belajar, faktor apa saja yang mempengaruhi proses belajar, serta strategi apa yang cocok untuk mendukung proses belajar (Lubis et al., 2024, hal. 3).

Teori belajar termasuk kunci kesuksesan dalam pembelajaran. Pendidik dapat menggunakan teori belajar agar menjadi guru profesional dan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif (Budiman et al., 2023, hal. 3). Teori belajar juga akan membantu guru ketika merancang kurikulum dan metode pembelajaran. Oleh karena itu, pemilihan teori belajar untuk diterapkan menjadi hal yang harus diperhatikan oleh pendidik.

Ada beberapa jenis teori pendidikan yang mendukung dalam mengembangkan *E-Book* berbasis *Case Method* pada materi Perang Dunia I dan II. Teori-teori tersebut adalah teori belajar kognitif, teori belajar behavioristik, dan teori belajar konstruktivistik.

2.4.1 Teori Belajar Kognitif

Kognitif berasal dari bahasa Latin, kata “Cogitare” memiliki arti berpikir. KBBI mendefinisikan kognitif sebagai segala sesuatu yang mengimplikasikan kognisi, atau berdasarkan empirisme dari pengetahuan faktual (Wandani et al., 2023, hal. 868). Awalnya teori ini dikemukakan oleh Dewey, lalu teori kognitif kembali dikembangkan oleh tokoh-tokoh lain seperti Jean Piaget, Kohlberg, Damon, Mosher, dan Perry (Wandani et al., 2023, hal. 869).

Teori kognitif muncul dari ketidakpuasan beberapa ahli pada penemuan-penemuan yang telah dicapai oleh ahli sebelumnya dalam bidang pembelajaran. Teori belajar kognitif muncul membawa perspektif bahwa peserta didik mengolah informasi dan pelajaran menempuh upaya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian mendapatkan hubungan antara pengetahuan baru dengan pengetahuan yang ada sebelumnya (G. Wahab & Rosnawati, 2021, hal. 25).

Konsep pendidikan kognitif adalah sebuah teori belajar yang mempercayai bahwa belajar melibatkan pengorganisasian aspek-aspek kognitif dengan persepsi untuk meraih pemahaman. Kognitif berkenaan dengan kata kognisi, yang di dalam KBBI artinya adalah usaha mengenali sesuatu dari pengalaman yang dialami atau memperoleh pengalaman dan pengetahuan (Fazri, 2008, hal. 475). Kognitif berhubungan dengan intelegensi, bersifat statis sebagai potensi atau kekuatan untuk memahami sesuatu (Hasan et al., 2021, hal. 139). Pada teori ini, perilaku manusia tidak ditentukan dari stimulus yang berada di luar dirinya, namun berasal dari faktor yang ada dalam dirinya sendiri (faktor internal).

Teori belajar kognitif memfokuskan pada proses atas kejadian-kejadian dalam pikiran manusia (Budiman et al., 2023, hal. 4). Teori belajar kognitif mengandung arti bahwa penekanan lebih besar pada proses belajar daripada hasil belajar. Teori kognitif memandang perilaku peserta didik dikendalikan tidak hanya oleh penguatan dan ganjaran, melainkan didasarkan pada Gerakan mengenali dan memahami situasi dimana perilaku tersebut dapat terjadi (Wandani et al., 2023, hal. 869).

Menurut teori kognitif, proses pengolahan otak pada peserta didik dimulai dengan tahap: 1) pengamatan atau penginderaan informasi yang ada di lingkungannya; 2) penyimpanan jangka pendek dan jangka Panjang; dan 3) penyimpulan atas informasi yang telah tersimpan, kemudian membentuk pengertian, dan dikeluarkan kembali oleh pembelajar (Rohmah, Zaenab, 2021, hal. 15).

Pengaplikasian teori belajar kognitif pada penelitian pengembangan ini ialah dengan mengembangkan bahan ajar yang memanfaatkan teknologi digital yang dalam hal ini adalah *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi Perang Dunia I dan II. Harapan dari penggunaan teori kognitif pada penelitian ini agar dapat menguji keberadaan *Case Method* yang akan memastikan bahwa kasus-kasus yang di sediakan di dalam *E-Book* dapat mengasah keterampilan berpikir peserta didik.

2.4.2 Teori Behavioristik

Teori behavioristik pertama kali diusulkan oleh B. F. Skinner pada tahun 1957. Kemudian teori ini dikemukakan oleh Gage, Gagne, dan Berliner. Teori behavioristik merupakan sebuah teori belajar yang mempelajari perilaku manusia. Fokus teori ini terdapat dalam memaparkan perilaku manusia dan terjadi melalui rangsangan berdasarkan stimulus yang menumbuhkan perilaku reaktif atau respon (Rohmah, Zaenab, 2021, hal. 1). Behavioristik berkembang menjadi aliran psikologi pelajaran yang membawa pengaruh pada arah perkembangan teori dan praktik dalam dunia pendidikan (G. Wahab & Rosnawati, 2021, hal. 21). Menurut teori ini, tingkah laku seseorang ditentukan oleh sebuah aturan, dapat diramalkan, dan dapat ditentukan.

Menurut Gagne dan Briggs, belajar merupakan hasil rangsangan dan respon secara terus menerus lalu diberikan penguatan (Gagne & Briggs, 2008, hal. 7). Teori belajar behavioristik melihat seorang peserta didik dapat dikatakan telah belajar jika peserta didik tersebut telah memperlihatkan perubahan sikapnya. Jadi yang terpenting pada teori ini adalah masukan yang berupa rangsangan (stimulus) dan hasil yang berupa tanggapan (respon) (Hasan et al., 2021, hal. 119).

Kondisi kegiatan pembelajaran hanya dapat merangsang perkembangan peserta didik ketika dua unsur saling bertemu, yaitu guru dan peserta didik. Jadi perlu diwujudkan pembelajaran yang efektif dari seorang guru untuk melakukan perbandingan teori. Guru selaku pemberi stimulus dapat mengamati tanggapan apa saja yang diberikan oleh peserta didik sebagai respon. Hal tersebut harus selalu diamati dan diukur untuk melihat perubahan perilaku peserta didik (Budiman et al., 2023, hal. 5).

Lingkungan peserta didik juga dapat menjadi stimulan, baik internal maupun eksternal (Fithriyah, 2024, hal. 15). Pengaplikasian teori behavioristik terdapat dalam tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, karakteristik siswa, media, serta fasilitas pendukung pembelajaran yang ada di sekolah. Pedoman teori ini melihat pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap, dan tidak berubah.

Teori behavioristik disebut juga sebagai teori stimulus-respons (Nahar, 2016, hal. 67). Pada kegiatan pembelajaran, teori behavioristik akan mengarahkan siswa untuk berpikir. Pembelajaran disusun secara objektif, sehingga apa yang diterangkan oleh guru itulah yang harus dipahami oleh peserta didik. Prinsip pembelajaran berdasarkan teori behavioristik adalah: 1) belajar merupakan perubahan tingkah laku; 2) belajar membutuhkan stimulus dan respon; 3) pembelajaran membutuhkan penguatan (*reinforcement*) untuk menimbulkan respon (Anam S & Dwiyo, 2019, hal. 3).

Implementasi dari teori belajar behavioristik pada penelitian pengembangan ini yaitu dengan menerapkan pembelajaran menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* pada materi Perang Dunia I dan II yang diharapkan mampu memberikan perubahan tingkah laku bagi peserta didik, terutama dalam minat kesejarahan. Teori ini akan menguji *E-Book* yang memanfaatkan teknologi dan melibatkan *smartphone* dalam memberikan stimulus perilaku kepada peserta didik saat melakukan pembelajaran sejarah tingkat lanjut.

2.4.3 Teori Konstruktivistik

Konstruktivistik berasal dari kata “konstruktif” yang berarti usaha pembangunan, membina, memperbaiki, dan memahami. Konstruktivistik termasuk aliran filsafat yang memusatkan pengetahuan milik seseorang adalah hasil konstruksi yang dibangun oleh pribadinya sendiri (Sinaga et al., 2024, hal. 14). Pada anak-anak, mereka diberi kesempatan untuk memakai strateginya sendiri saat belajar secara sadar, sedangkan tugas guru adalah membimbing peserta didik ke tingkatan yang lebih tinggi (Nugraha & Herdian, 2024, hal. 4).

Piaget dan Vygotsky adalah konstruktivis pertama yang mengemukakan teori belajar konstruktivistik. Piaget mengatakan peranan guru ialah sebagai moderator sekaligus fasilitator. Pada pandangan lain, Vygotsky memandang bahwa konstruktivistik memiliki empat prinsip: 1) peserta didik belajar dari interaksi dengan

orang dewasa; 2) peserta didik diberi bantuan agar bisa mengerjakan tugas; 3) proses dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif melalui interaksi dengan orang yang lebih ahli; 4) peserta didik dilatih menggunakan persoalan dan diberi bantuan untuk menyelesaikannya (Rohmah, Zaenab, 2021, hal. 24).

Peserta didik ditekankan untuk mampu berpikir dalam mencari solusi sebuah masalah, beserta dengan ide dan keputusannya. Peserta didik dilibatkan langsung sehingga mereka akan bergerak aktif (G. Wahab & Rosnawati, 2021, hal. 29). Konstruktivistik memiliki karakteristik, yaitu peserta didik didorong untuk inisiatif belajar dan mampu melakukan eksplorasi masalah secara alami (Lubis et al., 2024, hal. 14). Oleh sebab itu, pembelajaran dianggap sebagai proses membangun makna atas hal-hal yang sebelumnya sudah dipelajari.

Implementasi dari teori konstruktivistik dapat dilihat pada pembelajaran modern, contohnya pembelajaran berbasis media (*social media learning*) dan pembelajaran berbasis web (*web learning*) (Fithriyah, 2024, hal. 19). Hal ini dikarenakan dengan belajar melalui web dan sosial media, peserta didik akan lebih banyak melakukan kolaborasi, interaksi, dan bertukar pikiran secara seksama. Pembelajaran semacam ini memberi peluang pada peserta didik untuk belajar melengkapi satu dengan yang lain.

Selubungan dengan pendapat di atas, teori belajar konstruktivistik menginginkan peserta didik untuk meng-konstruksi sendiri pengetahuan mereka dari kegiatan akomodasi dan asimilasi, dimana peserta didik dapat meraihnya dari pengalaman yang nyata (Hasan et al., 2021, hal. 159). Konstruktivistik mengendalikan pembelajaran dengan gaya "*top-down*", yaitu keadaan dimana peserta didik memulai proses belajar dari memecahkan permasalahan yang kompleks dan berupaya mewarisi keterampilan dasar yang sesuai dengan bantuan seorang guru (Habsy et al., 2023, hal. 320).

Pengarahannya teori belajar konstruktivistik adalah *experimental learning*, artinya pembelajaran berasal dari pengalaman peserta didik sendiri dalam melakukan kontak dengan manusia lain berdasarkan adaptasi yang konkret, misalnya diskusi dengan teman sebaya (Anjelita & Supriyanto, 2024, hal. 918). Dari hal ini, pembelajaran dapat terfokus kepada peserta didik.

Berdasarkan beberapa deskripsi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa teori belajar konstruktivistik merupakan teori belajar yang menekankan pada pembangunan pengalaman hidup peserta didik, yang diperoleh dari hasil adaptasi dengan lingkungan, peristiwa, dan orang lain. Konstruktivistik mengemukakan konsep interaksi sebagai proses belajar dan mengajak peserta didik menyelesaikan sebuah masalah untuk memperoleh pemahaman.

Teori konstruktivistik akan menguji keberadaan *E-Book* dalam membangun pengalaman dan pengetahuan baru bagi peserta didik pada kegiatan pembelajaran sejarah tingkat lanjut berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II. Diharapkan peserta didik dapat membina keaktifan berpikir dalam menyusun konsep dan makna untuk menyelesaikan kasus-kasus yang ada.

2.5 Bahan Ajar

Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang telah disusun secara sistematis (urut) dan lengkap berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Magdalena, Prabandani, et al., 2020, hal. 172). Bahan ajar merupakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari materi pembelajaran, metode pembelajaran, batasan-batasan, alat, dan cara evaluasi yang didesain semenarik mungkin untuk mencapai tujuan kompetensi (Magdalena, Sundari, et al., 2020, hal. 312).

Pada konteks pembelajaran, bahan ajar adalah komponen yang wajib ada dan menjadi faktor eksternal peserta didik untuk memperkuat motivasi belajar (Hernawan et al., 2012, hal. 2). Bahan ajar memuat pesan-pesan yang ingin disampaikan kepada

peserta didik yang terkandung dalam kurikulum. Pesan tersebut dapat berupa langkah, konsep, fakta, permasalahan, dan kaidah lainnya yang harus dimengerti oleh peserta didik (Adip, 2022, hal. 2)

Bahan ajar (*learning materials*) digunakan oleh peserta didik untuk mempelajari sebuah kompetensi secara terpadu sehingga nantinya peserta didik berhasil menguasai seluruh kompetensi. Sangat penting bagi seorang pendidik mengembangkan bahan ajar yang baik yang dibutuhkan oleh para peserta didik (Ritonga et al., 2022, hal. 344). Bahan ajar yang baik ialah bahan ajar yang bersifat unik dan spesifik, artinya bahan ajar digunakan hanya untuk sasaran tertentu dan proses pembelajaran tertentu, serta isinya disusun sedemikian rupa hanya untuk meraih kompetensi tertentu dari peserta didik (Sungkono, 2020, hal. 2).

Fungsi bahan ajar ialah sebagai pedoman bagi peserta didik untuk memprioritaskan segala aktivitasnya dalam proses pembelajaran sekaligus tolak ukur substansi kompetensi, menjadi pedoman bagi tenaga pendidik/ guru untuk mengajarkan peserta didik sesuai dengan substansi kompetensi, dan sebagai alat evaluasi dari hasil pembelajaran yang dicapai (Hernawan et al., 2012, hal. 4).

Bahan ajar yang menarik akan menarik minat dan motivasi peserta didik. Bahan ajar dapat dikembangkan dengan produk seperti teknologi cetak, audiovisual, berbasis komputer, atau teknologi terpadu (Cahyadi, 2019, hal. 36). Namun semua pengembangan bahan ajar tidak boleh terlepas dari praktik dan teori yang berkaitan dengan belajar dan desain. Tidak hanya berbentuk buku atau modul saja, bahan ajar dapat berbentuk lain (Magdalena, Prabandani, et al., 2020, hal. 172). Bahan ajar sangat bervariasi sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Bahan ajar yang sangat sering digunakan di sekolah sampai saat ini adalah buku cetak (Damayanti et al., 2022, hal. 158). Akibatnya, fokus pembelajaran hanya terbatas pada keberadaan buku cetak yang disediakan oleh sekolah saja. Guru harus dapat menilai apakah buku cetak masih relevan untuk digunakan sebagai bahan ajar di abad

ke-21 ini. Meskipun pengembangan bahan ajar adalah hal yang penting, guru harus tetap memperhatikan sisi estetika agar bahan ajar dapat menarik peserta didik untuk giat belajar. Oleh karena itu, perlu diadakan usaha pengembangan bahan ajar yang terbaru guna menumbuhkan semangat belajar (Simatupang, 2023, hal. 766).

Dari beberapa penjelasan di atas, kesimpulan yang dapat diberikan bahwa bahan ajar berisi bahan-bahan atau materi yang ingin disampaikan oleh guru kepada peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Bahan ajar dirancang secara sistematis dengan melihat kebutuhan yang harus dituju baik bagi guru maupun bagi peserta didik. Pengembangan bahan ajar harus melibatkan banyak hal agar lebih efektif ketika digunakan di dalam kelas.

Pengembangan bahan ajar yang efektif dan sistematis pada penelitian ini adalah pengembangan buku elektronik (*E-Book*) berbasis *Case Method* yang dirancang sesuai dengan kebutuhan. Pengembangan ini adalah bentuk digitalisasi bahan ajar yang memuat materi Perang Dunia I dan II dengan maksud mengajarkan sejarah tingkat lanjut kepada peserta didik dengan cara menyenangkan. Keunggulan pengembangan bahan ajar ini ialah mudah dipelajari dimana pun dan kapan pun, sehingga guru maupun peserta didik akan terbantu dengan keberadaan *E-Book*.

2.6 E-Book (Elektronic Book)

2.6.1 Definisi E-Book

Menurut Triyono (2012), *E-Book* dapat diterjemahkan sebagai buku elektronik atau buku digital. *E-Book* merupakan buku versi digital yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas berisi teks gambar kemudian menjadi interaktif mengintegrasikan tayang suara, grafik, gambar, dan film (Maharani & Yefterson, 2021, hal. 392). *E-Book* adalah bahan ajar yang ditulis dengan gaya interaktif yang memungkinkan peserta didik memilih bagian dari beberapa subjek yang ingin mereka pelajari (Habibullah & Suyanti, 2024, hal. 16). Buku digital atau *E-Book* memiliki banyak fitur digital yang

dapat membantu peserta didik lebih memahami materi secara kontekstual karena memiliki tampilan yang menarik.

Menurut F. J. F. Suarez (2013) *E-Book* merupakan sebuah buku ajar da;a, bentuk digital yang terdiri atas gambar, teks, animasi di dalamnya dan dapat dibaca di laptop atau perangkat elektronik lainnya (Kamilah & Rohayati, 2024, hal. 1258). *E-Book* adalah bukti dari perkembangan teknologi canggih yang diharapkan dapat berkembang dari masa ke masa untuk memperbaharui buku kertas tradisional untuk masa depan prospektif (Munfarida & Fitri, 2023, hal. 368). Perhatian utama ketika peserta didik membuka *E-Book* terletak pada desain tampilan. *E-Book* mirip dengan *E-Booklet*, namun keduanya berbeda karena *E-Book* memiliki tampilan yang lebih menarik, isi yang lebih luas, dan jumlah halaman yang lebih banyak, sedangkan *E-Booklet* jumlah halamannya sangat sedikit (Setiawan & Wardani, 2018, hal. 83).

E-Book termasuk bahan ajar elektronik yang inovatif. Bahan ajar *E-Book* dapat membantu peserta didik untuk belajar teori lebih banyak karena dapat digunakan lebih praktis, efektif, dan membutuhkan biaya yang murah (Annisa et al., 2025, hal. 23). Puspita et al., (2021) menyatakan bahwa *E-Book* dapat menjadi solusi dalam menciptakan pembelajaran yang fleksibel karena dapat diakses kapan saja dan di mana saja (Susiloningsih et al., 2025, hal. 5508).

Sebagai bahan ajar, penggunaan buku digital bagi peserta didik mampu menumbuhkan tingkat literasi dan tidak akan menyia-nyiakan waktu belajar karena berisi materi yang lengkap dan menarik sehingga memberikan dampak positif bagi keterampilan proses sains (Hidayati et al., 2024, hal. 943). *E-Book* menjadi karya budaya yang dikonversi, disimpan, dan disebarluaskan dengan memanfaatkan teknologi mengarsipkan, mengumpulkan, mencari data dan pengetahuan, dan berbasis digital (Hayati & Azizah, 2021, hal. 140).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *E-Book* merupakan salah satu bahan ajar yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

E-Book dikembangkan berdasarkan lingkungan dan kebutuhan peserta didik. Halamannya mencakup materi yang cukup banyak untuk dipelajari peserta didik dan penuh dengan desain menarik sehingga pembelajaran tidak terasa membosankan. Oleh karena itu pengembangan yang akan dilakukan pada penelitian ini yakni *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II yang akan digunakan sebagai bahan ajar dengan memanfaatkan media elektronik peserta didik. Dari tampilan *E-Book* yang bervariasi ini, peserta didik diharapkan akan tertarik dan terbantu dalam mengondisikan pelajaran di kelas.

2.6.2 Kelebihan *E-Book*

E-Book adalah bahan ajar yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya. *E-Book* memiliki kelebihan dari informasi yang disampaikan akan lebih menarik ketika ditampilkan dan materinya lebih lengkap daripada bahan ajar pada umumnya. Kelebihannya juga terdapat pada bentuknya yang digital dan lebih ramah lingkungan karena tidak dicetak menggunakan kertas, lebih mudah diakses di manapun dan kapan pun, serta dapat diakses menggunakan perangkat elektronik yang beragam seperti laptop, *smartphone*, dan komputer (Prananta & Safitri, 2023, hal. 394).

Keunggulan yang dimiliki *E-Book* sebagai bahan ajar ialah memiliki aksesibilitas yang lebih luas, kemampuan interaktif, dan fleksibilitas dalam penyampaian (Sari et al., 2023, hal. 1829). Menurut Ruddamayanti (2019), *E-Book* memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut (Khoirunnisa & Prajawinanti, 2023, hal. 14):

1. Bentuk fisik yang lebih ringkas
2. Koleksi lebih awet karena berbentuk digital
3. Biaya lebih murah
4. Bahan ajar yang ramah lingkungan karena tidak menggunakan kertas
5. Mudah untuk didistribusikan
6. Mempermudah temu kembali dengan memasukkan keyword pada kolom pencarian

Keberadaan *E-Book* menembus keberadaan bangunan, ruang, dan waktu. *E-Book* lebih unggul dari buku cetak karena lebih mudah dibawa. Penjelasan di dalamnya tidak berbelit dan disusun secara sistematis menggunakan bahasa yang komunikatif sehingga mudah dipahami peserta didik. Fitur-fitur yang ada di *E-Book* cukup lengkap, seperti gambar ilustrasi, adanya *link* serta *barcode* untuk mengakses video dari laman *YouTube*, perpindahan halaman secara cepat, dan fitur *bookmark* (Sihombing et al., 2024, hal. 136). Hal ini akan merangsang ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui gambar-gambar dan warna-warna yang ada di *E-Book*, rasa ingin tahu peserta didik semakin meningkat dan mereka dapat berimajinasi secara bebas untuk menstimulus ingatan.

E-Book memberikan dorongan kepada guru untuk melakukan pembelajaran inovatif pada era *society 5.0* dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Kecanggihan sistem yang ada harus dapat dengan baik dimanfaatkan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengolah pengetahuan. Selain itu, buku ajar digital yang berbasis kasus (*Case Method*) akan menambah daya tarik yang memicu umpan balik peserta didik karena dilengkapi tes formatif, kuis, dan soal pemecahan masalah.

2.6.3 Kekurangan *E-Book*

Sebagai bahan ajar digital, *E-Book* terdapat kekurangan dan kelemahan. Menurut Ruddamayanti (2019) kelemahan dari *E-Book* adalah sebagai berikut (Khoirunnisa & Prajawinanti, 2023, hal. 14):

1. Tidak semua peserta didik menyukai belajar dengan menatap layar *gadget*
2. Memerlukan daya baterai
3. Dapat terserang virus
4. Keamanan hak cipta apabila terdapat oknum yang jahil
5. Penggunaannya membutuhkan koneksi internet

Kekurangan lainnya terletak pada peserta didik yang gaya belajarnya terpaku pada teks buku, sehingga ia akan lebih suka menggenggam buku daripada menggenggam *smartphone* tempat dimana *E-Book* berada, sehingga peserta didik tersebut tidak dapat menjadi target pengguna *E-Book*. Bagi mereka yang lebih senang merasakan sensasi membuka lembaran kertas maka akan merasa jenuh ketika mereka menggunakan buku digital. Jadi meskipun *E-Book* dinilai praktis, peserta didik tidak terlalu merasa puas dibandingkan seperti saat mereka memiliki buku cetak pribadi.

Dikutip dari laman berita *online* Radio Republik Indonesia, bagi peserta didik yang gemar mengoleksi buku ilmu pengetahuan, buku-buku digital tentu tidak dipandang sebagai bahan ajar yang bernilai estetika karena tidak dapat dipajang di rak bersama buku pelajaran yang lain (Pasaribu, 2024, hal. 1). Peserta didik juga akan lebih mendapatkan banyak gangguan ketika menggunakan *E-Book*, misalnya gangguan yang berasal dari notifikasi yang masuk pada perangkat elektronik.

E-Book pada umumnya menggunakan ukuran *font* yang lebih kecil dari buku cetak, terlebih lagi jika dibuka pada perangkat *smartphone*. Hal tersebut akan mengakibatkan kualitas mata menjadi kurang fokus saat membaca *E-Book* karena cahaya radiasi yang berasal dari ponsel cepat membuat mata peserta didik merasa lelah. Selain itu *E-Book* juga membutuhkan sebuah perangkat (*device*), sehingga peserta didik yang tidak memiliki perangkat elektronik akan kesulitan mengaksesnya. *Device* untuk menggunakan *E-Book* harus dipastikan memiliki paket internet atau tersambung ke *Wi-Fi* dengan jaringan yang stabil (Hidayat et al., 2024, hal. 208).

Berdasarkan pemaparan kelebihan dan kekurangan *E-Book*, kesimpulan yang dapat diberikan bahwa *E-Book* memiliki sisi tampilan yang menarik dan keberadaannya sangat mudah untuk diakses, namun memiliki kekurangan dimana bentuknya yang tidak seperti buku cetak sehingga peserta didik tidak terlalu mendapatkan sensasi belajar. *E-Book* yang diakses melalui *smartphone* akan cepat membuat mata terasa lelah akibat terpapar cahaya radiasi biru.

Pada pengembangan ini, *E-Book* dibuat dan dilengkapi dengan *Case Method* serta memiliki tampilan yang menarik sehingga peserta didik lebih termotivasi ketika membahas materi Perang Dunia I dan II. *E-Book* akan diakses pada jam tertentu sehingga meminimalisir adanya kejenuhan dan efek samping pada mata peserta didik.

2.7 Definisi dan Karakteristik *Case Method*

Case Method adalah sebuah model pembelajaran yang berbasis kasus dan berpusat pada peserta didik, sehingga peserta didik dijadikan sebagai karakter utama yang menemukan masalah, menganalisis masalah, serta memecahkan masalah tersebut (Jamaludin & Alanur, 2021, hal. 31). Model pembelajaran *Case Method* (*CM*) merupakan model pembelajaran yang menerapkan studi kasus terlebih dahulu dan dipaksakan terjadi saat ini untuk digunakan sebagai media bagi peserta didik dalam memerankan peranan dengan maksud peserta didik dapat menuntaskan permasalahan kasus yang sedang mereka alami (Chen et al., 2006, hal. 74). Pada model ini, guru memainkan peran selaku intiator, fasilitator, direktor, partisipan, dan motivator (Syam, 2022, hal. 1398).

Danilin (2021) berpendapat bahwa dengan penerapan *Case Method* peserta didik akan mampu meningkatkan *analytical skills, critical thinking, creative thinking, practical thinking, communication skills, social* dan *reflexive skills* (Nugroho & Bramasta, 2019, hal. 176). Bahkan dalam penelitian lain menyebutkan bahwa penerapan *Case Method* dalam pembelajaran dapat meningkatkan tingkatan berpikir dalam taksonomi bloom (*Bloom Taxonomy*) dan dapat melengkapi kemampuan belajar abad ke-21 (Dey, 2021, hal. 14).

Case Method berfokus pada keterampilan kognitif peserta didik ketika menyelesaikan sebuah kasus. Metode kasus adalah metode yang cocok untuk digunakan dalam progres perkembangan keterampilan peserta didik sebab peserta didik akan belajar dari sebuah kondisi yang *real*. Tidak hanya terbatas pada kognitif, pembelajaran berbasis kasus turut menilai sisi psikologis, sosial, dan perilaku yang

rumit antar peserta didik ketika sedang berdiskusi menyelesaikan sebuah persoalan. Metode kasus akan mengajak peserta didik mengaitkan kasus yang sedang dibahas kepada fenomena saat ini sebagai bentuk observasi, sehingga peserta didik tidak hanya menghafal materi pelajaran saja namun dapat menghubungkan kasus tersebut dengan masa saat ini (Nugroho & Bramasta, 2019, hal. 53).

Banyak manfaat dari penerapan pembelajaran berbasis kasus, namun hal utamanya peserta didik diharapkan mencapai *critical thinking* dan *creative thinking* dalam menyaksikan sebuah persoalan individu maupun sekitar, mampu memotivasi antar teman sebaya, mampu mengkomunikasikan pendapat dan idenya, mampu bekerja di dalam tim, serta mampu menghargai pendapat lain (Wospakrik et al., 2018, hal. 31).

Karakteristik pembelajaran berbasis kasus adalah wajib menambahkan variabel baru terutama manusia, sehingga dalam menyelesaikan sebuah kasus sangat memerlukan anggota tim. Sependapat dengan pernyataan tersebut, Seidel dan Godfrey (2005) mengatakan bahwa terdapat empat jenis karakteristik pembelajaran berbasis kasus yaitu kognitif, afektif, psikomotorik, dan motivasi. Komposisi dari keempat karakteristik ini ditentukan oleh tim yang bekerja menyelesaikan sebuah kasus. Pembelajaran berbasis kasus berfokus perihal masalah-masalah yang ada dalam situasi nyata, tindakan tepat yang perlu dilakukan, dan bagaimana cara menghadapi situasi yang serupa di masa depan (Andayani et al., 2021, hal. 54).

Penjelasan Majeed mengenai *Case Method* mengartikan bahwa *Case Method* dapat dijadikan alternatif kegiatan pembelajaran yang menerapkan pola studi kasus dari permasalahan, misalnya terkait materi pelajaran di sekolah maupun permasalahan yang bersumber dari lingkungan luar (Widiastuti et al., 2022, hal. 729). Ketika terbiasa menyelesaikan sebuah persoalan dari yang tingkat mudah-sedang-sulit, lambat laun peserta didik akan menjadi pribadi yang bertanggung jawab, memiliki ide gagasan, mampu berpikir kritis, dan mampu memecahkan masalah di kemudian hari.

Model belajar harus sesuai dengan materi dan bahan ajar, maka penentuan model belajar harus tepat sesuai kesiapan pendidik dan peserta didik. Metode pembelajaran harus kreatif, aktif, dan mampu membawa peserta didik kepada tahap berpikir kritis. Hal ini yang menjadi pertimbangan pembelajaran berbasis kasus relevan dengan perkembangan zaman. *Case Method* menjadi strategi pengembangan keterampilan peserta didik untuk membuat suasana belajar yang lebih demokratis dan dapat bekerja sama dalam mempertahankan pendapat (Anggraeni, 2020, hal. 193).

Ketika peserta didik ingin mencari solusi dari sebuah masalah, mereka akan memulai dengan menganalisis masalah tersebut. Saat ini guru berperan sebagai fasilitator yang memberi panduan kepada mereka dengan memberikan banyak alternatif pilihan jawaban (Marmoah, 2022, hal. 89). Handoko dalam “Lokakarya Peningkatan Kemampuan Penyusunan dan Penerapan Kasus Untuk Pengajaran” di Semarang (23/11/2024) menyatakan bahwa studi kasus dikatakan dapat berjalan dengan baik apabila memenuhi hal-hal berikut: 1) berorientasi keputusan; 2) berpartisipasi aktif; 3) diskusi berkembang; 4) substantif kasus utama membahas banyak isu; 5) analisis kasus berisi pertanyaan yang menjadi bagian penting.

Berdasarkan beberapa definisi dan karakteristik di atas dapat diambil kesimpulan bahwa model pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*) merupakan model pembelajaran inovatif, aktif, dan kreatif yang relevan digunakan pada abad ke-21 karena dapat mengasah *analytical skills*, *critical thinking*, *creative thinking*, *practical thinking*, *communication skills*, *social* dan *reflexive skills* peserta didik. Melalui kasus-kasus yang dipelajari, peserta didik diharapkan mampu berkembang menjadi manusia yang bertanggung jawab, berani, dan mampu menyelesaikan permasalahan.

Untuk itu pada penelitian ini akan dikembangkan bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II yang telah disesuaikan dengan tujuan dan karakteristik pembelajaran berbasis kasus. Pada penelitian ini *Case Method* diharapkan

mampu membangkitkan kemampuan berpikir kritis pada peserta didik dan melatih peserta didik untuk lebih berani menyampaikan pendapatnya.

2.7.1 Sintak Model Pembelajaran *Case Method*

Model pembelajaran *Case Method* akan melibatkan peserta didik untuk turut aktif mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Peserta didik dapat diberikan kasus untuk diselesaikan secara mandiri maupun berkelompok (tim based). Berikut ini adalah langkah-langkah penerapan *Case Method* sebagai model pembelajaran (Ibrahim et al., 2023, hal. 3):

1. *Case Method* disusun pada mata pelajaran beserta rubrik penilaiannya.
2. Materi atau konsep yang sudah diberikan harus telah dialami oleh peserta didik.
3. Kasus disajikan oleh guru mata pelajaran.
4. Jika dirasa perlu maka guru dapat membentuk kelompok untuk menyelesaikan kasus tersebut.
5. Kasus diselesaikan melalui tahapan: pencarian data, pengajuan gagasan terhadap masalah yang ada, diskusi dan validasi, pertimbangan solusi, dan memberi solusi.
6. Hasil kerja dipresentasikan.
7. Antar kelompok atau individu dapat saling memberi komentar.
8. Guru memberikan penilaian dan *feedback*.

Berdasarkan Indikator Kerja Utama (IKU) PT No. 7, pembelajaran berbasis *Case Method* menggunakan kelas yang kolaboratif dan partisipatif. Sehubungan hal tersebut, Mardiyanti (2022, hal. 164) memberikan pendapat mengenai langkah-langkah yang bisa dilakukan oleh guru dalam penerapan pembelajaran berbasis kasus yakni:

1. Peserta didik diberi peran selaku “protagonis” yang akan menyelesaikan sebuah masalah.

2. Peserta didik disilahkan untuk menganalisis kasus yang diberikan untuk membangun pemikiran yang solutif (dapat dibantu dengan diskusi tim).
3. Guru mengkoordinir agar peserta didik di kelas dapat berdiskusi aktif.
4. Laporan tugas yang bukan berupa UTS/ UAS dikerjakan dengan membuat video penjelasan tentang tugas dan peserta didik dapat mengunggahnya di *YouTube*.
5. Tugas berupa UTS/ UAS dikerjakan dalam bentuk laporan solusi dari kasus yang sedang dipecahkan.

Case Method memiliki tujuan untuk meningkatkan daya berpikir kritis peserta didik hingga peserta didik dapat membuktikannya melalui pemecahan kasus. Bentuk lain langkah-langkah atau sintak model dari penerapan *Case Method* dapat dilihat sebagai berikut (Maroddin et al., 20224, hal. 20):

1. Orientasi: Peserta didik dipahamkan tentang apa yang akan dipelajari serta strategi pembelajarannya. Bentuk kegiatan ini berupa guru yang menginformasikan topik pembelajaran dan membagi siswa untuk membentuk tim atau kelompok.
2. Kerja kelompok: Peserta didik yang telah dibagi per kelompok akan melaksanakan aksi sebagai inti pembelajaran. Mereka dibiarkan untuk berdiskusi, memberikan pendapat satu sama lain, eksplorasi, observasi, percobaan, *browsing*, dan pengamatan.
3. Evaluasi: Pada langkah ini guru dapat memberikan penilaian terhadap peserta didik dengan mengamati sikap, keterampilan, dan kemampuan berpikir kritis.
4. Memberikan penghargaan: Pada langkah terakhir, guru dapat memberikan pujian atau penghargaan kepada kelompok yang dinilai berhasil menyelesaikan kasus sesuai dengan kriteria.

Ketika melakukan pembelajaran berbasis kasus, seorang guru harus dapat menentukan persoalan apa yang sekiranya dapat dijadikan tugas yang akan memancing nalar berpikir peserta didik. Secara spesifik, pembelajaran ini bermaksud untuk menginterpretasikan peristiwa-peristiwa yang dialami oleh peserta didik. Adapun sintak atau langkah-langkah cermat dari penerapan *Case Method* yaitu:

1. Penentuan kasus: Kasus yang dipilih dalam pembelajaran berbasis kasus harus berdasarkan alasan yang relevan sehingga pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan prosedur untuk mencapai tujuan pembelajaran.
2. Pengambilan data: Data diambil untuk disesuaikan dengan penelitian sehingga peserta didik tahu harus menggunakan metode apa.
3. Analisis data: Setelah data diambil, peserta didik dapat melakukan analisis data menggunakan teknik-teknik yang sesuai. Peserta didik menganalisis, mengorganisasi, dan mengklasifikasikan hasil pengamatan dari data-data tersebut.
4. Perbaikan: Walaupun data dan solusi sudah didapatkan, peserta didik harus tetap melakukan perbaikan agar hasil yang didapat mendapatkan nilai sempurna. Proses perbaikan dapat berupa masukan dan saran yang diberikan oleh guru.
5. Penulisan: Solusi yang ditemukan dari sebuah persoalan dapat ditulis secara urut sehingga dapat dipahami dengan mudah. Penulisan harus menggunakan bahasa yang tegas, efektif, efisien, dan jelas.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengembangan bahan ajar *E-Book* disusun berdasarkan sintak model pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*). Sintak model pembelajaran *Case Method* menjadi panduan langkah-langkah dalam penyusunan bahan ajar berupa *E-Book* materi Perang Dunia I dan II pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Pengaplikasian sintak model *Case Method* pada saat penelitian akan dilakukan pada uji *one to one* dan *small group* serta uji lapangan (*field test*). Langkah-langkah sintak model ini akan diterapkan saat jam pembelajaran berlangsung.

Pada saat uji *one to one* dan *small group*, peserta didik akan diberikan selembaran yang berisi latar belakang kasus beserta dengan referensinya kemudian diminta untuk memberikan penilaian terhadap kasus-kasus tersebut. Setelah mengisi *pretest*, peserta didik akan diarahkan untuk membuka *E-Book* pada *gadget* masing-masing kemudian dibentuk kelompok belajar untuk mengerjakan tiga kasus yang tersedia dalam *E-Book*.

2.8 Aplikasi *Flip PDF Corporate*

Flip PDF Corporate adalah *software* yang dapat digunakan untuk membuka halaman sebuah buku *online* menjadi seperti buku (Susanti & Sholihah, 2021, hal. 39). Aplikasi ini termasuk perangkat lunak yang dapat di-*instal* di Windows dan berfungsi mengubah tampilan *file PDF* menjadi bentuk publikasi berbasis digital dan dilengkapi dengan banyak fitur canggih. Fitur-fitur ini akan membuat pembaca seolah-olah sedang membaca buku fisik. Aplikasi ini akan memuat konten yang ada di dalamnya dapat di *swipe/ slide* seperti pada buku nyata, dan dapat menambahkan audio, video, serta gambar yang menjadi daya tarik.

Tampilan yang dihasilkan dari aplikasi *Flip PDF Corporate* adalah tampilan desktop (komputer atau laptop) maupun *smartphone* (Fadilah & Sulistyowati, 2022, hal. 4016). Dikarenakan menghasilkan bahan ajar berbentuk digital, *Flip PDF Corporate* akan menghasilkan konten-konten belajar yang interaktif dengan memanfaatkan fitur yang telah disediakan. Pada keterangan aplikasi tertulis bahwa *Flip PDF Corporate* menyediakan fitur 40 *hotspot*, 70 tombol, 13 tayangan *slide*, 90 bentuk, dan ditambah fitur berbayar lainnya.

Untuk melihat tampilan *dashboard* dari aplikasi *Flip PDF Corporate*, dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:

Gambar 2.1 Tampilan *dashboard* aplikasi *Flip PDF Corporate*

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer 2025)

Aplikasi ini mendukung berbagai jenis media untuk dialihkan menjadi *E-Book*. Cukup dengan melakukan *drag-drop-klik*, maka media yang tadinya berbentuk *file* tertentu dapat berubah menjadi *E-Book* dengan fitur audio, video, dan *swipe/ slide* (Febrianti, 2021, hal. 105). Keunggulan dari *Flip PDF Corporate* adalah dapat menyisipkan pelbagai konten dengan format output yang tersedia yaitu *HTML5, ECE, zip, Mac app, FBR, mobile version, dan burn to CD*.

Aplikasi ini juga menyiapkan banyak *template* yang dapat digunakan oleh penggunanya. Selain alur registrasinya yang mudah, akses untuk menggunakannya pun hanya memerlukan *link* yang telah dibagikan oleh pembuat bahan ajar, dengan demikian siapa pun yang mendapatkan *link* tersebut dapat membukanya melalui desktop dan *handphone* (Nisa et al., 2024, hal. 1656).

Bentuknya yang praktis dan efisien akan meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan. Keunggulan aplikasi ini bagi peserta didik ialah dapat dengan mudah diakses, yaitu cukup menggunakan *browser* sehingga peserta didik tidak perlu mengunduhnya lagi di *Playstore* atau *Appstore* (Dewi et al., 2023, hal. 281). Karena itu, desktop atau *smartphone* yang digunakan peserta didik harus terambung ke jaringan internet yang stabil.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa *Flip PDF Corporate* merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak (software) yang dapat digunakan untuk menghasilkan bahan ajar digital seperti *flipbook, e-magazine, e-module, dan E-Book*. *Flip PDF Corporate* juga menyediakan beragam fitur menarik yang dapat menjadi nilai tambah dalam penggunaannya sehingga peserta didik akan lebih tertarik untuk membaca dan memahami isi bahan ajar yang terkandung di dalamnya. Penawaran kepraktisan bahan ajar ini kelak akan menumbuhkan motivasi dan minat belajar peserta didik di kelas.

Oleh karena itu pemilihan aplikasi *Flip PDF Corporate* untuk membuat *E-Book* merupakan sebuah ide kreatif yang dapat membantu guru untuk menciptakan

pembelajaran bervariasi sebagai alat bantu untuk mengonversi bahan ajar agar menjadi buku digital. Diharapkan keberadaan tampilannya yang menarik akan membuat *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dapat menarik minat belajar sejarah peserta didik.

2.9 Penerapan *Case Method* dalam *E-Book* pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate*

Penerapan *Case Method* dalam pengembangan *bahan ajar* merupakan varian pembelajaran yang menggunakan studi kasus dari dunia nyata yang ada di sekitar masyarakat (Harahap & Yusra, 2022, hal. 28). Penerapan *Case Method* dalam bahan ajar digital semakin relevan ditinjau dari kemajuan teknologi yang semakin pesat. *E-Book* berbasis *Case Method* dapat diterapkan pada mata pelajaran yang memuat banyak materi, seperti pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Pengembangan bahan ajar ini dibutuhkan untuk memaksimalkan pemberian materi kesejarahan pada peserta didik serta memaksimalkan penggunaan teknologi komunikasi (Munfarida & Fitri, 2023, hal. 366).

E-Book yang di dalamnya terdapat *Case Method* akan membantu keterlibatan aktif peserta didik dalam melakukan diskusi dengan memantik konsep berpikir kritis, sehingga sangat cocok apabila diterapkan pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Hal ini karena pembelajaran sejarah berbasis kasus sebagai masalah kontekstual tentunya membutuhkan sebuah media ajar atau bahan ajar yang mendukung (Rambe et al., 2022, hal. 9). Untuk mencapai hal ini, penerapan *E-Book* berbasis *Case Method* pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut membutuhkan bantuan aplikasi agar tampilan yang disajikan lebih menarik.

Adapun aplikasi yang akan digunakan yaitu *Flip PDF Corporate*. Aplikasi ini dapat membuat tampilan *E-Book* berbasis *Case Method* menjadi lebih menarik dan interaktif dengan banyaknya fitur yang tersedia seperti dapat menambahkan gambar,

video, serta audio. *Flip PDF Corporate* akan membuat *Case Method* yang ada di dalam *E-Book* lebih mudah diakses bagi peserta didik.

Artinya, pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dapat menjadi solusi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengolah, membangun, mengorganisasi, menyikapi, dan memahami sejarah global, terutama pada peristiwa sejarah dalam skala internasional.

2.10 Materi Perang Dunia I dan II

2.10.1 Perang Dunia I

Penyebab umum terjadinya Perang Dunia I salah satunya berasal dari politik aliansi antar negara Eropa pada masa itu. Aliansi negara-negara ini semakin memanas karena salah satu pihak selalu berusaha untuk terlihat lebih kuat dibandingkan negara lain. Keadaan inilah yang menjadi alasan utama dari persaingan negara-negara pada masa itu. Menjelang Perang Dunia I, terdapat dua aliansi yang terbentuk, yaitu *Triple Alliance* (Jerman, Austria-Hongaria, Italia, dan Turki Utsmani) serta *Triple Entente* (Inggris, Prancis, dan Rusia).

Sebelum terjadinya Perang Dunia I, keadaan dunia sedang dipenuhi oleh konflik dan persaingan kekuasaan yang ketat. Ketegangan kekuasaan ini berpusat di Eropa khususnya di wilayah Balkan. Ketika Turki Utsmani berhasil dikalahkan pada Perang Balkan tahun 1912, negara-negara yang tadinya bersatu untuk mengalahkan Turki Utsmani telah berpecah dan saling memperebutkan bekas wilayah Turki Utsmani. Negara yang memperebutkan wilayah bekas Turki Utsmani adalah Bulgaria, Montenegro, Yunani, dan Serbia.

Golongan nasionalis Serbia memiliki ambisi untuk memerdekakan etnis Slavia di Bosnia dan Herzegovina yang berada di bawah kekuasaan Kekaisaran Austro-Hongaria. Hal tersebut yang membuat Kolonel Dragutin Dimitrijevi selaku Kepala

Intelijen Militer Serbia bercita-cita ingin membunuh putra mahkota Kekaisaran Austro-Hongaria untuk mewujudkan ambisinya. Gerakan-gerakan yang memprotes pendudukan Austria-Hongaria di Bosnia terus bermunculan dari golongan orang-orang berpaham Pan-Slavisme, sehingga mereka turut menginginkan untuk menyabotase putra mahkota sekaligus membunuhnya.

Putra mahkota dari kerajaan Austro-Hongaria bernama Franz Ferdinand, sedangkan ayahnya yang menjadi kaisar Austro-Hongaria bernama Franz Joseph. Pada 28 Juni 1914, Franz Ferdinand bersama Sophie, istrinya, akan menggelar inspeksi militer di Sarajevo ibu kota Bosnia, dalam rangka meresmikan sebuah rumah sakit. Tanpa mereka sadari, kedatangan mereka di Bosnia telah ditunggu-tunggu oleh sekelompok konspirator dari paham Pan-Slavisme yang dikenal dengan nama organisasi *Black Hand*.

Franz Ferdinand dan istrinya tewas dibunuh oleh Gavrillo Princip, warga Bosnia keturunan Serbia yang berpaham Pan-Slavisme. Mendengar kabar ini, Kekaisaran Austro-Hongaria marah dan memberikan ultimatum meminta perkara ini segera diselesaikan. Franz Joseph, ayah dari Franz Ferdinand selaku kaisar Austro-Hongaria menuduh bahwa pembunuh anaknya berasal dari organisasi teroris yang dilindungi oleh pejabat militer Serbia, dan menganggap Serbia lah yang harus bertanggung jawab atas kejadian tersebut.

Sebagai negara sekutu, Wilhelm II dari Kekaisaran Jerman berdiri menjaga Austro-Hongaria agar negara-negara sekutu yang ada dalam aliansi *Triple Entente* tidak ikut campur atas terjadinya persoalan ini. Keadaan yang telah mendidih menjadikan perang antara Austro-Hongaria dan Serbia menjadi melebar yang ikut membawa kekuatan negara-negara lain. Namun pada tanggal 3 Agustus, Rusia dan Prancis yang merupakan sekutu Serbia, merespon kejadian ini dengan menyatakan perang terhadap Jerman. Pada 4 Agustus, Jerman menduduki wilayah Belgia yang

membuat Inggris juga menyatakan perang melawan Jerman. Situasi yang semakin kacau menyebabkan Perang Dunia I terjadi.

Rusia dan sekutunya yaitu Prancis ikut terseret ke dalam peperangan akibat pergerakan pasukan besar-besaran dari Jerman datang ke arah Barat (Prancis) sehingga Prancis mengambil siasat untuk menerima serangan Jerman. Sedangkan disisi lain Inggris masih mengupayakan jalur damai antara pihaknya dengan Jerman dengan menawarkan diri menjadi penengah antara Austro-Hongaria dan Serbia. Namun Jerman menolak dan menyatakan perang dengan Austro-Hongaria. Kemudian Jerman menyerang Belgia sebelum menyerang Prancis, Inggris juga kemudian menyatakan perang dengan Jerman.

Sebagai bagian dari *Triple Alliance*, Italia malah membantu Inggris dan Prancis menyerang Jerman dan Austro-Hongaria. Ini dikarenakan pada 1915, Italia dijanjikan oleh Inggris dan Prancis akan diberi wilayah Dalmatia yang saat itu diduduki oleh Austro-Hongaria. Di sisi lain, Turki Utsmani bergabung dengan Jerman dan Austro-Hongaria karena sama-sama bermusuhan dengan Rusia dan negara-negara Slav dari Balkan. Namun sebelum perang Dunia I berakhir, Rusia menarik diri dari peperangan karena pada bulan Februari dan Oktober tahun 1917 di ibukota kekaisaran Rusia sedang terjadi kudeta berdarah di Dinasti Romanov. Kaum Bolshevik muncul sebagai penguasa kekaisaran Rusia yang baru yang mempraksari Perjanjian Brest-Litovsk dengan Jerman pada Maret 1918 yang menjadi alasan Rusia menarik diri dari Perang Dunia I. Kaum Bolshevik inilah yang menjadi cikal bakal pembentukan negara komunis Uni Soviet.

Amerika Serikat mulai terlibat dalam Perang Dunia I ketika tahun 1915 saat kapal Lusitania tenggelam oleh Jerman dan menewaskan 128 warga Amerika Serikat, insiden ini memancing amarah dari berbagai negara karena kapal Lusitania termasuk kapal sipil. Kebijakan kapal selam tak terbatas yang dikeluarkan oleh Jerman tahun 1915 dimana mereka membuat pagar di Kawasan Eropa Utara dan Samudera Atlantik

yang mengakibatkan kemacetan jalur perdagangan antara negara-negara di Kawasan Eropa dan Amerika juga turut mengundang amarah negara lain. Selain itu, insiden telegram Zimmerman, yaitu telegram Menteri Luar Negeri Jerman kepada Duta Besar Jerman untuk Amerika Serikat yang kodenya berhasil dipecahkan dan disadap oleh militer Inggris, yang isinya ternyata meminta Duta Besar Jerman untuk Amerika Serikat, bekerja sama dengan Mexico untuk menjaga keamanan wilayah Amerika Serikat agar negara tersebut tidak membantu sekutu pada Perang Dunia I.

Kekuatan Jerman mulai melemah tatkala mendapatkan Serangan Michael dari Inggris dan Prancis pada Maret 1918. Pada April 1917, Militer Angkatan Laut Jerman melakukan pemogokan. Kondisi ini membuat Jerman dan sekutunya merasa sudah tidak mungkin lagi untuk memenangkan perang. Sampai akhirnya pemimpin militer Jerman mendesak pemerintah untuk memberhentikan peperangan. Ini mengakibatkan Kaisar Willhelm mengundurkan diri pada 9 November 1918.

Perang Dunia I berakhir pada tahun 1918 di jam ke 11, hari ke 11, dan bulan ke 11. Pada 1919, Jerman yang sedang kekurangan pasukan dan perbekalan menandatangani gencatan senjata Perjanjian. Perjanjian ini mulai diberlakukan pada 10 Januari 1920 yang menandakan secara resmi akhir dari Perang Dunia I. Perang Dunia I menewaskan sekitar 9 juta tentara dan menyebabkan 21 juta orang luka-luka. Bertepatan dengan itu, warga sipil juga banyak yang meninggal diakibatkan oleh wabah penyakit dan kelaparan.

2.10.2 Perang Dunia II

Secara ideologi, Jerman menjalin kedekatan dengan Italia yang sama-sama menganut paham fasisme dan rezim yang militeristis. Ideologi fasisme dianut oleh tiga negara yang beraliansi dengan nama Poros Roma-Berlin-Tokyo, negara-negara ini yaitu Italia, Jerman, dan Jepang. Ketiga negara ini berusaha untuk menduduki wilayah negara lain. Ideologi yang mereka anut semakin lama semakin membangun sentimen nasionalisme yang menganggap bangsa lain rendah. Mereka membenarkan sebuah

pendudukan dan penguasaan sebuah wilayah demi tercapainya kesejahteraan rakyat dan bangsa itu sendiri.

Mulanya Inggris dan Prancis mengalah terhadap Jerman dengan membuat Kebijakan Appeasement dan membiarkan Jerman menempatkan pasukan militernya di Rhineland (zona demiliterisasi Perjanjian Versailles), namun Jerman memanfaatkan keadaan ini dengan mengatakan bahwa Kawasan Rhineland memang sudah dimiliki Jerman sejak dahulu. Pada 1938, Jerman menginvasi Sudetenland yang dikuasai Cekoslovakia dan mengklaim bahwa wilayah tersebut merupakan bagian dari wilayah Jerman sehingga menjadi hak Jerman. Karena khawatir akan peperangan, Prancis, Inggris, dan Jerman melakukan Perjanjian Munich pada September 1938 yang mengesahkan Jerman terhadap Kawasan Sudetenland. Perjanjian tersebut tidak memasukkan wilayah Ceko sebagai bagian dari negara Sudetenland sehingga Ceko protes terhadap Prancis dan Inggris. Namun Prancis dan Inggris tidak menggubris dan tetap berharap bahwa wilayah terakhir yang akan dikuasai Jerman hanyalah Sudetenland.

Pada tahun 1930, Jerman menjadi lebih agresif setelah berhasil menduduki Cekoslovakia pada 1938. Akhirnya pada 1 September 1939 Jerman dengan paham fasisnya menyerang kota Danzig, Polandia, yang menandakan dimulainya Perang Dunia II. Pada 3 September 1939, Inggris dan Prancis juga telah mengumumkan perang terhadap Jerman dan sekutunya. Imperium Britania beserta Prancis meninggalkan prinsipnya dan dengan terpaksa ikut menyatakan Perang. Sebelumnya pada Mei 1936, Jerman telah menandatangani Pakta poros Roma-Berlin yang mensolidkan antara Jerman dan Itali. Pada November 1936 Jerman juga telah menandatangani pakta anti komintern dengan Jepang.

Jerman-Italia-Jepang tergabung pada blok axis dengan ideologi fasisme. Ketiga negara tersebut perang melawan Blok Sekutu yang berisi 17 negara, yaitu Imperium Britania, Uni Soviet, Amerika Serikat, Prancis, Belanda, Pemerintahan Nasionalis

Republik Tiongkok, Polandia, Kanada, Selandia Baru, Australia, Yugoslavia, Uni Afrika Selatan, Yunani, Norwegia, Belgia, Brasil, dan Cekoslowakia. Paham fasisme yang Jerman-Italia-Jepang bersifat totalitarian yang memiliki alat doktrin menganggap bangsa lain lebih rendah dari bangsa mereka. Penyerangan Jepang ke Pearl Harbour pada 7 Desember 1941 juga menandai dimulainya Perang Dunia ke II antara Jepang melawan negara sekutu.

Perang Dunia II berlangsung selama enam tahun. Perang Dunia II berakhir ditandai dengan beberapa peristiwa besar, yaitu kekalahan Jerman dari Uni Soviet dan peristiwa bom atom yang jatuh di Kota Hiroshima dan Kota Nagasaki, Jepang. Sekutu mengebom kota Dresden di Jerman pada Februari 1945 yang menewaskan sekitar 35.000 warga sipil. Dari arah timur dan selatan, pasukan Uni Soviet menyerang Berlin pada 16 April 1945 disusul dengan Tentara Merah Uni Soviet pada 21 April 1945 yang berhasil menguasai Berlin. Melihat situasi Jerman yang kalah, Adolf Hitler, pemimpin Nazi, mati bunuh diri dengan menembak kepalanya, bersama dengan istrinya, Eva Braun yang bunuh diri dengan meminum sianida pada 30 April 1945. Kematian Adolf Hitler membuat Jerman menyerah pada 7 Mei 1945, dan menyerah tanpa syarat kepada Sekutu Barat di Reims kepada Uni Soviet pada 9 Mei 1945.

Di belahan dunia lain, pada 6 Agustus 1945, pesawat Amerika Serikat jenis B-29 Enola Gay menjatuhkan bom atom dengan nama "*Little Boy*" dari atas kota Hiroshima. Ledakan ini mengakibatkan hancurnya isi kota dan menewaskan sekitar 80.000 manusia. Melihat hal ini, Uni Soviet mendukung Amerika Serikat dengan menyatakan perang terhadap Jepang. Pengeboman Hiroshima tidak membuat Jepang menyerah kepada Sekutu, sehingga pada 9 Agustus 1945 bom atom kedua kembali dijatuhkan di kota Nagasaki, Jepang, dan menewaskan sekitar 40.000 jiwa. Barulah pada saat itu Kaisar Jepang Hirohito menyetujui perdamaian dengan syarat pada 15 Agustus kelak akan dikenang sebagai hari V-J (*Victory over Japan*). Pada 2 September 1945, Jepang secara resmi menandatangani penyerahan kepada Sekutu.

Perang Dunia II membawa dampak yang cukup signifikan bagi Indonesia tatkala Jepang berhasil menduduki wilayah Indonesia pada 8 Maret 1945. Ketika itu Jepang melaksanakan kerja paksa kepada pemuda Indonesia (*romusha*) dan menyuruh mereka untuk menjadi pasukan perang (*Heiho, Keibodan, Fujinkai, PETA*). Jepang menanamkan ideologi dan falsafah hidup mereka kepada pribumi dengan merangkul tokoh-tokoh penting pribumi agar mereka dapat menarik simpati masyarakat Indonesia. Di sisi ekonomi, Jepang mengambil alih pemasukan sumber daya alam untuk keperluan perang dan mewajibkan para pribumi untuk menyerahkan 30% hasil panen mereka kepada Jepang.

Berdasarkan uraian materi di atas, maka pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II ini memiliki tujuan supaya peserta didik lebih mudah memahami materi yang berkaitan dengan kompetensi dasar terhadap bahasan Perang Dunia I dan II. Pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* akan menjadi bahan ajar yang kreatif dan interaktif untuk memudahkan kegiatan pembelajaran di kelas baik bagi guru maupun bagi peserta didik terhadap materi Perang Dunia I dan II sesuai dengan tujuan kurikulum.

2.11 Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan disebut dengan *research and development (R&D)*. Penelitian pengembangan adalah sebuah metode penelitian yang berupaya mengembangkan dan menguji suatu produk untuk digunakan dalam aspek pendidikan (Maydiantoro, 2020, hal. 1). Menurut Borg dan Gall, penelitian pengembangan adalah sebuah desain penelitian yang bermaksud untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan (Ainin, 2013, hal. 96). Produk pendidikan memiliki beragam bentuk, dapat berupa bahan ajar, buku teks, film pembelajaran, prosedur pembelajaran, dan pengorganisasian pembelajaran.

Penelitian pengembangan juga berupa sebuah proses pengembangan produk baru, atau menyempurnakan produk-produk yang telah ada sebelumnya.

Pengembangan ini menjadi langkah ilmiah untuk mendapatkan data yang berguna bagi peneliti dalam menghasilkan, mengembangkan, dan melegalkan produk pendidikan (Rustamana et al., 2024, hal. 61). Menurut Sugiyono, metode penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, lalu menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2019a, hal. 297).

Penelitian pengembangan memiliki tujuan untuk menghasilkan produk pendidikan misalnya model kepemimpinan kepala sekolah, modul pelatihan guru, model kurikulum sekolah, model pendidikan karakter, dan lainnya (Waruwu, 2024, hal. 1221). Konsep dari penelitian ini merupakan studi sistematis yang menyangkut proses desain, pengembangan, serta evaluasi berdasarkan empiris dalam menciptakan produk dan alat non instruksional atau model dan non model baik yang baru dikembangkan ataupun yang sudah ada sebelumnya agar mendorong kegiatan pembelajaran dan non pembelajaran. Awal penelitian pengembangan dapat dilakukan dengan analisis kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, lalu penyebaran produk (Purnama, 2016, hal. 21).

Langkah penelitian pengembangan dapat disebut dengan siklus R&D yang meliputi mempelajari temuan penelitian yang memiliki kaitannya dengan produk yang akan dikembangkan, berdasarkan temuan ini produk lalu dikembangkan, melakukan pengujian dimana produk ini nantinya akan digunakan, dan melakukan revisi perbaikan dari kekurangan yang ditemukan saat dalam tahap pengujian (Rustamana et al., 2024, hal. 62).

Metode R&D dirancang untuk mengatasi masalah pendidikan, meningkatkan efektivitas kegiatan pembelajaran di kelas, dan tidak digunakan untuk menguji teori. Pada konteks akademis, penelitian pengembangan ikut berkontribusi dalam perkembangan IPTEK, menjawab pertanyaan penelitian yang mendasar yang melahirkan inovasi baru di dunia pendidikan yang memanfaatkan teknologi (Rachman et al., 2024, hal. 175).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk baru maupun produk yang telah ada sebelumnya untuk dimanfaatkan membantu proses pembelajaran. Dengan demikian pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II diharapkan dapat membantu peserta didik untuk belajar, dan mampu membantu guru untuk mengajar di kelas demi tercapainya tujuan pembelajaran.

2.12 Model Pengembangan

Penelitian ini akan menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck. Model pengembangan Hannafin & Peck merupakan model pengembangan berorientasi produk (Yuli Yanti et al., 2020, hal. 69), yang memiliki langkah-langkah pengembangan sebagai berikut: 1) analisis keperluan, 2) desain, 3) pengembangan dan implementasi (Pratomo & Irawan, 2015, hal. 14). Langkah-langkah model pengembangan dapat dilihat pada gambar 2.2 dibawah ini:

Gambar 2.2 Tahap model pengembangan Hannafin & Peck

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer 2025)

Pengembangan Hannafin & Peck memfokuskan pada penialain proses dan pengulangan pada proses pengujian dan penilaian media pembelajaran yang melibatkan ketiga fase tersebut secara berkesinambungan (Nasir, 2024, hal. 170). Tahapan-tahapannya yaitu sebagai berikut:

1). Fase Analisis Kebutuhan

Menurut John Mc-Neil, analisis kebutuhan menurut konteks pengembangan kurikulum adalah "*the process by which one defines educational needs and decides what their priorities are*" yang artinya analisis kebutuhan yaitu sebuah proses identifikasi kebutuhan pendidikan dan penentuan prioritasnya (Dahmayanti et al., 2024, hal. 258). Analisis keperluan atau analisis kebutuhan dilakukan dengan mencari

dan menelaah kebutuhan-kebutuhan dalam pengembangan sebuah perangkat pembelajaran, pengetahuan dan kemahiran kelompok sasaran, serta peralatan dan keperluan apa yang mereka butuhkan (Suryana et al., 2014, hal. 5). Pada fase ini penilaian juga dilakukan sebelum memasuki fase desain

2) Fase Desain

Pada fase ini informasi yang didapatkan pada fase pertama dipindahkan ke dalam bentuk dokumen untuk membuat perangkat pembelajaran yang bisa saja berbentuk media, bahan ajar, dan sebagainya. Fase ini mengidentifikasi kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui produk yang akan dikembangkan dalam bentuk *Storyboard* dan *Flowchart* (Asmawati & Dalming, 2019, hal. 106). Dokumen yang dibuat harus berdasarkan urutan aktivitas pembelajaran berdasarkan keperluan objektif produk pembelajaran sesuai dengan yang diperoleh pada fase pertama (Srikandika et al., 2019, hal. 24). Fase desain bertujuan menggali prinsip-prinsip terbaik agar produk tersebut tepat sasaran (Dahmayanti et al., 2024, hal. 238).

3) Fase Pengembangan dan Implementasi

Fase ini terdiri dari penghasilan diagram alur, pengujian, penilaian formatif, dan penilaian sumatif (Srikandika et al., 2019, hal. 24). Kegiatan yang dilakukan pada masa pengembangan dan implementasi ialah dokumen *Storyboard* dijadikan landasan untuk membuat diagram alur yang akan membantu mengembangkan produk (Asmawati & Dalming, 2019, hal. 106). Pada tahap ini bahan ajar disusun dan diarahkan sesuai dengan sasaran yang sudah ditetapkan berdasarkan analisis kebutuhan (Dahmayanti et al., 2024, hal. 238). Pengujian juga dilaksanakan pada fase ini untuk melihat kelancaran produk yang dibuat. Proses penilaian dan pengujian dilakukan secara berulang secara sistematis dan berkesinambungan.

Model pengembangan Hannafin & Peck menitikberatkan proses penilaian dan pengulangan yang melibatkan ketiga fase tersebut. Melalui model ini, kesenjangan dari

analisis *performance* dapat terpecahkan. Penilaian pun dilakukan melalui dua jenis penilaian, yaitu penilaian formatif yang dilakukan sepanjang proses pengembangan produk, serta penilaian sumatif yang dilakukan ketika produk sudah dikembangkan (Pratomo & Irawan, 2015, hal. 15).

Berdasarkan hal tersebut, model pengembangan Hannafin & Peck dipilih untuk mengembangkan produk berupa buku elektronik (*E-Book*). Alasan memilih model pengembangan Hannafin & Peck dikarenakan model ini dikhususkan untuk mengembangkan berbagai perangkat pembelajaran yang dapat berupa bahan ajar, media ajar, maupun multimedia pembelajaran. Selain itu pada tahapan-tahapan model pengembangan Hannafin & Peck memiliki langkah yang sistematis untuk mendukung pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*) melalui proses penilaian dan pengujian yang berulang sehingga hasil dari pengembangan *E-Book* dapat lebih valid.

2.13 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang relevan dengan pengembangan yang akan dilakukan yaitu yang pertama adalah penelitian Lestari dan Suciptaningsih (2024) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Berbasis *Heyzine* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep pada Elemen Undang-Undang Negara Republik Indonesia Siswa Kelas IV SD”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Richey & Kley yang menghasilkan data berupa validasi ahli materi 1 sebesar 89,4% dan ahli materi 2 sebesar 90,1%. Kemudian data hasil validasi ahli media 1 sebesar 96,2% dan ahli media 2 sebesar 89,3%. Penelitian ini menunjukkan kesimpulan bahwa *E-Book* sudah dikembangkan menggunakan *Heyzine* dengan semaksimal mungkin sehingga menjadi bahan sajar interaktif dan layak digunakan dalam pembelajaran karena menyajikan fitur yang menarik untuk meningkatkan pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD.

Penelitian terdahulu selanjutnya yang masih berhubungan pada penelitian ini yaitu yang dilakukan oleh Aswar et al., (2024) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis *Flipbook Maker* pada Materi Pendidikan Agama Islam untuk Siswa Sekolah

Menengah Pertama”. Penelitian ini menggunakan langkah-langkah pengembangan dari model ADDIE dengan subjek penelitian peserta didik kelas VII.F di SMP Negeri 3 Palopo. Diperoleh data hasil validasi ahli media sebesar 88% kategori “sangat valid, ahli materi sebesar 95% kategori “sangat valid”, dan ahli bahasa sebesar 92% kategori “sangat valid”. Hasil uji praktikalitas pada guru memperoleh skor sebesar 96% kategori “sangat praktis” dan pada peserta didik sebesar 92% kategori “sangat praktis”. Berdasarkan hal itu maka produk pengembangan *E-Book* berbasis *flipbook maker* pada materi PAI layak digunakan dalam pembelajaran.

Selanjutnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Hanna dan Kuntjoro (2024) dengan judul “Pengembangan *E-Book* Berbasis Creative Problem Solving untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Materi Perubahan Lingkungan Siswa SMA”. Penelitian ini menggunakan model pengembangan 4D dengan teknik analisis data yaitu uji validasi ahli yang terdiri dari ahli media, ahli isi, dan ahli bahasa. Hasil validasi ahli mendapatkan nilai rata-rata 91,35% dengan kategori “sangat layak”, serta hasil respon peserta didik yang memperoleh nilai rata-rata sebesar 97,60% kategori “sangat praktis. Penelitian ini memberi kesimpulan bahwa bahan ajar *E-Book* dinyatakan valid dan praktis dalam melatih keterampilan literasi digital pada materi perubahan lingkungan untuk kelas X di SMA 17 Agustus Surabaya.

Berdasarkan ketiga penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh tiga orang di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa bahan ajar berbentuk buku digital terbukti dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik dalam pembelajaran di kelas. Dari hasil validasi yang diaparkan di atas, pembelajaran menggunakan *E-Book* dinilai efektif, valid, dan layak guna mendukung proses pembelajaran agar dapat sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan kurikulum. Penelitian di atas menguji cobakan pada kelompok kecil dan kelompok besar agar hasil dan efek yang diperoleh dapat dilihat lebih maksimal.

Tentu pada penelitian pengembangan ini memiliki perbedaan dari penelitian yang sebelumnya pernah dilakukan, yaitu: *pertama*, aplikasi atau *software* yang digunakan pada penelitian ini menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* untuk mengonversi *E-Book*. *Kedua*, pada model pembelajaran yang digunakan, dimana penelitian ini akan menggunakan model pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*) yang berbeda dari ketiga penelitian tersebut. *Ketiga*, materi pelajaran yang akan di uji cobakan dalam *E-Book* ini adalah materi “Perang Dunia I dan II” pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. *Keempat*, lokasi dan subjek penelitian yang berbeda dari ketiga penelitian sebelumnya, penelitian ini akan dilakukan di SMA Negeri 18 Palembang dengan subjek peserta didik kelas XI F.8.

Untuk itu pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi Perang Dunia I dan II sangat akurat untuk dikembangkan. Dari adanya pengembangan *E-Book* di SMA Negeri 18 Palembang diharapkan dapat menjawab permasalahan pembelajaran yang ada dan menjadi solusi bagi peserta didik agar lebih termotivasi dan tertarik ketika mempelajari sejarah, serta menjadi terobosan baru dalam menggunakan bantuan teknologi di dalam pembelajaran. Pembelajaran sejarah yang memanfaatkan *E-Book* akan membantu guru dalam memahamkan materi kepada peserta didik di dalam kelas.

2.14 Kerangka Berpikir

Kerangka pemikiran atau kerangka berpikir adalah uraian narasi atau pernyataan (proposisi) mengenai kerangka konsep pemecahan masalah yang sudah ditelaah dan di rumuskan (Arif et al., 2017, hal. 111). Kerangka berpikir dapat disebut sebagai kerangka konseptual atau paradigma berpikir dalam menghubungkan antar variabel-variabel penelitian (Suartini, 2013, hal. 91). Variabel penelitian harus dijelaskan secara mendalam dengan masalah yang ingin diteliti yang digunakan sebagai

Pada penelitian Pengembangan *E-Book* Berbasis *Case Method* Menggunakan Aplikasi *Flip PDF Corporate* pada Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang juga membuat kerangka berpikir. Kerangka berpikir ini dirancang untuk melihat keterkaitan antara variabel yang akan digunakan agar proses pengembangan dapat terlaksana sesuai dengan masalah yang telah diidentifikasi. Kerangka berpikir menjadi pedoman agar materi yang dimuat dalam pengembangan *E-Book* ini dapat mudah dipahami oleh peserta didik sehingga akan mencapai tujuan pembelajaran. Adapun kerangka berpikir yang telah dirancang pada penelitian dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 2.3 Kerangka Berpikir

(Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer 2025)

Penyusunan kerangka berpikir diawali dengan tindakan analisis kebutuhan peserta didik untuk mengidentifikasi macam-macam permasalahan yang ada di sekolah. Tindakan ini dilakukan dengan observasi mandiri, wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah tingkat lanjut, dan menyebar kuesioner pada peserta didik. Permasalahan yang ditemukan pada tindakan ini mendukung pengembangan yang dilakukan yaitu mengembangkan bahan ajar berupa *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II yang akan diterapkan kepada peserta didik di SMA Negeri 18 Palembang.

Bersumber dari kerangka berpikir yang telah dirancang di atas, dengan dilakukannya pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II ialah sesuai dengan analisis kebutuhan yang peneliti peroleh. Pengembangan ini diharapkan mampu menjawab persoalan pembelajaran yang ada dan dapat memupuk motivasi belajar peserta didik, meningkatkan pengetahuan dan pemahaman, memotivasi peserta didik, dan memudahkan guru dalam melakukan pelajaran sejarah tingkat lanjut materi Perang Dunia I dan II.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D). Penelitian pengembangan digunakan untuk penelitian penyusunan skripsi, tesis, dan disertasi dengan maksud menguji produk tertentu yang sudah ada, mengembangkan produk tertentu, dan menemukan produk tertentu yang lebih efektif, baru, dan original (Fatirul & Walujo, 2021, hal. 6). Sejalan dengan pendapat Ulrich & Eppinger (2012) yang mengatakan bahwa penelitian *R&D* adalah salah satu alternatif untuk menjawab pertanyaan penelitian melalui pengembangan konsep produk. Adapun tujuan dari adanya penelitian pengembangan ialah untuk mengatasi masalah dengan menghasilkan model atau produk yang telah diuji coba dan divalidasi secara ilmiah (Waruwu, 2024, hal. 1223).

Proses validasi produk harus dilakukan oleh para pakar dan akan dilakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar belakang di mana produk tersebut akan digunakan serta dilakukan relevansi revisi terhadap hasil uji coba tersebut. Selama masa uji coba lapangan, peneliti menulis data yang didapat dari responden untuk dijadikan bahan perbaikan produk asli (Okpatrioka, 2023, hal. 97).

Berdasarkan pemahaman tersebut, penelitian ini termasuk ke dalam penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II yang valid. Adanya inovasi pengembangan ini diharapkan mampu menjawab pertanyaan penelitian dalam menghasilkan bahan ajar yang lebih efektif dan menarik bagi peserta didik.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian akan dilakukan pada salah satu sekolah di kota Palembang, yaitu di SMA Negeri 18 Palembang yang beralamat di Jalan Mayor Ruslan No. 1172, Kelurahan 8 Ilir, Kecamatan Ilir Timur III, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan dengan Kode Pos 30114. Sekolah ini dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan memiliki fasilitas yang mendukung untuk diterapkannya pembelajaran yang menggunakan teknologi. Sekolah memiliki layar proyektor, jaringan internet yang stabil, serta tersedianya ruang komputer. Selain itu, sekolah ini telah mendapatkan akreditasi A dan telah menerapkan Kurikulum Merdeka sebagai acuan pembelajaran.

Subjek penelitian ini akan melibatkan peserta didik kelas XI. F8 di SMA Negeri 18 Palembang dikarenakan adanya penyesuaian terhadap materi yang akan dipelajari peserta didik dalam Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran pilihan di kelas tersebut, yaitu mata pelajaran sejarah tingkat lanjut mengenai materi Perang Dunia I dan II. *E-Book* akan menyajikan materi dengan tampilan yang menarik, dilengkapi dengan gambar, ilustrasi, audio, video pembelajaran, dan *game*. Oleh sebab itu, adanya penelitian pengembangan *E-Book* sebagai bahan ajar berbasis metode kasus diharapkan mampu menjadi penunjang pembelajaran sejarah melalui stimulus dan pengalaman baru agar dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan berpikir kritis bagi peserta didik.

3.3 Prosedur Penelitian

Penelitian pengembangan *E-Book* ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari tiga proses utama, yaitu: fase analisis kebutuhan, fase desain, serta fase pengembangan dan implementasi. Model ini memiliki kelebihan yaitu pada ketiga tahapan ini, semuanya melibatkan proses evaluasi dan revisi (Maryono & Budiono, 2021, hal. 4283). Hannafin & Peck merupakan salah satu dari banyak model desain pembelajaran yang berorientasi produk (Nadzir, 2023, hal. 49).

Romiszowski dalam Suryana (2014, hal. 5) mengatakan bahwa pada tingkat desain materi pembelajaran dan pengembangan, sistematis berperan sebagai aspek prosedural pendekatan sistem yang diwujudkan pada praktik metodologi untuk desain dan pengembangan teks, materi audiovisual, serta materi pembelajaran berbasis komputer. Alasan inilah yang mendasari model pengembangan Hannafin & Peck untuk diterapkan pada penelitian ini, yaitu karena terpaut pada landasan teoritis desain pembelajaran. Prosedur penggunaan model pengembangan Hannafin & Peck yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada skema gambar 3.1 berikut ini:

Gambar 3.1 Tahapan Model Hannafin & Peck

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Melalui hal tersebut, model pengembangan ini akan membantu guru dalam merancang sebuah bahan ajar digital bagi peserta didik yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

3.3.1 Analisis Kebutuhan

Tahap pertama dalam metode penelitian pengembangan Hannafin & Peck adalah analisis kebutuhan. Artinya pada tahapan ini akan dilakukan analisis kebutuhan guna mengembangkan bahan ajar yang dirancang bagi peserta didik kelas XI di SMA Negeri 18 Palembang, pada fase ini terdapat beberapa tahapan yang harus dilakukan yaitu:

- a. Analisis kurikulum, dilakukan untuk mengidentifikasi capaian pembelajaran yang berlaku pada sekolah sebagai objek penelitian, yaitu di SMA Negeri 18 Palembang. Kegiatan ini digunakan untuk meninjau ulang apakah pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diterapkan oleh kurikulum di sekolah tersebut. Berdasarkan hasil observasi awal, kurikulum yang digunakan oleh SMA Negeri 18 Palembang adalah Kurikulum Merdeka Belajar baik kelas X, XI, dan XII. Hal

ini selaras dengan pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* yang akan diterapkan dalam Kurikulum Merdeka sehingga peserta didik nantinya diharapkan dapat memiliki keterampilan 4C yaitu *creativity* (berpikir kreatif), *critical thinking* (berpikir kritis), *collaboration* (bekerja sama), dan *communication* (berkomunikasi).

- b. Analisis materi, dilakukan untuk menjadi tolak ukur apakah materi tersebut sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran dalam kurikulum serta relevan dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari oleh subjek penelitian, yaitu peserta didik kelas XI. F8 di SMA Negeri 18 Palembang. Pada penelitian ini materi yang akan di bahas di dalam *E-Book* adalah materi Perang Dunia I dan II yang termasuk ke dalam mata pelajaran pilihan Sejarah Tingkat Lanjut kelas XI. Materi Perang Dunia I dan II dipilih karena memiliki materi yang kompleks dan memerlukan penekanan pada konsep-konsep sebab terjadinya sampai dampak yang diakibatkan secara global, sehingga sangat efektif untuk diuji cobakan di dalam *E-Book*. Pemilihan materi juga disesuaikan dengan sintak model pembelajaran yang akan diterapkan yaitu *Case Method*. Perang Dunia I dan II kaya akan studi kasus yang nyata yang dapat dikaitkan dengan kondisi saat ini seperti pada konflik-konflik global. Kasus yang diberikan pada peserta didik di setiap bab *E-Book* sudah melalui proses analisa yang diharapkan dapat melatih kemampuan analisis historis bagi peserta didik.
- c. Analisis peserta didik, dilakukan untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik di SMA Negeri 18 Palembang sebagai subjek penelitian, yaitu pada kelas XI. F8. Tahapan ini menghimpun perbedaan latar belakang dan kebiasaan yang dimiliki oleh peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dengan kecenderungan yang berbeda-beda pada tiap individu peserta didik. Analisis dilakukan melalui penyebaran angket *google form* untuk mengetahui sejauh mana peserta didik memiliki masalah dalam kegiatan pembelajaran sejarah. Data yang diperoleh dapat digunakan untuk mengetahui permasalahan yang menjadi pedoman dalam menjawab permasalahan.

3.3.2 Desain

Pada fase ini, informasi yang didapatkan dari hasil analisis kebutuhan dipindahkan dalam bentuk *storyboard* berdasarkan urutan aktivitas dan keperluan pembelajaran. Menurut Hannafin & Peck dalam Rohman dan Amri (2013, hal. 201), menyatakan bahwa fase desain ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kaidah yang paling baik untuk mencapai tujuan dari pembuatan perangkat pembelajaran tersebut. Dokumen yang dimaksud ialah *storyboard* atau draf kasar yang dari bahan ajar yang akan dibuat dengan berpedoman kepada hasil analisis kebutuhan yang telah diidentifikasi.

Pada tahapan ini *storyboard* akan ditransformasi menjadi berbentuk buku digital dan diberi desain menarik. Desain memiliki variasi warna dengan tampilan yang memiliki banyak gambar atau ilustrasi tentang materi Perang Dunia I dan II. *E-Book* akan dilengkapi dengan fitur audio dan diberi akses langsung untuk menonton tayangan video yang sudah disediakan. Halaman *E-Book* juga didesain dapat di *swipe* ke samping atau dapat dibolak-balikan seperti buku cetak pada umumnya. Terdapat juga maskot yang bernama "Cici" berbentuk karakter *PNG* Lebah sebagai identitas unik bagi peserta didik ketika mengakses *E-Book* agar pembelajaran menjadi menyenangkan. Pada setiap akhir bab *E-Book*, terdapat *barcode game* yang berhubungan dengan materi, *game* yang disajikan berupa teka-teki silang, tebak gambar, dan kuis.

3.3.3 Pengembangan dan Implementasi

Pengembangan dan implementasi merupakan fase terakhir dalam model pengembangan Hannafin & Peck yang menghasilkan diagram alur, pengujian, serta penilaian formatif dan penilaian sumatif (Rohman & Amri, 2013, hal. 201). *Storyboard* yang telah dibuat dijadikan pedoman dalam membuat diagram alur, penilaian, dan pengujian yang juga dilakukan pada fase ini. Kemudian hasil dari penilaian dan

pengujian akan digunakan dalam proses penyesuaian untuk mencapai kualitas bahan ajar yang diinginkan.

Dari ketiga tahapan tersebut, pada setiap tahap penelitian pengembangan Hannafin & Peck akan diliputi oleh proses evaluasi dan revisi hingga dapat memenuhi kategori valid. Namun pada fase pengembangan dan implementasi produk akan lebih banyak melalui proses evaluasi dan revisi. Proses evaluasi terbagi menjadi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Pada tahapan ini produk yang telah dibuat akan dievaluasi formatif berdasarkan langkah-langkah evaluasi Tessmer. Adapun alur evaluasi Tessmer yang akan dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut (Tessmer, 1993, hal. 35):

Evaluasi terbagi menjadi dua, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilaksanakan sebelum *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* di implementasikan, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan setelah *E-Book* diuji cobakan kepada peserta didik dengan memberikan soal *posttest* dan angket kepuasan. Adapun alur evaluasi Tessmer yang akan dilakukan pada penelitian ini dapat dilihat sebagai berikut (Tessmer, 1993, hal. 35):

Gambar 3.2 Alur Evaluasi Formatif Tessmer

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

- a. *Self evaluation* atau evaluasi pribadi, dilakukan dengan maksud melakukan evaluasi terhadap *E-Book* yang dikembangkan apakah sudah sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan materi pembelajaran. Pengecekan dilakukan dengan melihat ulang komposisi *E-Book* berupa bahan ajar, materi yang akan dimuat, kelengkapan *E-Book*, serta kesesuaian *E-Book* dengan modul ajar. Hasil dari evaluasi pribadi akan menghasilkan prototipe 1 yang selanjutnya akan memasuki tahapan evaluasi kedua.
- b. *Expert review* atau validasi ahli, dilakukan dengan melibatkan validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa yang akan melakukan

evaluasi terhadap prototipe 1 produk *E-Book* berbasis *Case Method*. Ahli media ditujukan untuk menilai desain produk yang telah dibuat, ahli materi ditujukan untuk menguji kelayakan materi yang telah dirancang sesuai dengan capaian tujuan pembelajaran, sedangkan ahli bahasa ditujukan untuk menilai kaidah bahasa yang digunakan dalam *E-Book* yang dikembangkan.

Tabel 3.1 Daftar Identitas Validasi Ahli

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Kisi-kisi dari lembar validasi ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa pada produk *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pribadi, 2025.

- c. *One to one evaluation*, bertujuan untuk mengetahui validasi *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. Evaluasi ini melibatkan 3 peserta didik dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi yang dipilih berdasarkan penilaian guru mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Peserta didik diminta mengisi kuesioner tentang desain *E-Book* yang dikembangkan. *E-Book* yang telah melewati tahapan ini untuk direvisi dinamakan prototipe 2.
- d. *Small group evaluation*, dilakukan pengujian pada prototipe 2 dengan peserta didik berjumlah 9 orang dengan kemampuan rendah, sedang, dan tinggi yang dipilih berdasarkan penilaian guru mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Evaluasi pada tahapan ini bertujuan untuk melihat respon peserta didik terhadap *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* dan melihat bagaimana kepraktisan produk tersebut. Hasil revisi dari tahapan ini akan menghasilkan prototipe 3.
- e. Revisi akhir, selanjutnya *E-Book* akan menjalani fase revisi akhir sebelum di implementasikan kepada peserta didik. Revisi ini bertujuan untuk memperbaiki

produk bahan ajar berupa *E-Book* agar menjadi lebih baik berdasarkan hasil evaluasi formatif. Masukan, saran, dan komentar yang didapat dari validator dan peserta didik akan dijadikan bahan perbaikan untuk revisi akhir terhadap produk *E-Book* yang telah dikembangkan sampai berhasil dinyatakan valid atau layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

- f. *Field test* atau uji lapangan, yang merupakan tahap dari evaluasi atau penilaian formatif untuk menguji prototipe 3. Tahapan ini dilakukan dengan maksud melihat pengaruh atau efek dari adanya bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. *E-Book* akan diuji coba di kelas XI. F8 dengan jumlah 40 orang peserta didik pada saat jam mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Dilanjutkan dengan salah satu komponen penilaian sumatif yang dilakukan setelah *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* di implementasikan kepada peserta didik. Pada tahapan ini, *E-Book* dievaluasi keefektifan dan kepraktisannya oleh peserta didik melalui soal *pretest* dan *posttest*. Kemudian peserta didik diminta untuk mengisi kuesioner mengenai keefektifan dan kepraktisan bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* tersebut. Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* beserta hasil kuesioner diolah dan dianalisis keefektifan dan kepraktisannya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan salah satu tahapan yang paling penting dalam menentukan kualitas dan validitas hasil penelitian (Romdona et al., 2025, hal. 39). Data yang dikumpulkan akan menjadi dasar kuat bagi analisis dan Kesimpulan yang dihasilkan dari sebuah produk untuk memberikan jawaban permasalahan yang memuaskan. Maka dari itu penting dalam penelitian ini untuk memahami metode pengumpulan data yang relevan. Setelah diolah dan dianalisis, data ini digunakan sebagai dasar objektif dalam membuat keputusan atau kebijakan dalam rangka

memecahkan persoalan oleh pengambilan keputusan (Situmorang & Lutfi, 2014, hal. 1)

Setiap teknik pengumpulan data memiliki keunikan dan kegunaannya masing-masing serta dapat dipilih pendekatan mana yang paling sesuai dengan jenis data yang dibutuhkan dalam sebuah penelitian. Sehubungan dengan hal itu, penelitian pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* akan melakukan pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan pengisian kuesioner. Hal tersebut dapat dijelaskan kembali pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.3 Instrumen Penelitian

Sumber: Hasil Pengolahan Data Pribadi, 2025.

3.4.1 Observasi

Teknik observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan langsung, fenomena, dan perilaku di lapangan (Romdona et al., 2025, hal. 49). Metode observasi mengumpulkan data melalui sebuah pengamatan yang disertai pencatatan-pencatatan terhadap keadaan atau perilaku objek sasaran (Hasibuan et al., 2023, hal. 9). Observasi digunakan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi, proses atau perilaku (Yusra et al., 2021, hal. 18). Teknik ini sangat bermanfaat bagi penelitian karena dapat diperoleh tanpa campur tangan atau perubahan dari orang lain sehingga dapat dipahami secara menyeluruh.

Observasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan ini dilaksanakan dengan mengumpulkan informasi yang bersifat faktual dan akurat mengenai analisis kurikulum, analisis materi, dan analisis kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar digital. Observasi dilakukan di SMA Negeri 18 Palembang dengan mengamati aktivitas penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran peserta didik. Pengamatan juga dilakukan terhadap bahan ajar yang kerap digunakan oleh guru pada saat pembelajaran

sejarah. Observasi ini bertujuan untuk meninjau keefektifan *E-Book* berbasis metode kasus pada materi Perang Dunia I dan II dalam mata pelajaran sejarah tingkat lanjut.

3.4.2 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang beragam dari responden dalam berbagai keadaan dan konteks (Yusra et al., 2021, hal. 18). Wawancara merupakan metode untuk mendapatkan data dengan melakukan tanya jawab langsung dengan pihak-pihak yang bersangkutan guna mendapatkan data dan keterangan yang menunjang (Nurjanah, 2021, hal. 121). Orang yang bertugas melakukan wawancara kepada responden disebut dengan *interviewer*. Melalui teknik ini *interviewer* dapat memahami perspektif, pengalaman, perasaan, atau opini responden dengan lebih spesifik (Romdona et al., 2025, hal. 43). Jika ingin mengetahui tentang persepsi guru terhadap kurikulum maka teknik wawancara tepat digunakan (Fadilla & Wulandari, 2023, hal. 38).

Pada penelitian ini wawancara dilakukan berdasarkan panduan wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah tingkat lanjut yaitu Ibu Mimi Zaleha, M.Si., untuk mendapatkan informasi seperti permasalahan dalam kegiatan pembelajaran, gaya belajar peserta didik, metode yang diterapkan dalam pembelajaran, serta penggunaan bahan ajar yang dipilih. Untuk mendukung hal tersebut, wawancara juga dilakukan kepada Ibu Hj. Farini, M.Pd., selaku Waka Kurikulum untuk mengetahui mendapatkan informasi mengenai kurikulum dan materi yang digunakan dalam pembelajaran. Peserta didik juga diwawancarai untuk mendapatkan informasi terkait faktor keberhasilan dan kegagalan dalam penggunaan bahan ajar, sehingga dari ketiga hasil wawancara tersebut diformulasikan dalam pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi Perang Dunia I dan II.

3.4.3 Kuesioner atau Angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang melibatkan pemberian serangkaian pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab (Romdona et al., 2025, hal. 44). Kuesioner dan angket memiliki pengertian yang sama, karena kuesioner merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu “*questionnaire*”. Kuesioner berisi pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun secara terstruktur yang memungkinkan responden memberikan jawaban lebih rinci. Selanjutnya kuesioner tersebut diisi oleh responden sesuai dengan yang mereka kehendaki secara independen tanpa adanya paksaan (Hurlina, 2019, hal. 1).

Pada penelitian *E-Book* berbasis *Case Method* ini kuesioner digunakan untuk mengetahui kondisi serta kebutuhan peserta didik kelas XI. F8 di SMA Negeri 18 Palembang. Kuesioner akan membantu mendapatkan data kebutuhan yang valid terhadap *E-Book* yang sedang dikembangkan. Kuesioner atau angket pada pengumpulan data awal penelitian diberikan kepada peserta didik dalam bentuk *Google Form* yang berisi 20 pertanyaan dan diisi secara berkala oleh masing-masing peserta didik.

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Spradley, teknik analisis data dalam penelitian merupakan cara berpikir yang berkaitan erat dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, dan hubungannya dengan keseluruhan (Nur & Saihu, 2024, hal. 164). Analisis data adalah bagian penting dalam sebuah penelitian yang sebelumnya diperoleh melalui kegiatan observasi, wawancara, dan penyebaran kuesioner atau angket.

3.5.1 Analisis Walkthrough

Walkthrough adalah sebuah teknik analisis data yang dilakukan oleh ahli untuk memberikan komentar atau masukan terhadap produk yang telah dikembangkan. Analisis walkthrough digunakan pada fase *expert review* atau validasi ahli oleh

validator, dengan memberikan produk yang telah dikembangkan untuk dilakukan penilaian dari segi media, materi, dan bahasa, sehingga terdapat 3 orang validator ahli yang sesuai dengan bidangnya.

Tahap validasi ahli merupakan tahapan yang pertama kali dilakukan saat uji coba *E-Book*. Maka dengan adanya analisis walkthrough atau validasi ahli, produk bahan ajar yang dikembangkan berupa *E-Book* akan layak digunakan berdasarkan perhitungan data. Ketiga validator akan mengisi lembar validasi yang telah diberikan, yang bentuknya berupa skala likert dari nilai 1 sampai 5 seperti tabel di bawah ini:

Tabel 3.4 Kategori Skor Validasi Ahli

(Sumber: Sugiyono, 2019, hal. 147)

Nilai rata-rata untuk mendapatkan skor pada setiap validasi ahli dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Kevalidan} = \frac{\text{Jumlah Skor Validasi}}{\text{Skor Tertinggi}} \times 100\%$$

Ketika melalui tahap validator ahli, nilai yang diperoleh akan dihitung untuk melihat skor dan kategori yang diperoleh. Persentase yang didapat dari rumus tersebut akan mencakup ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, untuk dikonversikan dan disajikan melalui kategori yang telah ditetapkan seperti pada tabel berikut ini:

Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kevalidan

(Sumber: Akbar, 2013, hal. 82)

Berdasarkan kategori tersebut, produk yang telah dikembangkan akan ditentukan layak atau tidaknya untuk lanjut ke tahapan uji coba.

3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar merupakan tahapan terakhir dari penelitian pengembangan dan menjadi salah satu jenis tes yang digunakan untuk mengukur perkembangan atau

kemajuan belajar peserta didik (Purwanto, 2009, hal. 66). Pada produk pengembangan bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method*, analisis tes hasil belajar dilakukan dengan kegiatan *pretest* dan *posttest* untuk menilai kemampuan peserta didik. Untuk melihat peningkatan kemampuan peserta didik dalam tes, dapat dilakukan dengan menggunakan rumus *normalized gain (n-gain)* sebagai berikut:

$$N-g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maks} - \text{Skor pretest}}$$

(Sumber: Rismayanti et al., 2022, hal. 862)

Keterangan:

N-g : Skor *gain* ternormalisasi

Skor maks : Skor maksimum

Selanjutnya, hasil *pretest* dan *posttest* akan di analisa berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebagai berikut:

Tabel 3.6 Kategori Tingkat *n-gain*

(Sumber: Wahab et al., 2021, hal. 1041)

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa tingkat tinggi rendahnya kategori tersebut adalah $g > 0,7$ kategori “tinggi”; $0,3 \leq g \leq 0,7$ kategori “sedang”; $0 < g < 0,3$ kategori “rendah”; dan $g \leq 0$ kategori “gagal”.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan memuat mengenai hasil-hasil penelitian yang didapatkan pada saat melakukan penelitian di SMA Negeri 18 Palembang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck meliputi fase analisis kebutuhan, fase desain, serta fase pengembangan dan implementasi. Ketiga fase tersebut selalu diliputi dengan proses evaluasi dan revisi. Hasil akhir yang dapat disimpulkan dari penelitian pengembangan ini adalah berupa implementasi produk *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut pada peserta didik kelas XI F.8 di SMA Negeri 18 Palembang.

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini adalah jenis penelitian pengembangan untuk membuat bahan ajar berbentuk digital berupa elektronik buku yang dikombinasikan dengan *Case Method*, yaitu pembelajaran berbasis metode pemecahan kasus. Penelitian pengembangan ini dirancang untuk mengatasi masalah pada pembelajaran sejarah tingkat lanjut melalui materi Perang Dunia I dan II. Penelitian pengembangan ini menggunakan tahapan pengembangan model Hannafin & Peck, yaitu sebagai berikut:

4.1.1 Tahap Analisis Kebutuhan

Pada fase pertama ini, peneliti memaparkan hasil yang diperoleh pada saat menganalisis kebutuhan dengan tujuan akhir untuk merumuskan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik melalui produk yang akan dikembangkan. Kegiatan analisis kebutuhan dilakukan sebagai langkah awal agar dapat mengetahui permasalahan-permasalahan yang ada di lingkungan sekolah, baik yang ada dalam diri peserta didik maupun dalam kegiatan proses aktivitas pembelajaran di kelas.

Permasalahan yang ada akan diberikan solusi dari hasil produk yang dikembangkan yaitu *E-Book* berbasis *Case Method*.

4.1.1.1 Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum dilakukan guna mengidentifikasi kurikulum yang digunakan di sekolah agar dapat melihat kesesuaian antara produk yang dikembangkan dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Pada tahap analisis kurikulum, peneliti melakukan observasi terhadap objek penelitian yaitu SMA Negeri 18 Palembang. Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 24 Agustus 2024 dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum yaitu Ibu Hj. Farini, M.Pd., mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan di SMA Negeri 18 Palembang menggunakan Kurikulum Merdeka secara keseluruhan.

Dari keterangan yang disampaikan, penerapan Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 18 Palembang diimplementasikan dimulai dari melakukan revisi pada tata tertib siswa, membuat kegiatan pembelajaran yang lebih fleksibel dan berfokus pada materi esensial, serta membantu mengembangkan karakter dan potensi peserta didik yang misalnya dipraktikkan pada kegiatan P5. Kurikulum Merdeka di SMA terbagi menjadi 2 fase, yaitu fase E untuk peserta didik kelas X dan fase F untuk peserta didik kelas XI dan XII. Selain itu, implementasi Kurikulum Merdeka di SMA Negeri 18 Palembang dilakukan dengan meluncurkan program Sekolah Penggerak yang berfokus pada peningkatan dan pengembangan hasil belajar peserta didik secara keseluruhan. Terdapat juga salah satu program sekolah bernama “Panen Karya” yang menjadi ajang unjuk bakat bagi peserta didik bertemakan kebudayaan lokal.

Berdasarkan pemaparan di atas, Kurikulum Merdeka memiliki kelebihan dimana peserta didik diajak untuk belajar secara aktif dan mandiri sembari di fasilitatori oleh guru untuk mengasah keterampilan yang dimiliki. Untuk mengimbangi hal tersebut Kurikulum Merdeka juga menuntut guru-guru agar aktif menggunakan teknologi yang dapat membantu kegiatan pembelajaran agar peserta didik memiliki

keterampilan 4C (*Critical Thinking, Creativity, Colaboration, and Communication*) dengan pendekatan TPACK (*technological pedagogic content knowledge*).

¹ Pada penerapan analisis kurikulum, peneliti menggunakan Kurikulum Merdeka yang dilengkapi dengan penyusunan modul ajar berupa pembelajaran inovatif dengan keterampilan 4C dengan pendekatan TPACK, soal berbasis HOTS, literasi, numerasi, dan berbasis *Case Method* sebagai pedoman pembelajaran yang disesuaikan dengan materi mata pelajaran sejarah tingkat lanjut yaitu Perang Dunia I dan II. Hal ini berkaitan dengan produk *E-Book* berbasis *Case Method* yang dikembangkan karena akan mengajak peserta didik untuk berpikir kritis dalam menyelesaikan kasus dengan cara melakukan diskusi kelompok. Materi tersebut dipelajari oleh peserta didik fase F kelas XI Rumpun Ilmu Sosial ¹ sehingga peneliti mampu menyesuaikan materi yang akan disampaikan oleh kurikulum yang diterapkan di SMA Negeri 18 Palembang.

4.1.1.2 Analisis Materi

Tahap analisis materi dilaksanakan untuk melihat kesesuaian antara materi yang dimuat dalam pengembangan *E-Book* relevan dengan Kurikulum Merdeka fase F kelas XI yang berlaku pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut di Sekolah Menengah Atas (SMA). Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Mimi Zaleha, M.Si., selaku guru mata pelajaran sejarah tingkat lanjut, mendapatkan informasi bahwasannya materi yang akan peneliti muat dalam *E-Book* merupakan salah satu materi pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut fase F kelas XI semester genap.

Mata pelajaran sejarah tingkat lanjut merupakan mata pelajaran baru yang muncul dari pembaruan pada capaian pembelajaran sejarah berdasarkan Surat Keputusan Nomor 032/H/KR/2024 tentang Capaian Pembelajaran terbaru satuan pendidikan pelaksana implementasi Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran sejarah tingkat lanjut memiliki alokasi waktu 5 jam pelajaran (JP) dengan durasi 45 menit/ 1 JP. Pada penelitian pengembangan *E-Book* ini materi pembelajaran sejarah tingkat lanjut yang akan dibahas oleh peneliti adalah Perang Dunia I dan II. Berikut merupakan

Capaian Pembelajaran (CP) dan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) pada fase F yang dapat dilihat pada tabel 4.1 di bawah ini:

Tabel 4.1 CP dan ATP

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Materi ini disesuaikan dengan CP dan ATP mengenai Perang Dunia I dan II yang mengkaji latar belakang umum dan khusus terjadinya Perang Dunia I dan II, jalannya peristiwa-peristiwa selama Perang Dunia I dan II, dampak Perang Dunia I dan II bagi dunia internasional. serta dampak Perang Dunia I dan II bagi Indonesia. Materi ini bertujuan untuk mengembangkan konsep berpikir peserta didik dalam penguasaan sejarah dunia dengan perspektif global yang berorientasi pada keterampilan berpikir literasi sejarah, kesadaran sejarah, dan berpikir sejarah.

Pada setiap bab *E-Book* terdapat soal formatif dengan kategori soal HOTS (*High Order Thinking Skill*). Adapun dalam pembuatan modul ajar yang harus diperhatikan adalah informasi umum, CP, ATP, Profil Pelajar Pancasila, model pembelajaran, materi ajar, urutan kegiatan pembelajaran, yang kemudian disesuaikan kembali dengan pembelajaran berbasis *Case Method* menggunakan metode belajar kelompok, aspek penilaian individu maupun kelompok, asesmen, refleksi, referensi belajar, serta remedial dan pengayaan.

Kasus yang akan diberikan pada peserta didik dari materi Perang Dunia I dan II terdiri dari tiga latar belakang kasus yang berbeda-beda yang berkenaan dengan: Penyebab khusus terjadinya Perang Dunia I, pembagian Jerman pada akhir Perang Dunia II, serta pengaruh masuknya Jepang ke Indonesia yang membawa pengaruh bagi kemerdekaan Indonesia sesudah Perang Dunia II.

4.1.1.3 Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik pada penelitian ini dilakukan terhadap peserta didik kelas XI F.8 Rumpun Ilmu Sosial dengan cara menyebar *google form* berupa angket dan

dapat dijawab oleh peserta didik. Penggunaan *google form* dipilih karena dapat dengan mudah disebar dan diisi oleh peserta didik secara ringkas. *Google form* ini telah disebar pada kelas XI F.8. Namun dari total 40 peserta didik, angket ini hanya diisi oleh 36 orang peserta didik.

Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik dapat dinyatakan bahwa sebanyak 66,7% peserta didik lebih sering belajar menggunakan *smartphone* daripada menggunakan buku cetak. Sebanyak 61,1% peserta didik lebih menyukai gaya belajar berkelompok, sedangkan sebanyak 38,9% peserta didik lebih menyukai jenis penugasan pribadi. Dalam penggunaan bahan ajar, 88,9% peserta didik menginginkan adanya bahan ajar baru pada pembelajaran sejarah dan sebanyak 63,9% peserta didik menginginkan adanya bahan ajar berbentuk elektronik buku. Namun sayangnya sebanyak 75% peserta didik sama sekali belum memiliki pengalaman menggunakan *E-Book* dalam pembelajaran sejarah. Begitu juga dalam pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*) dimana 69,4% menjawab belum pernah mencobanya. Maka dari hasil akhir observasi ini, sebanyak 72,2% peserta didik ingin mencoba belajar menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* pada pembelajaran di kelas.

Gambar 4.1 Diagram keinginan peserta didik memiliki bahan ajar baru

¹
Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Peneliti juga menemukan bahwasanya bahan ajar pada mata pelajaran sejarah tingkat lanjut belum banyak tersebar mengingat bahwa mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran baru. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah tingkat lanjut, yaitu Ibu Mimi Zaleha, M.Si., beliau menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah tingkat lanjut, peserta didik lebih sering belajar menggunakan *smartphone* karena adanya keterbatasan pada buku ajar berbentuk cetak. Beliau menuturkan bahwa peserta didik saat ini lebih menyukai bahan ajar yang interaktif dan mudah di akses pada *gadget* masing-masing sehingga memudahkan ruang gerak mereka dalam bereksplorasi hal-hal sejarah.

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan maka didapat kesimpulan bahwa perlunya sebuah bahan ajar yang inovatif, interaktif, dan fleksibel yang sesuai dengan pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran inovatif, interaktif, dan fleksibel dapat menjadi solusi dan menjawab kebutuhan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga nantinya akan lebih mudah untuk memahami materi pada sub-sub materi sejarah tingkat lanjut. Untuk membantu hal tersebut dapat melalui metode pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*) yang akan memantik daya berpikir kritis peserta didik melalui kelompok diskusi.

Berdasarkan analisis kebutuhan di atas, maka berikutnya peneliti akan melakukan tahap desain terhadap bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II.

4.1.2 Tahap Desain

Setelah melewati tahap analisis kebutuhan, langkah selanjutnya yang peneliti lakukan yaitu tahap desain atau merancang bahan ajar. Pada tahap ini terdapat beberapa langkah yang peneliti lakukan yaitu penyusunan ide awal dan prinsip terbaik dalam mengembangkan produk, menentukan aplikasi yang akan digunakan, serta membuat *Storyboard* terkait *E-Book* yang akan dikembangkan.

4.1.2.1 Penyusunan Ide dan Prinsip Pengembangan *E-Book*

Setelah dilakukan berbagai analisis kebutuhan, selanjutnya peneliti menyusun ide awal terkait produk yang akan dikembangkan. Dari hasil analisis kebutuhan peserta didik kelas XI F.8 di SMA Negeri 18 Palembang dapat disimpulkan bahwa peserta didik menginginkan adanya bahan ajar baru pada pembelajaran sejarah tingkat lanjut yang menggunakan teknologi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan lebih optimal. Maka berdasarkan hal tersebut peneliti ingin melakukan pengembangan terhadap bahan ajar sejarah yang dalam hal ini berbentuk elektronik buku atau *E-Book* yang memanfaatkan teknologi dengan model pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*).

Tentunya keputusan ini disesuaikan berdasarkan hasil proses analisa kebutuhan peserta didik yang sudah peneliti peroleh sebelumnya. Peserta didik kelas XI F.8 menyukai pembelajaran yang interaktif dan fleksibel, dimana maksudnya peserta didik lebih menyukai pembelajaran sejarah yang menggunakan banyak gambar/ ilustrasi, video, ataupun konten-konten menarik seperti game. Selain itu, hal ini juga didukung dengan keberadaan *smartphone* yang hampir dimiliki oleh semua peserta didik di kelas. Kebebasan penggunaan *smartphone* saat jam pembelajaran menjadi salah satu kemudahan bagi peneliti untuk melakukan pengembangan terhadap *E-Book* yang dapat digunakan oleh peserta didik dalam berbagai jenis *devices* seperti *smartphone/ handphone*, laptop, komputer, dan tablet. Meskipun penggunaan *E-Book* akan membutuhkan jaringan *Wi-Fi* ataupun koneksi internet seluler, peserta didik tidak merasa keberatan.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, peneliti memiliki ide untuk melakukan pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi Perang Dunia I dan II di kelas XI F.8 di SMA Negeri 18 Palembang. Pemanfaatan teknologi digital pada pengembangan bahan ajar ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami materi secara mendalam pada pembelajaran sejarah tingkat lanjut. Peneliti juga mengharapkan bahwa bahan ajar digital ini dapat dipelajari secara fleksibel oleh peserta didik kapan pun dan di mana pun pada *gadget* masing-masing.

Prinsip perancangan materi di dalam *E-Book* dibuat lebih padat dengan memasukkan poin-poin penting yang terlibat sehingga peserta didik akan mendapatkan informasi yang baru. *E-Book* didesain memiliki warna yang sesuai dengan tema bahasan agar terlihat menarik bagi peserta didik dengan tampilan yang tidak membosankan, Gambar/ ilustrasi, video, dan ornament penting pun turut dimasukkan guna memberi gambaran yang jelas kepada peserta didik saat mengakses *E-Book* agar lebih dapat mencerna materi dengan baik. Di dalam *E-Book* juga terdapat maskot lebah yang berperan sebagai pemandu bagi peserta didik dalam menggunakan *E-Book*,

sekaligus menjadi daya tarik bagi peserta didik dalam memahami materi Perang Dunia I dan II.

4.1.2.2 Menentukan Aplikasi

Pengembangan elektronik buku berbasis *Case Method* akan menggunakan dua aplikasi yang berbeda, pertama pada aplikasi edit dimana peneliti menggunakan aplikasi *Canva*; kedua, pada aplikasi *book generator* dimana peneliti akan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. Aplikasi *Canva* yang peneliti gunakan termasuk dalam seri Pro yang peneliti gunakan untuk membuat rancangan awal *E-Book* yang dimulai dari pembuatan desain cover *E-Book*, serta pengeditan materi ajar dengan menambahkan bentuk, warna, dan elemen. Gambar-gambar, video pembelajaran, dan *game* juga dimasukkan ke dalam *E-Book* sehingga membentuk sebuah *file PDF*.

Setelah *E-Book* yang berbentuk *file PDF* pas sesuai dengan rancangan ide dan prinsip awal, tahap selanjutnya yaitu mengkonversi *file PDF* tersebut menjadi berbentuk *digital book* dengan menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. *Flip PDF Corporate* merupakan *software book generator* yang dapat merubah *file PDF* menjadi bentuk buku digital. *Software* ini akan membantu mengubah bentuk *file PDF E-Book* menjadi layaknya buku yang dapat di *swipe*, berisi video pembelajaran, *link*, gambar, dan *website* yang berkaitan dengan materi pembelajaran sejarah Perang Dunia I dan II. *E-Book* juga dilengkapi dengan efek halaman, background, dan tata letak tampilan yang dapat menyesuaikan bentuk *gadget*. Dalam implementasinya, dikarenakan berbentuk digital maka dalam penggunaannya *E-Book* ini harus menggunakan perangkat elektronik (*gadget*) dengan jaringan internet yang memadai.

4.1.2.3 Rancangan Storyboard E-Book

Tahap pembuatan *Storyboard* dilakukan untuk mengetahui urutan penggunaan *E-Book* yang peneliti rancang dari awal hingga akhir halaman yang akan digunakan pada kegiatan pembelajaran. Pembuatan *Storyboard* tidak mencakup seluruh halaman akan tetapi hanya perwakilan halaman saja. Berikut tabel 4.2 yang akan menampilkan

beberapa cuplikan *Storyboard* dari pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II di SMA Negeri 18 Palembang.

Tabel 4.2 Rancangan *Storyboard E-Book*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

4.1.3 Pengembangan dan Implementasi

4.1.3.1 Membuat Diagram Alur (*Flowchart*) *E-Book*

Pada model pengembangan Hannafin & Peck, pembuatan *Flowchart* dilakukan setelah menyusun *Storyboard* terlebih dahulu agar dapat dibandingkan alur proses pada pembuatan isi di setiap halaman *E-Book*. Dokumen *Storyboard* yang telah dibuat terlebih dahulu akan digunakan sebagai acuan *Flowchart* untuk mempermudah proses pembuatan *E-Book* berbasis *Case Method* secara sempurna.

Tahap selanjutnya yaitu membuat *Flowchart* yang terdiri dari dua jenis, yaitu *Flowchart* media dan *Flowchart* materi. *Flowchart* disusun dari sumber-sumber penting untuk dimuat di dalam *E-Book*, dimana peneliti mencari foto atau gambar yang berkaitan dengan materi di laman internet, peneliti juga menyusun materi, soal, dan komponen-komponen lainnya di halaman *Microsoft Word* terlebih dahulu agar pokok bahasan tersusun rapi dan berurutan seperti pada gambar 4.2 berikut.

Gambar 4.2 Rancangan *draft* materi di *Microsoft Word*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Selanjutnya baru kemudian peneliti mengeditnya dan memindahkannya pada aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* membantu peneliti untuk menyajikan *E-Book* yang tadinya hanya berbentuk dokumen menjadi sebuah bahan ajar yang menarik dan penuh dengan unsur-unsur menari. Adapun proses pengeditan *E-Book* berbasis *Case Method* dapat dilihat pada gambar 4.3 di bawah ini.

Gambar 4.3 Rancangan materi saat proses pengeditan di *Canva*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Setelah melalui proses edit, tahap selanjutnya yaitu mengubah format *E-Book* menjadi produk digital menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*. Untuk menambah kesan yang menarik, *E-Book* dirancang dengan berbagai tambahan fitur menarik seperti audio, video yang langsung terhubung ke *Youtube*, dan akses *link* serta *QR Code* yang langsung ke *website*. *Flowchart* pembuatan *E-Book* dapat dilihat melalui gambar 4.4 berikut.

Gambar 4.4 *Flowchart E-Book*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Berdasarkan gambar 4.4 di atas, dapat diketahui bahwa alur yang ada pada rancangan elektronik buku berbasis *Case Method* melalui fase pertama yaitu halaman cover depan, halaman berikutnya adalah kata pengantar, isi, daftar gambar, cp dan atp, deskripsi materi, peta konsep, pendahuluan, bab 1 sampai 3 yang di dalamnya memuat materi, video pembelajaran, rangkuman, forum diskusi, rangkuman, tes formatif, *Case Method*, dan daftar pustaka. Terdapat juga glosarium dan biografi penulis hingga fase akhir yang terletak pada sampul paling belakang *E-Book*. Susunan pemilihan materi yang dimuat pada *E-Book* ini juga disajikan dalam gambar 4.5 di bawah ini.

Gambar 4.5 *Flowchart Materi*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Berdasarkan gambar 4.5 di atas, materi di dalam *E-Book* akan disajikan melalui tiga bab. Pada bab I materi yang dibahas adalah Perang Dunia I, bab II akan membahas mengenai Perang Dunia II, dan bab III akan membahas mengenai dampak Perang Dunia I dan Perang Dunia II bagi Indonesia. Setiap bab sudah tersedia sub materi yang

saling berhubungan dengan topik yang dipilih seperti yang dapat dilihat pada tabel di atas tersebut.

4.1.3.2 Validasi Berdasarkan Kriteria (Expert Review)

4.1.3.2.1 Validasi Ahli Media

Tahap validasi ahli media dilakukan bersama Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., yang merupakan salah satu dosen SI prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya untuk menilai bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II pada 26 Maret 2025. Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., dipilih sebagai ahli media karena adanya pemahaman pada kriteria *editing* yang menarik, serta memiliki peahaman pada media digital ataupun penggunaan IT dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini.

Tabel 4.3 Penilaian Validasi Ahli Media

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Berdasarkan tabel 4.3 di atas hasil yang diperoleh peneliti pada tahap validasi ahli media terhadap *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* mendatkan jumlah 89 dengan skor rata-rata 98,8% yang termasuk pada kategori sangat valid dan layak digunakan pada pembelajaran. Akan tetapi nilai yang peneliti peroleh tidak terlepas dari kritik serta masukan yang diberikan dari Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., agar produk *E-Book* dapat lebih sempurna lagi. Kritik dan saran diberikan melalui tampilan produk, kelengkapan produk, serta tata desain yang ada di dalam produk. Maka peneliti melakukan revisi sesuai kritik yang diberikan seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.4 berikut.

Tabel 4.4 Revisi *E-Book* Berdasarkan Komentar Validator Ahli Media

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Dapat dilihat pada tabel 4.4 di atas sebelum dilakukan proses validasi peneliti memberi latar belakang berwarna putih pada setiap sub-bab, kemudian setelah melakukan proses revisi berdasarkan saran validator peneliti mengubah warna latar belakang sub-bab menjadi warna merah. Selanjutnya perbaikan terdapat pada halaman pembahasan Perjanjian Versailles yang tidak memuat foto dari istana Versailles itu sendiri sehingga berdasarkan masukan peneliti memasukkan foto istana Versailles pada halaman tersebut. Kemudian pada bagian kesimpulan sebelumnya peneliti tidak memberi nomor urut, namun berdasarkan saran dari validator peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan nomor urut pada poin-poin kesimpulan di setiap bab.

4.1.3.2.2 Validasi Ahli Materi

Tahapan selanjutnya yaitu peneliti melakukan validasi ahli materi pada tanggal 22 Maret 2025 bersama Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., selaku dosen S1 prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya. Hal ini dikarenakan Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., memiliki background pendidikan mengenai pembelajaran sejarah sehingga dapat mengukur dan menilai kelayakan materi yang ada di dalam *E-Book* yang sedang dikembangkan. Materi dijelaskan berdasarkan CP dan ATP dalam pembelajaran sejarah tingkat lanjut. Penilaian oleh validator ahli materi dapat dilihat melalui tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5 Penilaian Validasi Ahli Materi

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Berdasarkan tabel 4.5 di atas, hasil validasi ahli materi mendapatkan jumlah 57 dengan skor rata-rata 95% yang termasuk ke dalam kategori sangat valid dan layak digunakan dalam pembelajaran. Meskipun mendapatkan kategori tersebut, *E-Book* juga mendapatkan kritik dan saran sebelum dilakukan uji coba lapangan. Kritik dan saran yang peneliti dapatkan terhadap elektronik buku terdapat pada setiap bagian bab. Melalui saran dan masukan tersebut peneliti melakukan beberapa revisi seperti yang ditampilkan pada tabel 4.6 di bawah ini.

Tabel 4.6 Revisi *E-Book* Berdasarkan Komentar Validator Ahli Materi

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Dengan adanya tabel 4.6 tersebut memperlihatkan bahwa beberapa revisi yang dilakukan peneliti ialah dengan menambahkan materi *timeline* pada jalannya pertempuran-pertempuran di Perang Dunia I yang sebelumnya tidak peneliti masukan. Selanjutnya peneliti juga banyak menambahkan uraian materi pada bagian-bagian yang sebelumnya ditandai oleh validator ahli materi sebagai materi yang terlalu sempit atau kurang jelas. Hal ini peneliti manfaatkan untuk lebih mengembangkan materi supaya *E-Book* tidak monoton dan dapat diterima dengan baik oleh peserta didik sehingga lebih mudah memahami materi mengenai Perang Dunia I dan II.

4.1.3.2.3 Validasi Ahli Bahasa

Tahapan validasi yang terakhir dilakukan bersama Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., selaku validator ahli bahasa yang merupakan seorang dosen S1 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya. Validasi dilakukan pada tanggal 24 Maret 2025 dengan memuat 13 pertanyaan. Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., dipilih sebagai validator ahli bahasa karena memiliki background pendidikan di bidang bahasa dan sastra Indonesia sehingga mampu menilai penggunaan kaidah kebahasaan yang terdapat di dalam *E-Book*. Perolehan hasil validasi ahli bahasa yang telah dilaksanakan dapat dilihat melalui tabel 4.7 berikut.

Tabel 4.7 Penilaian Validasi Ahli Bahasa

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Diketahui melalui tabel 4.7 tersebut mendapatkan jumlah 49 dengan skor rata-rata 75,3% yang termasuk dalam kategori cukup valid sehingga bahasa yang terdapat di dalam *E-Book* tersebut dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Namun untuk mendapatkan kategori tersebut *E-Book* harus direvisi terlebih dahulu sesuai dengan beberapa komentar yang telah diberikan oleh validator pada saat validasi.

Revisi ini bermaksud untuk memperbaiki kata-kata dan kalimat-kalimat yang ada di dalam *E-Book* agar sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia. Peneliti melakukan perbaikan pada unsur kebahasaan *E-Book* seperti yang dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut.

Tabel 4.8 Revisi *E-Book* Berdasarkan Komentar Validator Ahli Bahasa

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Melalui tabel 4.8 di atas telah dilakukan revisi pada unsur bahasa yang terdapat di dalam *E-Book* sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator ahli bahasa. Beberapa diantaranya adalah memperbaiki tanda baca yang kurang tepat, memperbaiki tulisan asing yang seharusnya ditulis miring, serta penggunaan konjungsi kalimat.

Berbagai data telah diperoleh dari hasil validasi oleh ketiga ahli terhadap produk *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II dengan perolehan kategori layak digunakan. Skor rata-rata dari tiga validator ahli tersebut dapat dilihat pada tabel 4.9 di bawah ini.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Skor Validasi Ahli

Sumber: Hasil ¹ Pengolahan Data Primer, 2025.

¹ Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tabel 4.9, rekapitulasi skor validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa terhadap *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* mendapatkan skor rata-rata 89,7% sehingga dapat disimpulkan bahwa produk tersebut sangat valid dan layak untuk di uji cobakan pada peserta didik.

4.1.3.3 Uji Coba Peserta Didik

Setelah dilakukan validasi oleh ahli dan melakukan perbaikan atas kritik dan saran yang diberi, selanjutnya peneliti melakukan uji beta yang terdiri dari 2 tahap, yaitu *One to one Test* dan *Small group Test*. Uji beta dilaksanakan untuk mengetahui

tingkat kepraktisan produk *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* yang telah dikembangkan.

4.1.3.3.1 One to one Test

One to one Test ini dilakukan terhadap 3 orang peserta didik kelas XI F.8 yang memiliki tingkat kemampuan berbeda, yaitu tinggi, sedang, dan rendah, yang kemudian diberi lembar angket berisi 10 pertanyaan yang berhubungan dengan *E-Book* yang telah dikembangkan untuk dijawab sesuai dengan penilaian masing-masing. Pelaksanaan uji coba *One to one* dilaksanakan pada 23 April 2025 di ruang kelas XI F.8 SMA Negeri 18 Palembang. Sebelum melakukan penilaian, peserta didik terlebih dahulu mengamati *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.6 berikut.

Gambar 4.6 Memperkenalkan *E-Book* kepada 3 Orang Peserta Didik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Peserta didik diberi penjelasan secara detail mengenai *E-Book* berbasis *Case Method* beserta tata cara penggunaannya. Peserta didik juga diberikan selebaran yang berisi tiga topik kasus berbeda. Selebaran kasus tersebut berisi tentang latar belakang kasus, *link* berita atau video atas kasus yang terjadi, butir pertanyaan, serta kolom pendapat peserta didik. Selanjutnya peneliti mempersilahkan peserta didik untuk memberikan penilaian pada lembar angket yang telah dibagikan. Peserta didik diperbolehkan mengisi lembar angket penilaian sembari mengakses *E-Book* dan melihat lembaran kasus yang ada agar skor dan komentar yang diberikan dapat relevan mengingat ini merupakan pengalaman pertama bagi peserta didik belajar menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method*. Adapun dokumentasi saat pengisian lembar angket *One to one* dapat dilihat pada gambar 4.7 di bawah ini.

Gambar 4.7 Pelaksanaan Uji Coba *One to one*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Untuk itu berdasarkan hasil perhitungan penggunaan rumus validasi skor didapat dari pelaksanaan uji coba *One to one* dapat dilihat melalui tabel 4.10 berikut ini.

Tabel 4.10 Hasil Uji Coba *One to one*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Dapat dilihat melalui tabel 4.10 di atas terdapat hasil yang diperoleh dari uji coba *One to one* terhadap tiga orang peserta didik kelas XI F.8 yang memiliki tingkat kemampuan tinggi, sedang, dan rendah dengan jumlah skor 133 dan skor rata-rata 88,6% yang dimana masuk pada kategori sangat efektif. Pada tahapan ini tidak terdapat saran yang diberikan oleh peserta didik. Peserta didik memberikan tanggapan terhadap kasus yang disajikan bahwa kasus tersebut sudah sesuai dengan materi yang akan mereka hadapi dan merasa tertarik bilamana kasus itu dibahas di dalam kelas. Adapun kolom komentar di lembar angket penilaian *E-Book* tertulis bahwa *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* sudah sangat bagus dan menarik digunakan bagi peserta didik. Hasil dari tahap uji cob aini diberi nama Prototipe 1.

4.1.3.3.2 Small group Test

Setelah melaksanakan uji coba *One to one*, peneliti melanjutkan uji beta kembali pada kelompok kecil (*small group*) dengan melibatkan 8 orang peserta didik kelas XI F.8 SMA Negeri 18 Palembang yang dipilih secara acak (*random sampling*). Pelaksanaan uji coba *small group* dilakukan pada tanggal 23 April 2025, dimana peserta didik diberikan lembar angket penilaian terhadap produk *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*, penilaian terdiri dari 10 pertanyaan yang berkenaan dengan isi, tampilan, bahasa, dan tujuan dari *E-Book* yang sudah dikembangkan. Lembar angket juga memiliki kotak komentar/ kritik/ dan saran yang dapat diisi secara bebas oleh peserta didik.

Uji coba *small group* dilakukan untuk melihat keefektifan produk dan kasus sebelum lanjut ke tahap berikutnya yaitu uji coba lapangan. Sebelum melakukan pengisian angket, peserta didik diperkenalkan terlebih dahulu pada *E-Book* beserta dengan teknis penggunaannya. Setelah itu peserta didik dibagikan selebaran dari tiga topik kasus berbeda yang masing-masing memiliki isi tentang latar belakang kasus, *link* berita atau video atas kasus yang terjadi, butir pertanyaan, serta kolom pendapat peserta didik. Dokumentasi pelaksanaan uji coba *small group* di ruang kelas XI F.8 dapat dilihat pada gambar 4.8 berikut.

Gambar 4.8 Pelaksanaan Uji Coba *Small group*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Adapun hasil rekapitulasi berdasarkan penggunaan rumus validasi, nilai rata-rata yang diperoleh pada saat uji coba *small group* di kelas XI F.8 dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut.

Tabel 4.11 Hasil Uji Coba *Small group*

Sumber: Hasil ¹ Pengolahan Data Primer, 2025.

Dapat dilihat berdasarkan tabel 4.11 bahwa penilaian uji coba *small group* terhadap *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* mendapatkan jumlah 382 dengan skor rata-rata 95,5% yang berada dalam kategori sangat efektif. Peserta didik juga memberikan tanggapan terhadap *E-Book* dimana materi yang ada di dalam *E-Book* berbasis *Case Method* sangat mudah untuk dipahami karena memiliki banyak gambar dan info menarik yang mendukung, peserta didik juga tertarik pada penugasan *Case Method* dan *games* yang tersedia di setiap babnya, serta berharap agar e-boklet ini dapat dikenal secara luas oleh banyak peserta didik.

Peserta didik juga menilai bahwa kasus yang akan dimuat di dalam *E-Book* sudah sangat cocok dan pas, serta merasa itu dapat menguji daya berpikir mereka saat pembelajaran sejarah di kelas.

4.1.3.4 Uji Lapangan (*Field Test*)

Setelah pelaksanaan uji coba beta, peneliti melakukan revisi terhadap produk *E-Book* berbasis *Case Method* berdasarkan kritik dan saran pada tahap uji coba *small group* yang menghasilkan produk *E-Book* dengan nama Prototipe 2. Uji lapangan (*field test*) merupakan tahapan yang penting untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang ada pada *E-Book*. Pada tahap ini peneliti akan menguji cobakan prototipe 2 dari *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* di kelas XI F.8 SMA Negeri 18 Palembang pada tanggal 24 April 2025. Peserta didik kelas XI F.8 berjumlah sebanyak 40 orang, namun pada hari pelaksanaan *field test* peserta didik yang hadir hanya berjumlah 36 orang, hal ini dikarenakan sebanyak 4 orang tidak hadir karena sakit. Pelaksanaan *field test* dilakukan dalam 2JP Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut yang dimulai pukul 13.45 sampai 15.14 WIB.

Pelaksanaan uji lapangan dipandu menggunakan modul ajar yang telah peneliti rancang sebelumnya. Sebelum melakukan uji lapangan, peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan do'a bersama dan salam, kemudian dilanjutkan dengan pengecekan kesiapan belajar seperti daftar hadir dan kebersihan kelas. Peneliti juga melakukan perkenalan diri dan meminta kepada peserta didik untuk membuat suasana yang kondusif sebelum memulai pembelajaran. Setelah suasana kondusif, peneliti meminta peserta didik untuk menyiapkan alat tulis sembari peneliti membagikan angket soal *pretest* kepada 36 orang peserta didik. Angket *pretest* berisi 10 soal pilihan ganda yang telah disiapkan oleh peneliti. Berikut dokumentasi pelaksanaan *pretest* yang dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut.

Gambar 4.9 Pelaksanaan *Pretest* di kelas XI F.8

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Setelah pelaksanaan *pretest*, peserta didik melanjutkan kegiatan pembelajaran menggunakan *E-Book*. Pada kegiatan awal, peneliti melakukan perkenalan produk

yang dikembangkan yaitu *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* kepada peserta didik kelas XI F.8. Peneliti memberikan tiga pertanyaan pemantik agar rasa ingin tahu peserta didik terhadap *E-Book* semakin tinggi. Kegiatan pembelajaran dimulai dengan penyebaran *link E-Book* kepada peserta didik agar mereka dapat mengaksesnya di *smartphone* masing-masing secara *online* melalui *website*.

Peneliti kemudian menyampaikan materi selama 20 menit dan mengajak peserta didik untuk ikut andil dalam komunikasi pembelajaran di kelas. Selama penyampaian materi, peneliti banyak melakukan komunikasi dua arah kepada peserta didik sehingga tidak hanya sekedar melakukan metode ceramah di depan kelas. Selanjutnya peneliti mengajak peserta didik untuk melakukan penugasan berkelompok berbasis *Case Method* dengan membentuk 6 kelompok. Kasus yang tersedia pada setiap bab di *E-Book* akan dibahas oleh 2 kelompok, sehingga pada uji lapangan ini terdapat 3 kasus yang akan di bahas peserta didik. Adapun kasus-kasus yang diberikan yaitu pertama, bila tidak terjadi pembunuhan Franz Ferdinand apakah Perang Dunia I tetap akan terjadi dan jika Perang Dunia I tidak terjadi apakah tetap ada perang lain di masa itu; kedua, perbedaan ideologi Uni Soviet dan negara barat pada masa itu hingga munculnya Perang Dingin; ketiga, kebijakan Jepang dan pengaruhnya pada kemerdekaan Indonesia serta pendapat peserta didik terhadap kondisi perjuangan Indonesia bila seandainya saat itu Jepang tidak menyerah kepada sekutu. Kegiatan pembelajaran berbasis *Case Method* pada kelas XI F.8 dapat dilihat pada gambar 4.10 di bawah ini.

Gambar 4.10 Pelaksanaan pembelajaran kelompok berbasis *Case Method*

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Proses diskusi dilakukan antar teman kelompok. Proses pemecahan kasus akan melatih kemampuan nalar berpikir kritis peserta didik dalam mencari solusi dengan melakukan kerja sama pada setiap anggota kelompok masing-masing. Peserta didik

tetap diperbolehkan melihat *E-Book* ataupun referensi lainnya yang sesuai dengan petunjuk pengerjaan. Penugasan berbasis *Case Method* akan melatih peserta didik menangkap lebih dalam materi mengenai Perang Dunia I dan Perang Dunia II serta dampaknya bagi Indonesia. Pada saat proses penelitian, terdapat kendala kecil dimana peserta didik awalnya merasa malu untuk menyampaikan pendapatnya terhadap kasus. Namun setelah diberi penguatan, peserta didik berani maju untuk melakukan presentasi di depan kelas. Seiring dengan berjalannya waktu dan ditambah dengan adanya umpan balik yang diberikan baik oleh sesama teman maupun oleh peneliti, peserta didik terlihat aktif ketika mengeluarkan argumentasi untuk menyelesaikan persoalan yang diberikan. Berikut dokumentasi keaktifan peserta didik saat penyampaian materi oleh peneliti yang dapat dilihat pada gambar 4.11 di bawah ini,

Gambar 4.11 Pelaksanaan pembelajaran menggunakan *E-Book* di XI F.8

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Setelah pengerjaan *Case Method* selesai, peneliti memberikan kesimpulan dan *feedback* pada peserta didik. Peneliti juga memberikan apresiasi pada setiap kelompok dan memberi beberapa masukan yang diperlukan agar daya nalar peserta didik untuk dapat berpikir kritis lebih berkembang. Dari seluruh jawaban yang diberikan oleh peserta didik, peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik sudah dapat memahami konteks materi dengan baik sehingga mampu memberikan solusi dan tanggapan dari persoalan tersebut.

Jika semua proses kegiatan pembelajaran telah selesai dilaksanakan, tahap selanjutnya yaitu pelaksanaan *posttest* oleh peserta didik untuk mengukur kembali sejauh mana pemahaman peserta didik setelah dilakukannya penyampaian materi menggunakan serta penugasan *Case Method* untuk mengukur perbedaan tingkat pemahaman peserta didik antara sebelum dan sesudah belajar menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method*. Peneliti kembali membagikan soal yang sama berjumlah 10 butir pilihan ganda. Proses pelaksanaan *posttest* dapat dilihat pada gambar 4.12 berikut

Gambar 4.12 Pelaksanaan *Posttest* di kelas XI F.8

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Pelaksanaan *posttest* ini mengakhiri kegiatan pembelajaran di kelas XI F.8 sekaligus tahapan *field test*. Selanjutnya peneliti menutup kelas dengan pemberian pujian kepada peserta didik, do'a bersama, dan salam. Adapun rekapitulasi hasil *pretest* yang telah dilaksanakan pada 36 orang peserta didik sebelum menggunakan *E-Book* dapat dilihat pada tabel 4.12 berikut ini.

Tabel 4.12 Rekapitulasi Hasil *Pretest* Peserta Didik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Berdasarkan tabel 4.12 di atas dapat dilihat bila terdapat 9 peserta didik masuk dalam kategori gagal dengan persentase sebesar 41% yang juga disuse dengan 14 peserta didik masuk ke dalam kategori kurang baik dengan persentase 39%. Kemudian sebanyak 11 peserta didik masuk ke dalam kategori cukup dengan persentase 31% dan 2 peserta didik masuk dalam kategori baik dengan persentase 5%. Berdasarkan hal tersebut dapat dilihat direkapitulasi KKM hasil *pretest* peserta didik seperti pada tabel 4.13 berikut.

Tabel 4.13 Rekapitulasi KKM *Pretest* Peserta Didik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Melalui tabel 4.13 di atas dapat disimpulkan bahwa hasil yang didapat yaitu sebanyak 34 peserta didik belum mencapai batas nilai KKM yang ditentukan oleh pihak sekolah dengan batas nilai KKM minimal di angka 70, hal ini disebabkan karena peserta didik belum memiliki pemahaman materi secara jelas. Sedangkan hanya terdapat 2 peserta didik yang sudah mampu mencapai nilai KKM dengan rentang perolehan nilai 69-100. Hal ini dikarenakan kedua peserta didik tersebut sudah memiliki pengetahuan tentang materi yang dibahas.

Berikutnya pada pelaksanaan *posttest* setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* oleh peserta didik, dapat diketahui hasil rekapitulasi *posttest* peserta didik yang diperoleh tercantum seperti pada tabel 4.14 di bawah ini.

Tabel 4.14 Rekapitulasi Hasil *Posttest* Peserta Didik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Melalui tabel 4.14 di atas dapat terlihat jika terdapat peningkatan pada hasil belajar peserta didik yang didapatkan oleh 36 peserta didik, dimana terdapat 13 peserta didik yang berada dalam kategori baik dengan persentase 36% pada rentang nilai 69-80 dan terdapat 23 peserta didik berada dalam kategori sangat baik dengan persentase 64% pada rentang nilai 81-100. Hasilnya yaitu sebanyak 36 peserta didik tuntas KKM pada penilaian *posttest*. Berdasarkan peningkatan tersebut maka hasil yang didapatkan pada rekapitulasi KKM akan ikut mengalami peningkatan juga sebagaimana dapat dilihat pada tabel 4.15 di bawah ini.

Tabel 4.15 Rekapitulasi KKM *Posttest* Peserta Didik

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Pada tabel 4.15 dipaparkan bahwa sebanyak 36 peserta didik kelas XI F.8 berhasil tuntas mencapai nilai KKM yang sudah ditetapkan. Peningkatan terjadi dikarenakan peserta didik telah mempelajari materi menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan II sehingga peserta didik mampu memahami materi yang terdapat dalam *E-Book*, serta memiliki tingkat pemahaman yang lebih tinggi dari sebelumnya. Oleh karena itu peserta didik mampu menjawab soal-soal *posttest* dengan benar. Maka dengan demikian tahapan selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah membuat perbandingan antara hasil yang didapatkan oleh peserta didik pada saat *pretest* terhadap materi Perang Dunia I dan Perang Dunia II melalui elektronik buku berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*.

Hasil perbandingan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh peserta didik kelas XI F.8 SMA Negeri 18 Palembang dapat secara seksama dilihat pada tabel 4.16 berikut.

Tabel 4.16 Perbandingan Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta Didik Kelas XI F.8

Sumber: Hasil Pengolahan Data Primer, 2025.

Berdasarkan tabel 4.16 di atas, dapat diketahui bahwasanya telah terjadi peningkatan yang diperoleh peserta didik kelas XI F.8. Perbandingan tersebut dapat dilihat dari hasil jumlah *pretest* peserta didik sebesar 1.280 dengan nilai tertinggi 70 dan nilai terendah 0 dengan rata-rata 35,5 yang masuk dalam kategori rendah. Setelah melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II, hasil *posttest* peserta didik mengalami peningkatan menjadi berjumlah 3.200 dengan nilai tertinggi 100 dan nilai terendah 70 dengan rata-rata 88,8 yang masuk pada kategori sangat tinggi. Dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar pserta didik naik sebanyak 53,3% yang dihitung menggunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}\text{Presentase peningkatan hasil belajar} &= (\text{Post test} - \text{Pre test}) \times 100\% \\ &= (88,8 - 35,5) \times 100\% \\ &= 53,3 \times 100\% \\ &= 53,3\%\end{aligned}$$

Untuk mengetahui perolehan kesimpulan pada hasil akhir dampak dari penggunaan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II pada kegiatan pembelajaran dapat digitung menggunakan rumus *N-gain* seperti berikut:

$$N-g = \frac{\text{Skor } posttest - \text{Skor } pretest}{\text{Skor maks} - \text{Skor } pretest}$$

$$\begin{aligned} &= \frac{88,8 - 35,5}{100 - 35,5} \\ &= \frac{53,5}{64,5} \\ &= 0,82 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan dari rumus N-gain diperoleh nilai dengan angka 0,82. Untuk itu dalam melihat kategori nilai N-gain tersebut dapat merujuk pada tabel 4.17 berikut ini.

Tabel 4.17 Kategori Tingkat *N-gain*

(Sumber: Wahab et al., 2021, hal. 1041)

Melalui tabel 4.17 di atas, terlihat perolehan nilai N-gain sebesar 0,82 termasuk pada kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II sangat efektif untuk digunakan pada kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI F.8 terhadap materi Perang Dunia I dan Perang Dunia II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut.

4.1.4 Pembahasan

Pelaksanaan penelitian pengembangan atau yang disebut dengan R&D (*Research and Development*) menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck, metode ini mempunyai 3 tahapan penting dalam pelaksanaannya yaitu Analisis Kebutuhan, Desain, serta Pengembangan dan Implementasi. Fokus yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu dapat menghasilkan sebuah produk bahan ajar berupa *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar peserta didik.

Penelitian pengembangan produk berupa *E-Book* berbasis *Case Method* pelaksanaannya dilakukan di SMA Negeri 18 Palembang dengan memulai prosedur pra-penelitian yaitu melakukan observasi langsung dan wawancara. Dari hasil observasi awal, peneliti mendapatkan hasil bahwa pelaksanaan pembelajaran di SMA Negeri 18 Palembang sepenuhnya menggunakan Kurikulum Merdeka pada peserta didik kelas X, XI, dan II sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai acuan dalam pembuatan modul ajar untuk pedoman pembelajaran dan adanya penyesuaian materi yang digunakan oleh peneliti yaitu Perang Dunia I dan II serta dampaknya bagi Indonesia. Hasil tersebut didapat melalui sesi wawancara terhadap Ibu Mimi Zaleha, M.Si selaku guru mata pelajaran sejarah tingkat lanjut. Peneliti juga menyiapkan *google form* sebagai observasi awal terhadap peserta didik kelas XI F.8 sebagai subjek penelitian, diperoleh hasil bahwa peserta didik menginginkan adanya bahan ajar baru pada pembelajaran sejarah dan tertarik pada penugasan kelompok berbasis *Case Method*.

Berdasarkan hal tersebut peneliti kemudian mempersiapkan konsep pembelajaran yang inovatif, yang sesuai dengan kebutuhan abad 21 yaitu pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*). *Case Method* merupakan model pembelajaran menggunakan studi kasus yang dirancang dengan sintak model, setelah itu disusun dalam modul ajar dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi. Pada pemilihan aplikasi yang akan digunakan sebagai alat bantu digitalisasi *E-Book* peneliti memilih aplikasi *Flip PDF Corporate* yang merupakan aplikasi *book generator* dan mudah digunakan untuk membuat media atau bahan ajar berbentuk digital. *E-Book berbasis Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* memiliki poin-poin penting seperti forum diskusi, penugasan berbasis *Case Method* yang menggunakan pendekatan TPACK dan memantik kemampuan 4C peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi yang ada dalam *E-Book* dengan benar serta dapat meningkatkan kualitas berpikir kritis peserta didik terutama dalam pembelajaran sejarah. Dari format penting tersebut peneliti membuat sebuah rancangan

awal pada produk yang akan dikembangkan yaitu *E-Book* berbasis *Case Method*, dimana dalam pembuatannya peneliti juga membutuhkan bantuan aplikasi lain yaitu *Microsoft Word* dan *Canva Design* sebagai sarana penunjang pembuatan produk sebelum dimasukkan ke dalam aplikasi *Flip PDF Corporate* agar berbentuk digital.

Setelah produk *E-Book* dapat diubah dalam bentuk digital, peneliti melakukan evaluasi formatif Tessler yang dimulai dengan tahapan evaluasi produk oleh diri peneliti, kemudian dilanjutkan tahapan revisi bersama validator ahli. Tahap validasi ahli dilakukan oleh tiga validator, yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Validasi ahli media dilakukan bersama Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., yang merupakan seorang dosen S1 prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya dengan kemampuan memahami dan menggeluti pembelajaran digital. Hasil yang diperoleh dari validasi media mendapatkan rata-rata 98,8% dengan kategori “sangat valid”, namun tetap terdapat saran dan masukan yang diberikan oleh validator yaitu mengubah warna pada beberapa latar belakang sub-judul, menambahkan angka pada hasil kesimpulan setiap bab, serta memperbaiki beberapa gambar yang ada di dalam *E-Book*.

Selanjutnya peneliti melakukan validasi materi bersama Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., selaku dosen S1 prodi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya. Validasi materi mendapatkan skor rata-rata sebesar 95% dengan kategori “sangat valid”, peneliti mendapat saran pada penyajian materi yang dimuat dalam *E-Book* yaitu kurangnya pembahasan yang rinci tentang latar belakang Perang Dunia I, kesesuaian antara soal pilihan ganda dengan materi yang tersedia, serta menambahkan beberapa point penting pada dampak Perang Dunia I dan II bagi Indonesia. Validator juga meminta peneliti untuk menambahkan *timeline* jalannya Perang Dunia I yang berbentuk menarik agar dapat lebih mudah diingat dan dipahami oleh peserta didik.

Peneliti juga meminta Ibu Khalidatun Nuzula, M.Pd., dosen S1 prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FKIP Universitas Sriwijaya untuk menjadi

validator ahli bahasa terhadap produk *E-Book*. Pada tahap validasi bahasa, *E-Book* mendapatkan skor rata-rata 75,3% dengan kategori “cukup valid”. Pada tahapan ini peneliti kembali mendapatkan komentar berupa adanya kesalahan pada penggunaan huruf kapital, penggunaan kata yang harus dimiringkan dan tidak boleh dimiringkan, penggunaan tanda baca, penggunaan konjungsi, dan kesesuaian ejaan berdasarkan KBBI. Produk *E-Book* berbasis *Case Method* layak untuk di uji cobakan dengan syarat menuntaskan revisi seperti yang tertera di kolom komentar.

Setelah tahap validasi ahli selesai, peneliti kemudian melanjutkan tahapan uji coba produk dengan tiga fase uji coba, yaitu uji *one to one*, uji *small group*, dan *field test* menggunakan sintak model pembelajaran *Case Method*. Tahap uji coba dilakukan di SMA Negeri 18 Palembang pada peserta didik kelas XI F.8. Uji coba *one to one* dilaksanakan pada 3 peserta didik dengan tingkatan pemahaman yang berbeda yaitu tinggi, sedang, dan rendah untuk mengisi angket penilaian terhadap *E-Book* berbasis *Case Method*. Peserta didik diberikan *link E-Book* dan sembaran kertas berisi kasus yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya. Pada hasil uji coba *one to one* mendapatkan skor rata-rata 88,6% yang masuk dalam kategori sangat efektif. Selanjutnya peneliti melakukan tahap uji coba *small group* yang melibatkan 8 peserta didik secara acak dengan pemberian *treatment* yang sama saat uji coba *one to one*. Hasil rata-rata yang diperoleh pada uji coba *small group* adalah 95,5% yang juga masuk pada kategori sangat efektif. Kedua tahap ini dilakukan pada tanggal 23 April 2025.

Pelaksanaan uji coba lapangan (*field test*) dilakukan pada hari berikutnya yaitu tanggal 24 April 2025 dengan subjek peserta didik kelas XI F.8 SMA Negeri 18 Palembang. Pada saat melaksanakan *pretest*, hanya ada 2 peserta didik yang mampu menjawab tuntas berdasarkan nilai KKM, sedangkan 34 peserta didik belum tuntas KKM. Setelah itu peneliti memulai kegiatan pembelajaran dan mulai mengenalkan *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan Perang Dunia II kepada peserta didik dengan sintak model *Case Method* agar peserta didik dapat berpikir kritis dan lebih mendalami materi sehingga mampu menjawab soal dengan nilai di atas KKM.

Sintak model pembelajaran *Case Method* dimulai dengan kegiatan membuka kelas disusul dengan orientasi yang dilakukan peneliti dimana peserta didik diberi penjelasan bahwa akan melakukan pembelajaran materi Perang Dunia I dan II. Selanjutnya peneliti memberikan penjelasan singkat terhadap pokok materi yang ada di dalam *E-Book*. Langkah kedua, peneliti membagi peserta didik menjadi 6 kelompok untuk melakukan penugasan *Case Method*, kelompok 1&2 membahas kasus pada Bab 1, kelompok 3&4 membahas kasus pada Bab 2, kelompok 5&5 membahas kasus pada Bab 3, sehingga setiap kelompok mendapatkan satu kasus untuk diselesaikan secara bersama-sama melalui diskusi teman sebaya. Peneliti membagikan selebaran kasus pada masing-masing kelompok peserta didik untuk mereka berikan aksi penyelesaian. Peneliti membiarkan peserta didik melakukan diskusi, berpendapat satu sama lain, mengobservasi, melakukan pengamatan, dan pencarian referensi *online*. Peserta didik diminta untuk menelaah, menganalisis, dan menjawab pertanyaan dari kasus yang telah dibagikan namun tetap dilakukan pemantauan oleh peneliti.

Langkah ketiga, setelah selesai pengerjaan kasus, peserta didik diminta untuk berani mempresentasikan hasil disuksinya di depan kelas dan harus saling menanggapi satu sama lain. Meskipun mulanya terdapat kendala karena peserta didik merasa malu, namun peserta didik berhasil maju ke depan kelas setelah diberi penguatan dan motivasi mengingat ini pertama kalinya bagi peserta didik melakukan pembelajaran sejarah berbasis *Case Method*. Ketika peserta didik selesai presentasi, peneliti memberikan evaluasi dari sikap, kemampuan, dan bobot berpikir kritis peserta didik, Dari hasil pengamatan peneliti, peserta didik sudah sangat terampil dalam menyampaikan pendapatnya dan jawaban yang diberikan terbukti merupakan proses dari hasil analisa tim yang tinggi. Langkah terakhir yang peneliti lakukan ialah dengan memberikan pujian pada peserta didik karena telah berhasil menyelesaikan pertanyaan-pertanyaan dari yang ada,

Setelah melakukan pembelajaran menggunakan *E-Book* sesuai dengan sintak model pembelajaran *Case Method*, peserta didik melakukan kegiatan *posttest* untuk

mengukur kembali tingkat pemahaman peserta didik, dimana hasil *posttest* menunjukkan bahwa 36 peserta didik tuntas mencapai nilai KKM. Dari hasil perhitungan antara *pretest* dan *posttest*, peneliti dapat melihat bahwa adanya kecenderungan peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi sebesar 53,3%. *E-Book* menjadi digemari oleh peserta didik karena menyajikan materi yang menarik, dan juga dapat sekaligus menonton video pembelajaran, maupun bermain *game* pembelajaran secara *online* pada *smartphone* masing-masing. Kondisi ini sependapat dengan Fitriyani & Nugroho (2011) yang menyatakan bahwa *E-Book* berbasis *web design* terbukti valid dan efektif terutama pada penyesuaian kecapakan hidup pada abad ke 21 yang meliputi tiga komponen, yaitu *learning and innovation skills, life and career skills*, dan *digital literacy* (Sonia & Yuliani, 2023, hal. 114)j.

Penggunaan *E-Book* berbasis *Case Method* materi Perang Dunia I dan Perang Dunia II dinyatakan valid dan efektif didukung dengan hasil *N-gain* yang diperoleh sebesar 0,82 dengan tingkat kategori “tinggi”. Hal ini terlihat ketika peserta didik merasa bersemangat, aktif, dan memiliki rasa ingin tahu yang besar pada saat kegiatan pembelajaran menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* sebagai bahan ajar baru. Peserta didik dapat saling mengeluarkan argumen ketika penugasan kasus sehingga suasana kelas menjadi menyenangkan. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Liu (2017) yang menyatakan bahwa sintak pembelajaran *Case Method* merupakan salah satu cara pendekatan untuk mempelajari fenomena-fenomena yang terjadi sehingga dapat mengeksplorasi kegiatan pembelajaran secara empiris dan holistic (Roza et al., 2022, hal. 1797).

Hal di atas sejalan dengan tiga teori yang digunakan pada penelitian ini, yaitu teori kognitif, teori behavioristik, dan teori konstruktivistik. Berdasarkan pengamatan peneliti selama melakukan uji coba *E-Book* dan pengisian angket berdasarkan *Case Method*, peserta didik memperoleh pengalaman dari dirinya sendiri dan mendapatkan pengetahuan baru pada pembelajaran sejarah digital sehingga hasil pemikirannya menjadi lebih terorganisir dan dapat mengeluarkan pendapat yang cemerlang atas

kasus-kasus yang diberikan pada setiap babnya, ini sesuai dengan yang diharapkan dengan teori belajar kognitif dimana proses kognitif berhubungan dengan kecerdasan intelegensi seseorang dengan berbagai minat yang ditunjukkan pada ide-ide dalam pembelajaran (Zamili & Munawwaroh, 2024, hal. 201).

Selanjutnya sejalan dengan teori belajar behavioristik menekankan pada rangsangan yang diberikan pada peserta didik berupa penggunaan *smartphone* saat belajar yang di dalamnya terdapat tayangan visual, gambar menarik, *game* seru, info-info penting, dan penyajian kasus. Tingkah laku peserta didik dapat dibentuk melalui stimulus yang diberikan yang tadinya pasif menjadi lebih aktif dan bersemangat. Teori behavioristik memfokuskan peserta didik untuk mengembangkan tingkah laku ke arah yang lebih baik (Iskandar, 2024, hal. 62). Ini dibuktikan pada sikap peserta didik yang menjadi ingin banyak mengetahui dan penasaran pada sejarah-sejarah Perang Dunia I dan II dari sudut pandang lainnya beserta dengan kontroversi yang ada.

Sejalan pula dengan teori belajar konstruktivistik pada proses membangun diri peserta didik untuk menuju tingkat pemahaman yang lebih tinggi. Melalui *E-Book* berbasis *Case Method* peserta didik membangun dirinya dengan pembinaan yang aktif melalui proses mengamati gambar yang tersedia, membaca teks materi, mengerjakan soal, memecahkan kasus secara berkelompok, dan menonton video. Pusat pembelajaran terletak pada peserta didik dengan persoalan yang diberikan melalui kerja kelompok agar terjadi proses akomodasi dan asimilasi yang dibantu oleh peneliti selaku fasilitator. Oleh karena itu terdapat peningkatan pada skor *posttest* setelah dilakukannya pembelajaran menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method*. Dari kegiatan tersebut, penelitian ini selaras dengan teori belajar konstruktivistik yang dapat meningkatkan nilai atau hasil belajar peserta didik (Lathifah et al., 2024, hal. 41).

Kesimpulan yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian dan analisis data bahwa *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut bernilai valid

dan efektif sehingga layak digunakan di kelas XI F.8 SMA Negeri 18 Palembang. Produk yang dikembangkan dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi peserta didik dan memberi kemudahan pada peserta didik untuk memiliki bahan ajar yang praktis dan fleksibel pada mata pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut. Meskipun demikian, produk bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* juga memiliki kelebihan dan kekurangan.

Kelebihan dari bahan ajar *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* yaitu akses penggunaannya sangat mudah, hanya menggunakan perangkat elektronik seperti *smartphone* atau komputer yang memiliki jaringan internet. *E-Book* dapat diakses secara mandiri di mana saja dan kapan saja sesuai keinginan peserta didik bahkan diluar jam pelajaran sekalipun. *E-Book* dapat menjadi referensi belajar peserta didik yang menarik dan praktis tanpa mengeluarkan biaya. Pembelajaran berbasis kasus (*Case Method*) yang tersedia pada setiap bab di dalam *E-Book* dapat melatih kemampuan kognitif peserta didik lebih dalam lagi. *E-Book* tersedia dalam bentuk digital sehingga tidak akan mengalami kerusakan fisik untuk penggunaan jangka panjang bagi guru dan peserta didik.

Disamping banyaknya kelebihan, *E-Book* ini juga memiliki kekurangan yang diantaranya adalah kebutuhan akan perangkat elektronik dan kebutuhan akan jaringan internet seluler atau *WiFi* yang memadai, namun hal ini dapat diatasi dengan menggunakan proyektor pada saat pembelajaran di kelas sehingga seluruh peserta didik dapat secara bersama-sama menyimak materi yang ada di *E-Book* tanpa menggunakan perangkat elektronik masing-masing, atau disediakan dalam bentuk *file PDF*. Selain itu, *E-Book* yang tersedia secara digital ini akan membuat mata peserta didik cepat merasa lelah karena paparan radiasi dari *smartphone*, namun hal ini dapat dicegah dengan menurunkan tingkat pencahayaan pada *device* yang dipakai.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari hasil penelitian dan pengembangan, dapat ditarik kesimpulan yaitu:

1. Pengembangan produk *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan Perang Dunia II menggunakan model pengembangan Hannafin & Peck yang terdiri dari 3 tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, serta pengembangan dan implementasi. Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 18 Palembang pada kelas XI F.8 yang menggunakan Kurikulum Merdeka. Mata pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut merupakan mata pelajaran baru bagi rumpun ilmu sosial sehingga belum memiliki banyak bahan ajar pada kegiatan pembelajarannya, di sisi lain materi pembelajaran sangat padat dan luas sehingga peserta didik membutuhkan bahan ajar baru yang menarik dan praktis. Berdasarkan hal tersebut dirancang produk elektronik buku berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* materi Perang Dunia I dan Perang Dunia II dengan tujuan meningkatkan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran sejarah, meningkatkan hasil belajar peserta didik, dan melatih berpikir kritis pada diri peserta didik. Produk yang dikembangkan telah melewati uji validasi ahli yang terdiri dari ahli media dengan skor rata-rata 98,8%, ahli materi dengan skor rata-rata 95%, dan ahli bahasa dengan skor rata-rata 75,3%. Hasil dari ketiga validasi tersebut menunjukkan bahwa produk layak digunakan dan dapat dilanjutkan ke tahap uji coba peserta didik.
2. Hasil yang diperoleh melalui pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* menunjukkan bahwa tahap uji coba *one to one* berhasil memperoleh nilai rata-rata 88,6% dan uji coba *small group*

memperoleh nilai rata rata 95,5%, keduanya menunjukkan bahwa *E-Book* masuk dalam kategori sangat efektif. Selanjutnya pada tahap *field test* terhadap 36 peserta didik kelas XI F.8 memperoleh perbandingan rata-rata nilai *pretest* sebesar 35,5% dan rata-rata nilai *posttest* sebesar 88,8%. Dapat dilihat bahwa tingkat pemahaman peserta didik mengalami kenaikan sebesar 53,3%. Pada perhitungan menggunakan rumus *N-gain* nilai yang didapatkan sebesar 0,82 yang termasuk dalam kategori tinggi yaitu “sangat efektif”. Dengan demikian dapat disimpulkan bawah pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate* pada materi Perang Dunia I dan II memiliki dampak yang baik dan efektif untuk diterapkan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* menggunakan aplikasi *Flip PDF Corporate*, maka terdapat saran yang dapat disampaikan oleh peneliti, yaitu:

1. Bagi Peserta Didik, *E-Book* berbasis *Case Method* adalah sebuah bahan ajar yang dapat dijadikan sebagai salah satu referensi pada kegiatan pembelajaran sejarah di kelas. Bilamana terjadi hambatan dalam memahami materi yang tersedia pada *E-Book* dapat langsung bertanya kepada guru agar dapat diberikan solusi.
2. Kepada Pendidik, *E-Book* berbasis *Case Method* merupakan sebuah bahan ajar yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai alternatif saat memberi materi pembelajaran kepada peserta didik sekaligus memanfaatkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran agar menarik minat dan motivasi belajar peserta didik.
3. Bagi Sekolah, Sekolah dapat memberikan fasilitas yang mendorong pendidik dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran digital menggunakan *E-Book* berbasis *Case Method* demi tercapainya keefektifan kegiatan

pembelajaran di kelas. Sekolah juga dapat memberikan pelatihan bagi guru dalam membuat bahan ajar digital agar lebih semangat dan dukungan kepada para pendidik untuk selalu berinovasi.

4. Kepada Lembaga, Hendaknya lembaga mampu menyempurnakan pengembangan *E-Book* berbasis *Case Method* sehingga produk yang dihasilkan akan lebih baik. Kepada mahasiswa/i yang akan melakukan penelitian pengembangan hendaknya lembaga membantu melakukan persiapan yang matang.
5. Bagi Peneliti Lain, Hendaknya dapat memberikan kritik agar produk ini dapat menjadi lebih baik lagi dan dapat menjadi acuan bagi penelitian pengembangan lainnya. *E-Book* juga dapat dikembangkan kembali menggunakan sintak model pembelajaran lainnya, atau dengan memasukkan konten tambahan yang ada di sosial media hingga menjadi bahan ajar digital yang sempurna dan lebih *up-to-date* pada isu-isu baru

PENGEMBANGAN E-BOOK BERBASIS CASE METHOD MENGUNAKAN APLIKASI FLIP PDF CORPORATE MATERI PERANG DUNIA I DAN II PADA MATA PELAJARAN SEJARAH TINGKAT LANJUT DI SMA NEGERI 18 PALEMBANG

ORIGINALITY REPORT

2%

SIMILARITY INDEX

1%

INTERNET SOURCES

1%

PUBLICATIONS

1%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

1%

2

123dok.com

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya Ogan Ilir
30662 Telepon : (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

SURAT KETERANGAN PENGECEKAN SIMILARITY

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Citra Ayu Virginia Pama
NIM : 06041282126034
Program Studi : Pendidikan Sejarah
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyatakan bahwa benar hasil pengecekan similarity Skripsi yang berjudul **“Pengembangan E-Book Berbasis Case Method Menggunakan Aplikasi Flip PDF Corporate Materi Perang Dunia I dan II pada Mata Pelajaran Sejarah Tingkat Lanjut di SMA Negeri 18 Palembang”** adalah 2%.

Dicek oleh operator*:

1. Dosen Pembimbing
2. UPT Perpustakaan
3. Operator Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Demikian surat keterangan ini saya buat dengan sebenarnya dan dapat saya pertanggung jawabkan.

Menyetujui,
Dosen Pembimbing

Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001

Palembang, 24 Juni 2025

Yang Menyatakan

Citra Ayu Virginia Pama
NIM. 06041282126034