PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informasi dan Komputer

Acc Munaqasyah
26/07/19

FEBRINA
NIM : 2515.028

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

2019

PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna untuk Gelar Sarjana pada Program Studi Teknik Informasi dan Komputer

FEBRINA
NIM : 2515.028

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. ZulfaniSesmiarni, M.Pd	**Riri Okra, M.Kom**
NIP. 198109232005012005	**NIP. 197910172011011010**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI

2019

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul **"PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK"** yang disusun oleh **FEBRINA** dengan **NIM 2515.028** telah diperiksa dan disetujui untuk sidang munaqasah. Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Bukittinggi, Juli 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. ZulfaniSesmiarni, M.Pd	**Riri Okra, M.Kom**
NIP. 198109232005012005	**NIP. 197910172011011010**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama /Nim : **FEBRINA/2515.028**

Tempat / Tanggal Lahir : Paninggan/06 februari 1997

Fakultas / Jurusan : FTIK / PTIK

Judul Skripsi : "**PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK"**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah (skripsi) saya dengan judul di atas adalah benar hasil karya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti bahwa skripsi ini bukan karya penulis, maka penulis bersedia diproses sesuai hukum yang berlaku agar gelar keserjanaan penulis dicopot sampai batas waktu yang ditentukan.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bukittinggi, Juli 2019

Saya yang menyatakan

FEBRINA

NIM. 2515.028

HALAAMAN PERSEMBAHAN



RASA SYUKURKU PADA MU YA RABBI Yaa Rahman.. Ya Rahiim, kasih sayang-Mu tiada henti dan tanpa pilih Puji syukurku yang tiada, terkira atas segala nikmat yang telah engkau limpahkan Langkah demi langkah kian ku tapaki, tangga demi tangga terus ku daki

Berharap akan ridho-Mu Membawaku pada cahaya, penerang malam yang kelam Pemayung rintikan air, penyejukhati yang resah.

Skripsi ini ku persembahkan untuk :

Ibu (Eni) dan Abangku (Gusti Randi)

Motivator terbesar dalam hidupku.

Yang tak pernah lelah mendo'akan ku, menyayangiku setulus hati Atas segala pengorbanan dan kesabaran, mengantarkaku sampai saat kini Tak pernah mampu ku membalas , kasih sayang Ibu, Abang, Kakek, Adik, Ayah. Kuucapkan Terima kasih telah meluangkan waktu, mendengarkan keluh kesahku Dan memberi semangat tanpa henti.

Terutama kepada Saudaraku (Gusti Randi) yang telah bersusah payah mencari uang siang malam demi membiayakan hidup dan uang kuliahku, aku bersyukur yang sebesar-besarnya Allah telah melahirkanmu di bumi ini, semoga perjuangan dan susah payahmu memberi motifasi untukku, untuk mencapai cita-cita dan membahagiakan keluarga kita. Terimakasih sekali lagi untukmu Saudaraku (Gusti Randi), dan Terimakasih kepada Ibu

tercinta yang telah bersedia mendengarkan ocehan-ocehan tentang kuliahku dan selalu ada ketika aku dalam keadaan terpuruk, dan yang terakhir saya ucapkan terima kasih kepada Kakek,Ayah, Adikku yang selalu memberi doa dan semangatnya untukku.

Untuk mak enek (Anto), mak ngah (Anas), etek, kakak-kakak, abang-abang, keponakan, serta semua anggota keluargaku baik dekat maupun jauh yang selalu peduli dan mendukungku dalam suka maupun duka dan tidak lupa kepada kakak-kakak senior, abang senior dan teman-teman yang selalu ada dalam hari-hariku.I LOVE YOU all.

ABSTRAK

Febrina, NIM: 2515.028, "Perancangan *E-Book* Untuk Mata Pelajaran Tik Di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek". Jurusan Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penelitian di lakukan di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek, penulis melakukan wawancara dengan seorang guru di bidang studi TIK yang bernama Bapak Yahdi S.Kom. khususnya pada proses pembelajaran TIK di pondok pesanteren sudah memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup, media yang digunakan masih buku cetak, yaitu dengan metode ceramah. Tanpa menggunakan media lain. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

“ Bagaimana rancangan Aplikasi dalam bentuk *E-book* yang membahas tentang TIK diMadrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek yang Valid, Praktis dan Efektif”, Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah Menghasilkan media pembelajaran dalam bentuk Aplikasi *e-book* tentang TIK di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek yang Valid, Praktis dan Efektif. agar lebih mudah belajar menggunakan Aplikasi *e-book* dalam pembelajaran TIK.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) versi 4D, yaitu *Define, Design, Develop,* dan *Disseminate*. Model pengembangan multimedia yang digunakan dalam penelitian ini yaitu model pengembangan multimedia versi Luther Sutopo yang terdiri dari enam tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing,* dan *distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas oleh pakar yaitu ahli media, ahli pendidikan, ahli teknologi informasi, uji pratikalitas oleh guru kelas dan uji efektivitas oleh siswa. Hasil penelitian penulis berupa perancangan *e-book* yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran TIK.

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis berhasil membuat produk penelitian ini yaitu Perancangan *E-book*. Hasil uji validitas dari 3 orang *expert* diperoleh nilai **0.78** yang dinyatakan **valid,** sedangkan untuk uji praktikalitas dari 3 orang praktisi diperoleh nilai **87** yang dinyatakan **Sangat praktis**. dan untuk uji efektifitas diperoleh nilai **90,93** yang dinyatakan **sangat efektif.** Saran Desain aplikasi *E-book* ini disarankan dapat bermanfaat bagi yang memakainya dan pengguna jasa yang lebih besar sehingga aplikasi ini bisa digunakan oleh banyak orang.

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

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji dan syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT, karena dengan limpahan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK"** tepat pada waktu yang telah ditetapkan. Tak lupa shalawat beserta salam buat baginda Rasulullah SAW yang telah berhasil membawa umatnya dari alam yang tidak berilmu pengetahuan kepada alam yang berilmu pengetahuan, seperti saat sekarang ini.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu persyaratan dalam mencapai gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

Penulis menyadari, skripsi ini tidak mungkin dapat selesai dengan baik tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Rektor dan wakil rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi Ibu Dr. Ridha Ahida, M.Hum beserta jajarannya.
2. Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M,Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

3. Abang tercinta Gusti Randi Ibu tercinta Eni sebagai motivator terbesar dalam hidupku, yang tak pernah lelah mendoakanku, menyayangiku sepenuh hati atas segala pengorbanan dan kesabaran mengantarkanku sampai kini yang takkan pernag mampu ku membalas kasih sayang Abang dan ibunda tercinta.
4. Bapak Riri Okra, M.Kom sebagai Ketua Prodi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer.
5. Bapak Dr. Supratman Zakir, M.Pd., M.kom selaku dosen Penasehat Akademik (PA) yang telah membantu penulis dan memberikan kelancaran dalam proses penyelesaian pendidikan penulis dikampus IAIN ini.
6. Bapak Riri Okra, M.Kom dan Ibu Dr. Zulfani Sesmiarni, M,Pd selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bantuan, arahan dan motivasi yang sangat berharga dan membantu penulis dalam menyelesaiakan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu dosen serta karyawan/karyawati Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi yang membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dan memberikan fasilitas untuk mendukung kelancaran dalam menyelesaiakn skripsi ini.
8. Keluargaku Tersayang dengan Ayah Joni, Kakek Suar Juaro dan Adik Tercinta Fauziah Aminah yang selalu memberikan suport dalam bentuk terlihat maupun tidak terlihat tetapi ini sangat berharga dan bisa kakak rasakan dengan sangat kuat.
9. Bapak Ibuk Guru yang telah menerima saya dalam melaksanakan Penelitian di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek.

10. Dan buat sahabat-sahabat seperjuagan penulis Jurusan Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer angkatan 2015. Atas segala bantuan yang telah diberikan penulis ucapkan banyak terimakasih, semoga apa yang telah diberikan itu dibalas oleh Allah SWT dengan balasan yang setimpal, akhirnya kepada Allah SWT penulis berserah diri dan mohon ampun dari dosa dan kekhilafan.

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PERNYATAAN

HALAMAN PERSEMBAHAN

ABSTRAK i

KATA PENGANTAK ii

DAFTAR ISI..... v

DAFTAR TABEL..... xiii

DAFTAR GAMBAR..... ix

DAFTAR LAMPIRAN..... xi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 7

C. Batasan Masalah..... 7

D. Rumusan Masalah 7

E. Tujuan Peneltian..... 8

F. Manfaat Penelitian..... 8

G. Penjelasan Judul 9

BAB II LANDASAN TEORI

A. Perancangan..... 11

B. E-book (buku elektronik) 11

1. Pengertian *E-book* 11

2. Fungsi *E-book*..... 13

3. Kelebihan dan Kekurangan *E-book*..... 14

4. Karakteristik *E-book*..... 15

5. *E-book* dalam pendidikan..... 15

C. TIK (Teknik Informasi dan Komunikasi..... 16

1. Pengertian TIK..... 16

2. Materi Pembelajaran..... 17

D. Sigil 21

1. Pengertian sigil..... 21

2. Tahap Pembuatan..... 23

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian 36

B. Jenis Penelitian..... 36

C. Model Pengembangan Media..... 39

D. Tahapan Penelitian 42

E. Uji Produk 46

BAB 1V HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Difine* 51

B. *Design* 51

C. *Development* 52

D. *Disseminate* (Penyebar Luasan) 85

E. Uji Produk 85

1. Hasil Uji Validitas 85

2. Hasil Uji Praktikalitas 86

3. Hail Uji Efektifitas 86

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan 87

B. Saran 88

DAFTAR KEPUSTAKAAN

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbedaan antara Mendidik, Membimbing, Mengajar, dan Melatih..... 4

Tabel 1.2 Data peserta didik yang masuk dan keluar dari 2014-2018..... 9

Tabel 2.1 Data peserta didik yang masuk dan keluar dari 2014-2018..... 24

Tabel 2.2 Versi Android 27

Tabel 3.1 Contoh Validitas Isi Aiken's V..... 52

Tabel 3.2 Tabel Kriteria Praktikalita 53

Tabel 4.1 File Login..... 87

Tabel 4.2 File Data guru ngaji 87

Tabel 4.3 File Data pemesanan..... 88

Tabel 4.4 File Data pengguna jasa..... 89

Tabel 4.5 File Data pilih pembayaran..... 89

Tabel 4.6 File Data pilih pertemuan 90

Tabel 4.7 Tabel *Blackbox Testing*..... 96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 *Text Wrapping*..... 26

Gambar 2.2 Table Properties 27

Gambar 2.3 *Software SIGIL*..... 28

Gambar 2.4 *Google Chrome & Readium* 29

Gambar 2.5 *Software Format Fa* 29

Gambar 2.6 Mengubah dokumen ms.word ke html 30

Gambar 2.7 Memasukkan *file* ke *sigil* 31

Gambar 2.8 Mengisi Meta Data 32

Gambar 2.9 Membuat Identasi/ Daftar Isi 32

Gambar 2.10 *Table Of Content* 33

Gambar 2.11 *Generate Table Of Content* 33

Gambar 2.12 Menambahkan Cover buku 35

Gambar 3.1 Konsep 4D 39

Gambar 3.2. Tahapan Pengembangan Multimedia 41

Gambar 3.3 Skema Tahapan Penelitian 44

Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu cover buku 54

Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Daftar Isi 55

Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Judul 55

Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Materi 56

Gambar 4.5 Stuktur Navigasi Struktur Materi 57

Gambar 4.6 Proses pembuatan Menu Cover 61

Gambar 4.7 Tampilan Menu Daftar Isi 63

Gambar 4.8 Tampilan Menu Judul 64

Gambar 4.9 Tampilan Menu Kata Pengantar 65

Gambar 4.10 Tampilan Menu Materi BAB I 66

Gambar 4.11 Tampilan Menu Materi BAB I Materi 67

Gambar 4.12 Tampilan Menu Materi BAB I Materi 68

Gambar 4.13 Tampilan Menu Materi BAB II 69

Gambar 4.14 Tampilan Menu Materi BAB II Materi 70

Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi BAB II Materi 71

Gambar 4.16 Tampilan Menu Materi BAB III 72

Gambar 4.17 Tampilan Menu Materi BAB III Materi 73

Gambar 4.18 Tampilan Menu Materi BAB III Materi 74

Gambar 4.19 Tampilan Menu Materi BAB IV 75

Gambar 4.20 Tampilan Menu Materi BAB IV Materi 76

Gambar 4.21 Tampilan Menu Materi BAB IV Materi 77

Gambar 4.22 Tampilan Menu Materi BAB V 78

Gambar 4.23 Tampilan Menu Materi BAB V Materi..... 79

Gambar 4.24 Tampilan Menu Materi BAB V Materi..... 80

Gambar 4.25 Tampilan Menu Daftar Pustaka 81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran IV Angket Validitas Produk 90

Lampiran V Angket Praktikalitas Produk 107

Lampiran VI Angket Efektifitas Produk 116

Lampiran VII Surat – surat

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Saat ini ilmu pengetahuan dan teknologi berkembang dengan pesat. Sehingga membawa dampak pada semua aspek kehidupan, termasuk pada aspek pendidikan. Salah satu perkembangan iptek dalam bidang pendidikan adalah munculnya alat bantu pembelajaran yang berbasis computer, yang salah satunya yaitu *E-book*. Perkembangan teknologi ini memberikan dampak yang sangat berarti di dalam kehidupan manusia, sehingga berbagai macam aktifitas manusia dapat menjadi lebih mudah dilaksanakan. Islam pun menjelaskan bahwa dengan iman dan ilmu pengetahuan akan meninggikan derajat manusia di sisi Allah SWT sebagaimana dalam firman Allah dalam surat. Al-'Alaq : 1 – 5 yang berbunyi :

ٱقۡرَأۡ بِٱسۡمِ رَبِّكَ ٱلَّذِي خَلَقَ ١ خَلَقَ ٱلۡإِنسَٰنَ مِنۡ عَلَقٍ ٢ ٱقۡرَأۡ وَرَبُّكَ ٱلۡأَكۡرَمُ ٣ ٱلَّذِي عَلَّمَ بِٱلۡقَلَمِ ٤ عَلَّمَ ٱلۡإِنسَٰنَ مَا لَمۡ يَعۡلَمۡ ٥

Artinya : "Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah dan Tuhanmulah yang maha pemurah, yang mengajarkan manusia dengan perataraan kalam, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya."[1]

Tafsir dari ayat diatas mengatakan bahwa diantara kemuliaan Allah SWT adalah mengajari manusia tentang hal-hal yang mereka belum ketahui, lalu manusia

dimuliakan dan dihormati dengan adanya ilmu pengetahuan tersebut, yang merupakan keistimewaan adam bapak manusia terhadap malaikat.

Dari ayat dan tafsir di atas disimpulkan bahwa adanya sebuah perintah Allah SWT untuk menuntut ilmu agar dapat mengiringi arus perkembangan ilmu pengetahan dan teknologi yang terus berkembang, dan Allah SWT akan meninggikan derajat orang-orang yang berilmu pengetahuan dan mengembangkan hal-hal baru yang bermanfaat diantaranya mengembangkan teknologi pendidikan.

Pendidikan merupakan salah satu bagian yang penting dalam menandakan majunya sebuah negara. Hal ini disebabkan karna pendidikan memang amat tertinggi di bangsa ini sebagai sarana untuk membina dan membangun manusia Indonesia seutuhnya, sebagaimana tercermin dalam pembukaan UUD 1945; " untuk memajukan kesejateraan umum dan mencerdaskan kehidupan bangsa" kita harus jujur mengakui bahwa pendidikan nasional telah cukup banyak memainkan peranannya secara positif.[2]

Pendidikan Nasional di Indonesia sebagai mana tertuang dalam undang-undang No. 2/89 sistem pendidikan nasional dengan tegas merumuskan tujuannya pada pasal 4, yaitu mengembangkan manusia seutuhnya. Maksud dari mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur.[3]

Jadi adanya sebuah perintah Allah SWT untuk menuntut ilmu agar dapat mengiringi arus perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang, dan Allah SWT akan meningkatkan derajat orang-orang yang berilmu pengetahuan, jika manusia melaksanakan perintah Allah untuk menuntut ilmumaka kemampuan intelekstual yang dimiliki oleh manusia mampu menciptakan dan

mengembangkan hal-hal yang baru diantaranya, perkembangan teknologidan komunikasi.

Dalam pembelajaran telah banyak media untuk menyampaikan materi pembelajaran, baik langsung (*face to face*) maupun pembelajaran jarak jauh. Pada hakikatnya pembelajaran merupakan suatu proses kounikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran atau media tertentu ke penerima pesan, sumber pesan, saluran atau media, dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang akan dikomunikasikan adalah isi ajaran ataupun didikan yang terdapat dalam kurikulum. Sumber pesannya adalah guru, siswa, orang lain, penulis buku. Salurannya adalah media pembelajaran, dan penerima pesan adalah pembelajar. Saat perkem angan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, memberikan dampak pula pada sumber dan media pembelajaran seperti foto, slide, radio, film, dan video, computer dan lain-lain. Pada awalnya hanya dikenal beberapa jenis media sederhana seperti buku bergambar, gambar, bagan, grafik, dan model yang bisa digunakan dalam pembelajaran.[4] Maka dari itu dengan perkembangan teknologi saat sekarang ini, suadah banyak media yang dirancang untuk membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran salah satunya yaitu Buku Elektronik (*E-book*).

Buku digital atau buku elektronik, disingkat *e-book*, atau *ebook*, adalah bentuk digital dari buku cetak. Buku cetak pada umumnya terdiri atas setumpuk kertas dijilid yang berisi teks atau teks dan atau gambar, maka buku elektronik berisikan informasi digital yang dapat berisi teks, gambar, audio, video, yang dapat dibaca di komputer, laptop, tablet, atau *smartphone*.*E-book* adalah singkatan dari sebuah istilah dalam bahasa inggris electronic book. Dalam bahasa Indonesia mengandung arti buku

elektronik. Sebuah buku yang di buat dengan bantuan teknologi dan di baca dengan bantuan teknologi pula.

Buku digital atau *e-book* merupakan sebuah buku elektronik yang terdiri atas teks, gambar, video, maupun suara, dan diterbitkan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya, memiliki jenis file yang beragam seperti ePub, Pdf, Azw, Mobi, KF-8 dll.[5]

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

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

Berdasarkan observasi awal penulis lakukan di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek yang terletak di jorong parabek, Kenagarian Ladang Laweh, Kecamatan Banuhampu, Kabupaten Agam, Pondok Pesantren ini cukup jauh dari jalan raya dan keramaian, para santri merasa nyaman belajar karena jauh dari kebisingan kendaraan bermotor.

Pada bulan februari, penulis melakukan wawancara dengan seorang guru di bidang studi TIK yang bernama Bapak Yahdi S.Kom. khususnya pada proses pembelajaran TIKdi pondok pesanterensudah memiliki fasilitas pembelajaran yang cukup, media yang digunakan masihbuku cetak, yaitu dengan metode ceramah. Tanpa menggunakan media lain.kurikulum yang digunakan masih abu-abu dikarenakan

dalam dinas pendidikan, pelajaran TIK sudah ditiadakan. Oleh karena itu kurikulum terakhir di matapelajaran TIK menggunakan kurikulum 2006 (KTSP), jadi seluruh mata pelajaran di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek menggunakan kurikulum 2013. Maka dalam pembelajaran TIK mengikuti kurikulum 2013 sesuai dengan mata pelajaran yang lainnya, supaya siswa-siswi di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek tidak ketinggalan pelajaran atau pengetahuan yang semakin canggih ini, dan pada umumnya pelajaran TIK menggunakan kurikulum 2006 (KTSP).

Dari hasil wawancara tersebut didapatkan informasi bahwa pelajaran TIK merupakan pelajaran yang cukup lama yang sudah berlangsung sejak tahun 2009 sampai sekarang. Di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek masih mengunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan sesekali menggunakan media. Masing-masing siswa diharuskan memiliki buku cetak, sedangkan harga buku cetak relatif mahal dan buku cetak yang dibeli jarang sekali siswa yang ingin mempelajarinya dirumah.

Berdasarkan wawancara penulis dengan Bapak Yahdi, beliau mengatakan bahwa pembuatan *E-book*sangat membantu untuk mempermudah proses pembelajaran TIK bagi siswa, dikarenakan pada tingkat Tsanawiyah pembelajaran TIK hanya berfokus pada pengajaran teori dan sesekali melaksanakan praktek.

Hal ini merupakan acuan bagi penulis untuk mengangkat judul skripsi "**Perancangan *E-book* Untuk Mata Pelajaran Tik di Madrasah Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek**", yang juga bermanfaat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran yang dimaksud.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dilakukan identifikasi masalah yaitu :

1. **Media yang digunakan hanya mengunakan buku cetak sesekali mengunakan media.**
2. **Buku cetak yang digunakan tidak begitu menarik bagi siswa, sehingga minat belajar siswa menjadi kurang.**
3. **Fasilitas yang sangat memadai belum di manfaatkan seca maksimal.**

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dibatasi sebagai berikut:

Perancangan E-book dibuat Menggunakan Aplikasi Sigil untuk kelas IX di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek dalam mata pelajaran TIK.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah sebelumnya, maka dalam penelitian diangkat masalah yaitu " Bagaimana rancangan Aplikasi dalam bentuk *E-book* yang membahas tentang TIK di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek yang Valid, Praktis dan Efektif.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah Menghasilkan media pembelajarandalam bentuk Aplikasi *e-book* tentang TIK di Madrasah Tsanawiyah

Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek yang Valid, Praktis dan Efektif. agar lebih mudahbelajar menggunakanAplikasi*e-book*dalam pembelajaran TIK.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dalam penelitian yaitu:

1. Bagi Penulis

   Untuk dapat memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi di jurusan Teknik Informatika dan Komputer (PTIK) IAIN Bukittinggi.

2. Bagi guru

   Membantu guru untuk meningkatkan penggunaan media dalam pembelajaran TIK.

3. Bagi Siswa
   a. Untuk dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran.
   b. Supaya siswa lebih mudah mencari jawaban dari soal-soal latihan yang diberikan.
   c. Agar siswa tidak bosan dan jenuh saat membaca buku cetak atau modul.

4. Bagi Peneliti
   a. Untuk mendapatkan gelar sarjana (S1) pada program studi pendidikan teknik informatika dan computer di IAIN Bukittinggi
   b. Dapat menggunakan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari selama perkuliahan.

G. Penjelasan Judul

Untuk menghindari kesalah pahaman atau kekeliruan tentang judul skripsi ini, maka penulis akan memberikan beberapa penjelasan terhadap istilah-istilah terdapat pada judul, diantaranya:

A. Perancangan

Perancangan adalah penggambaran, perencanaan dan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, perancangan merupakan suatu tahapan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok dalam merancang atau pembuatan system baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi seseorang dengan tujuan sistem yang dibangun sesuai dengan kebutuhan pengguna.

B. *E-book (buku elektronik)*

E-book atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan buku elektronik atau buku digital merupakan buku dalam versi elektronik. Atau dapat juga disebut dengan buku digital yakni buku yang dicetak dari berbagai jenis informasi digital dapat berupa teks, gambar, audio, video yang bisa dibuka lewat computer, tablet, smartphone dan perangkat sejenis lainnya.[6]

C. Teknik Informasi dan Komunikasi (TIK)

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau *Information and Communication Technologies* (ICT), adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi.[7]

D. Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek

Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek merupakan sekolah yang berlokasi di Jalan Jorong Parabek Kenagarian, Ladang Laweh, Banuhampu,

Kabupaten Agam, Sumatera Barat 26181. Sekolah ini telah berdiri sejak tahun 1910 hingga sekarang.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Perancangan

Perancangan adalah suatu proses yang bertujuan untuk menganalisis, menilai memperbaiki dan menyusun suatu sistem, baik sistem fisik maupun non fisik yang optimum untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan informasi yang ada. Pengertian perancangan lainnya menurut bin Ladjamudin "Perancangan adalah tahapan perancangan atau (design) memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem yang terbaik". Sedangkan perancangan menurut Kusrini dkk "Perancangan adalah proses penggabungan spesifikasi sistem baru berdasarkan hasil rekomendasi analisis sistem". Berdasarkan pengertian di atas penulis dapat menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses untuk membuat dan mendesain sistem yang baru.[8]

B. *E-book (buku elektronik)*

1. Pengertian *E-book*

E-book atau dalam Bahasa Indonesia disebut dengan buku elektronik atau buku digital merupakan buku dalam versi elektronik. Atau dapat juga disebut dengan buku digital yakni buku yang dicetak dari berbagai jenis informasi digital dapat berupa teks, gambar, audio, video yang bisa dibuka lewat computer, tablet, smartphone dan perangkat sejenis lainnya.[9]

Sebuah E-book, sebagaimana didefinisikan oleh Oxford Kamus bahasa Inggris, adalah "versi elektronik dari buku cetak yang dapat dibaca pada komputer pribadi atau perangkat genggam yang dirancang khusus untuk tujuan ini". Menurut (Lee, 2004:50) "E-Book adalah representasi elektronik dari sebuah buku yang biasanya diterbitkan dalam bentuktercetak namun ini berbentuk digital".E-Book memiliki dua sifat penting yaitu pertama, E-Book berbentuk digital. Kedua, E-Book membutuhkan alat baca khusus.E-book didedikasikan bagi mereka para pembacamedia elektronik atau perangkat e-book baik melalui komputer atau bisa juga melalui ponsel yang dapat digunakan untuk membaca buku elekronik ini.

Buku elektronik menawarkan kemungkinan kreasi untuk perluasan akses sebagai halnya dengan perubahan perilaku pembelajaran dan penelitian akademik. Konten e-book dapat selalu diakses tanpa menghiraukan waktu dan tempat, dapat dibaca pada PC (personal computer) atau melalui alat baca buku yang mudah dibawa-bawa (portable).

2. Fungsi *E-book*

Ada 2 fungsi yang paling menonjol pada buku elektronik, antara lain:

a. Sebagai media informasi

Melalui ebook kita dapat menemukan informasi yang kita cari seperti halnya buku biasa. Bedanya ebook dengan buku biasa adalah isinya. Buku biasa pada dasarnya hanya berisi teks dan gambar. Namun ebook berisi konten multy media,seperti,teks,gambar,video,audio. Selain itu ebook sendiri khususnya yang berformat PDF dan HTML memiliki fitur pencarian yang mempermudah anda dalam mencari informasi yang ingin anda dapatkan. Contohnya,blogini.

Bagi siswa atau pelajar yang cepat bosan dan susah mencari jawaban yang diberikan guru dalam pembelajaran, ebook solusinya. Karena ebook sangat mudah anda pahami daripada buku biasa, selain itu ebook juga sangat menyenangkan dan lengkap untuk kita pelajari.

b. Pengungkapan gagasan atau ide baru.

Jika anda memiliki minat ingin membuat sebuah buku untuk mengungkapkan gagasan atau ide baru, namun anda tidak memiliki dana untuk membuat buku di toko buku terdekat. Tidak perlu khawatir, ebook salah satu alternatif untuk anda yang suka menulis dan memiliki ide cemerlang dan gagasan pendapat keren dan bermanfaat.

3. Kelebihan dan kekurangan *E-book*

E-book memiliki kelebihan dalam hal accessibility, functionality, and cost-effectiveness. Oleh karena kelebihan yang ada pada e-book, maka tidak mengherankan jika saat ini banyak di kalangan kaum akademisi menjadikan e-book sebagai salah satu ke dalam pengalaman informasi dan kebiasaan

penelitian mereka. Hal ini dibuktikan melalui survey yang dilakukan oleh pihak Springer pada tahun 2008 dilaporkan bahwa pengguna kebanyakan mengakses eBook untuk tujuan penelitian dan kajian dan jenis eBook yang sering digunakan adalah karya-karya rujukan (reference works) dan buku teks (textbooks). Dan kebanyakan pengguna mendapatkan eBook melalui mesin penelusuran umum seperti Google dan juga melalui catalog perpustakaan online.Di antara pengguna ada yang menyukai e-book, tetapi di sisi lain juga masih banyak pengguna yang lebih menyukai pemakaian buku tercetak (print books) karena memiliki kelebihan dalam kemudahan dan kenikmatan dalam membaca (ease and enjoyability of reading), di samping itu pengguna tidak memiliki keahlian.

4. karakteristik *e-book*

ada empat karakteristik *e-book* yaitu

a. *e-book* adalah produk perangkat lunak buku, sehingga memiliki struktur seperti buku biasa, memiliki halaman dan pengguna bisa mengakses halaman pada *e-book* tersebut secara acak seperti halaman buku biasa.
b. *e-book* adalah produk perangkat lunak buku yang bekerja dengan menggunakan internet atau tanpa internet. *e-Book* memungkinkan pengguna untuk memasukkan gambar, animasi, video, dan lain-lain dengan tujuan untuk membantu lebih memahami pelajaran secara mendalam.
c. *e-book* selalu dilengkapi dengan *e-book readers*.
d. *e-book* memiliki kemampuan untuk mengintegrasikan bentuk teknologi canggih dan modern sebagai media transmisi informasi terbaik.[10]

5. *E-book* dalam pendidikan

e-book sebagai sumber belajar mandiri berpengaruh positif terhadap hasil belajar biologi siswa. Pengaruh positif ini disebabkan karena penggunaan e-book sebagai sumber belajar mandiri memungkinkan siswa untuk lebih aktif dalam proses belajarnya, tanpa bergantung pada guru. Hal ini sesuai dengan yang diungkapkan oleh Elain (2002) bahwa pembelajaran mandiri merupakan suatu proses belajar dimana siswa berinteraksi dengan sumber belajar lain selain guru.

Dalam hal ini siswa memiliki kebebasan untuk berkreasi mengenai proses belajarnya sendiri seperti menggunakan gaya belajar mereka sendiri, berkembang menurut kecepatan mereka sendiri, menemukan potensi dan bakat dalam diri mereka sendiri. Sanjaya (2008) menambahkan bahwa optimalisasi hasil belajar dapat terjadi jika terjadi proses interaksi antara siswa dengan berbagai macam belajar selain guru yang mampu merangsang siswa untuk belajar, serta mempercepat pemahaman dan penguasaan bidang ilmu pengetahuan yang dipelajari.[11]

C. TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi)

1. Pengertian TIK

Kata teknologi berasal dari bahasa Yunani, *techne* yang berarti ‘keahlian’ dan *logia* yang berarti ‘pengetahuan’. Dalam pengertian yang sempit, teknologi mengacu pada obyek benda yang digunakan untuk kemudahan aktivitas manusia, seperti mesin, perkakas, atau perangkat keras[12]

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), atau *Information and Communication Technologies* (ICT), adalah teknologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. TIK mencakup

dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke lainnya. Dengan demikian, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan.[7]

2. Materi Pembelajaran TIK

A. Pengertian Internet

Jaringan komputer yang hampir sama dengan internet, namun cakupannyabersifat lokal biasa disebut dengan intranet. Komunikasi yang dapat dilakukan diintranet hampir sama dengan apa yang dapat dilakukan dengan internet. Tetapikarena bersifat lokal, intranet umumnya digunakan di suatu perusahaan atauorganisasi. Sehingga jika intranet yang dimiliki suatu perusahaan atau lembagaingin dapat berhubungan dengan berbagai jaringan komputer di seluruh dunia,maka intranet harus terhubung dengan internet.

Internet maupun intranet telah mengubah budaya manusia dalamberkomunikasi dan berinteraksi dengan sesama. Internet bagaikan perpustakaanatau sumber informasi raksasa yang memuat banyak layanan, ilmu pengetahuan,informasi, dan berbagai macam hiburan. Setiap orang ataupun perusahaan dapatmenjual atau membeli barang-barang yang diperlukannya melalui internet. Denganinternet juga, setiap orang dapat berkomunikasi tanpa terbatas waktu dan tempat.Masih banyak lagi

kegiatan lain yang sudah memanfaatkan internet sebagai mediaatau alat bantunya.[13]

B. Sejaran Internet

Internet pada awalnya merupakan jaringan komputeryang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikatpada tahun 1969 melalui proyek ARPA (Advanced ResearchProject Agency) yang memutuskan untuk mengadakan risettentang cara menghubungkan sejumlah komputer sehinggamembentuk jaringan organik. Program riset ini dikenaldengan nama ARPANet. Mereka menghubungkan beberapakomputer berbasis UNIX melalui saluran telepon dalam jarakyang jauh sehingga komputer-komputer tersebut dapat salingberkomunikasi. Dalam proyekini dirancang bagaimanabentuk jaringan, kehandalan,dan berapa besar data atauinformasi yang dapat dipin-dahkan dari komputer satu kekomputer lain.

C. Apa saja yang dapat dilakukan di internet

Melalui Internet, kita dapat memperoleh data atauinformasi dengan mudah dan cepat. Kita dapatberkomunikasi dengan orang di seluruh dunia dengan biayayang relatif murah. Adapun kegiatan umum yang biasanyadilakukan dengan Internet antara lain browsing/surfing,searching, e-mail, chatting, download, dan upload.

1. Browsing/surfing

   Browsing atau lebih dikenal dengan nama surfing adalah menjelajah di situs-situs Internet yang bertujuanuntuk mendapatkan informasi atau data. Informasi yang ada di Internet pun bermacam-macam jenisnya, dapat berupaartikel, gambar, animasi, video, suara

dan lain sebagainya.Untuk melakukan browsing, kita memerlukan softwarebrowser, seperti Internet explorer dan Mozilla Firefox.

2. Searching

   Searching adalah kegiatan mencari atau memperolehinformasi yang kita inginkan dengan bantuan mesinpencari (search engine). Dengan mesin pencari, kita lebihmudah mendapatkan informasi yang kita cari meskipunkita tidak mengetahui alamat situsnya. Beberapa mesinpencari yang populer saat ini antara lain Google, Altavista,Alltheweb, dan masih banyak lagi.

3. E-mail

   E-mail adalah singkatan dari electronic mail, yang dalambahasa Indonesia berarti surat elektronik. Seperti namanya,fungsinya juga sama dengan surat, yaitu digunakan untukmengirimkan berita atau informasi. Hanya saja e-mail tidakmemiliki bentuk fisik seperti kertas, mulai dari prosespenulisan hingga pengiriman dilakukan secara elektronik.Dengan menggunakan e-mail, berita, informasi, gambar, ataudata dapat sampai pada alamat tujuan dengan cepat, bahkandalam hitungan detik.

4. Chatting

   Chatting dapat diartikan mengobrol atau bercakap-cakap, yaitu salah satu cara untuk berkomunikasiantarpengguna Internet melalui sebuah tempatpertemuan virtual (maya). Setiap pengguna dapatsaling bercakap-cakap secara langsung dengan caramengetikkan pesan dan mengirimkannya dalam bentukteks. Ada beberapa program chating yang cukupdikenal, antara lain mIRC dan Yahoo Masenger.

5. Download dan Upload

Download adalah proses mengambil file dari Internetuntuk disimpan di komputer kita. Sedangkan Uploadadalah proses mengirim file dari komputer kita ke Internet.

D. Manfaat dan peranan Internet

Jika kita mengakses ke Internet, maka kita dapatmemperoleh banyak informasi diantaranya sebagai berikut:

1. Informasi untuk kehidupan pribadi seperti kesehatan,hobby, rekreasi, pengembangan pribadi, rohani, sosial,dan lain sebagainya.
2. Informasi untuk dunia pendidikan dan pekerjaanseperti sains, teknologi, perdagangan, saham,komoditas, bisnis, asosiasi profesi, asosiasi bisnis, danlain sebagainya.[14]

D. *Sigil*

1. Pengertian *Sigil*

Sigil merupakan *software editor* yang *editor* untuk epub yang bersifat *open source*. Epub (*electronic publication*) merupakan salah satu format digital yang merupakan format standarisasi bentuk yang diperkenalkan oleh *international digital publishing forum (IDPF)* pada tahun 2011. Epub merupakan *software* pengganti dari *open ebook* yang bertugas sebagai format buku terbuka. Epub merupakan file multimedia yang dapat diakses dari file bertipe html, xhtml, xml, css, yang dijadikan satu file dengan ekstensi .epub.[15]

Sigil adalah sebuah *editor open source* yang mudah didapatkan oleh semua penulis maupun pembaca. Beberapa fitur *sigil* adalah gratis dan *open source* dengan lisensi GLPv3, *multiplatform* (dapat dijalabkan di windows, linux, dan mac), *multipleview(book view, code view, dan prevew*), dapat langsung mengedit Epub langsung pada *book view,* generator daftar isi dengan support untuk heading *multi-level*, editor metadata.[16]

Sigil merupakan aplikasi *open source* yang digunakan untuk melakukan *editing* file EPUB. *Sigil* dapat dijalankan pada *multi*sistem operasi baik di Windows, Mac maupun Linux. Karena sifatnya *open source*, *Sigil* memiliki banyak versi sesuai dengan kepentingan pengembang aplikasinya.[17]

Beberapa fitur dari *sigil* adalah :

a. Gratis dan *Open Source* dengan lisensi GPLv3
b. *Multiplatform*: dapat dijalankan di *Windows*, *Linux* dan *Mac*
c. *Multiple view: Book View, Code View*, dan *Preview*
d. Dapat langsung mengedit tampilan *epub* di *bookview*
e. Generator daftar isi dengan support untuk *heading multi-level*
f. *Editor* metadata.[18]

Pembuatan *e-module* pada *sigil* ada dua cara yaitu:

Pertama dengan cara merubah merubah dokumen yang berekstensi .doc/.docx menjadi ekstensi atau *save as* dengan ekstensi *.html*. dengan cara *save as>>Web Page*, *Filtered* (*.*html*;*.*html*)(*Save as type*) >>*save*. Setelah file berekstensi .html, buka *file* tersebut pada sigil dengan cara *File>>Add>>Existing Files*.

Cara kedua sangat mudah digunakan dan tampilannya sama. *File* dokumen yang dirubah ke *image* sebelumnya diubah dulu ke *pdf* setelah itu baru bisa dirubah menjadi *image*. Buka *sigil*dan *Insert File* untuk disusun menjadi sebuah buku digital. Cara ini mempunyai kekurangan yaitu jika terjadi perubahan pada isi buku, maka harus melewati proses yang sama pada saat pertama kali membuat *e-module*. Selanjutnya membuat *cover* buku dengan cara klik *Tools>>Add cover>>* dan pilih *file* yang akan dijadikan *cover* buku. *E-module* yang dibuat melalui aplikasi *sigil* bisa ditampilkan di redium pada *google chrome.*

2. Tahap Pembuatan

A. Tahap Instalasi

Panel sebelah kiri merupakan *file browser untuk file-file* yang terdapat di dalam *e-Pub,* panel tengah merupakan editor, dan panel sebelah kanan untuk daftar isi dari dokument *e-pub* yang sedang dikerjakan.

B. Persiapan Pembuatan e-book

1. Materi (teks, gambar, tabel)

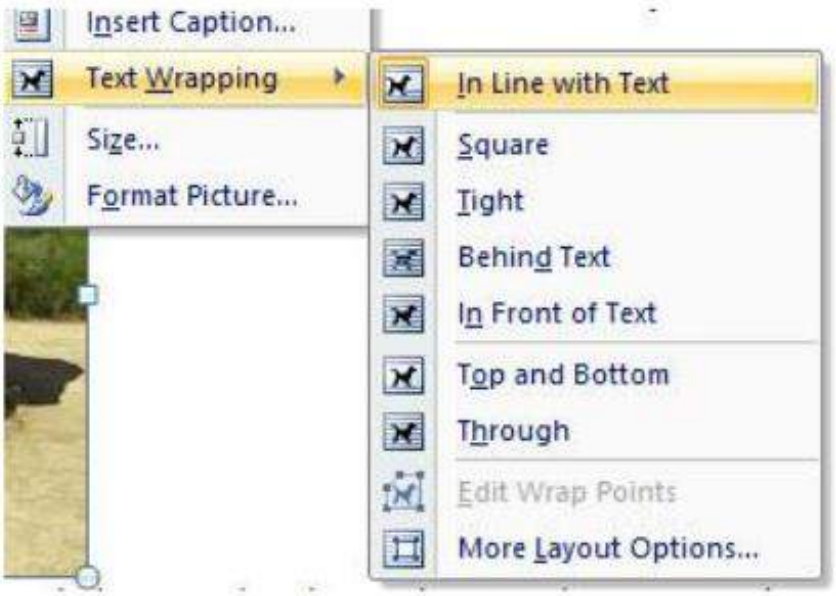
a. Teks

Teks yang menjadi bahan e-book diketik dalam Ms. Word. Perlu diperhatikan ukuran huruf, jenis huruf, warna, spasi, pengaturan rata textdan berikan penomoran pada sub-bab nya sehingga tulisan tampak rapi dan menarik. Pastikan tulisan yang telah diketik sesuai dengan layout web, caranya dengan klik VIEW lalu pilih WEB LAYOUT. Jika belum rapi, editlah kembali.

b. Gambar

Gambar sangat diperlukan di dalam e-book, selain memperjelas materi juga untuk menambah kemenarikan e-book itu sendiri.Jenis gambar yang dapat terbaca pada e-book adalah jenis picture, bukan smart object. Untuk membuat buku tutorial Anda bisa menambahkan screenshotlayar dengan cara menekan CTRL + Prt Scatau bisa juga menggunakan aplikasi FastStone Capture. Semua gambar yang dimasukkan/ disisipkan ke dalam teks harus menjadi In Line With Text.

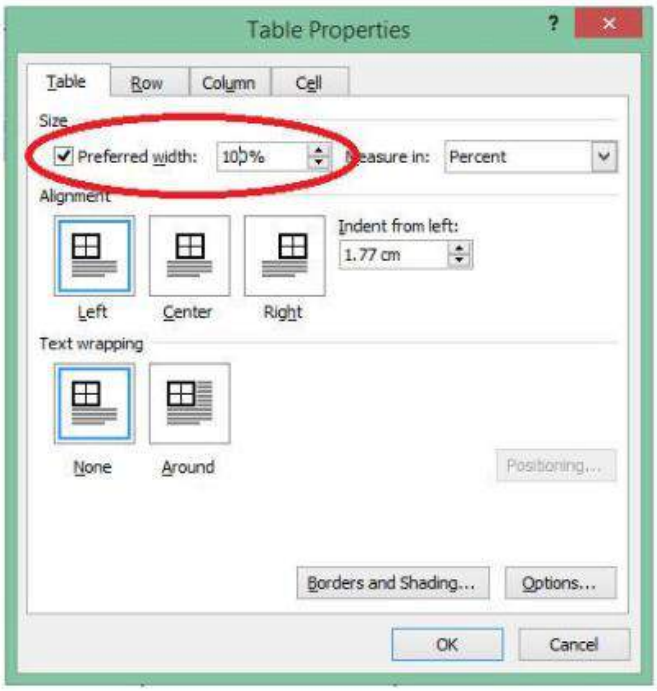
Caranya seperti ini;klik kanan pada gambar--> TEXT WRAPPING --> IN LINE WITH TEXT. Lebih jelasnya lihat gambar berikut!



2.1 Text Wrapping

c. Tabel

Tabel tidak wajib ada di dalam e-book, tapi jika memang diperlukan Anda bisa mengaturnya seperti ini; klik kanan pada tabel --> TABLE PROPERTIES --> centang preffered width dengan prosentase 100%.



Gambar 2.2 Table Properties

Hal ini diperlukan supaya tabel dapat terbaca dalam perangkat dengan bermacam-macam ukuran layar.

1. Video

File video dapat dimasukkan dalam e-bookdengan menggunakan aplikasi SIGIL. Syaratnya adalah video tersebut harus berekstensi MP4. Jika video yang akan anda masukkan bukan berformat mp4, maka Anda harus mengubahnya terlebih dahulu.

Anda dapat menggunakan softwareFormat Factory.

2. Software SIGIL

Sigil merupakan salah satu software editor epub yang bersifat open source. Penggunaannya bisa dibilang cukup mudah. Jika Anda belum memilikinya, Anda dapat mendownloadnyadihttp://code.google.com/p/sigil/.Berikut gambar t



n awal SIGIL.

Gambar 2.3 *Software SIGIL*

3. Google Chrome & Readium

Readium merupakan plug in yang ada pada Google Chrome. Maka, Anda perlu menginstallGoogle Chrome lalu memasang Readium. Readium ini dibutuhkan untuk membuka dan membaca e-book dengan perangkat komputer.Sebagai tambahan, jika Anda ingin membukanya di android maka Anda perlu menginstall Ideal Reader di play store. Untuk memasang Readium, cukup klik INSTALL FROM CHROME --> ADD.



Gambar 2.4 ***Google Chrome & Readium***

4. Software Format Factory

Format Factory akan cukup berguna dalam pembuatan e-book, yakni untuk



Gambar tampilan Format Factory

mengubah file video ke dalam format mp4 yang support dengan SIGIL.

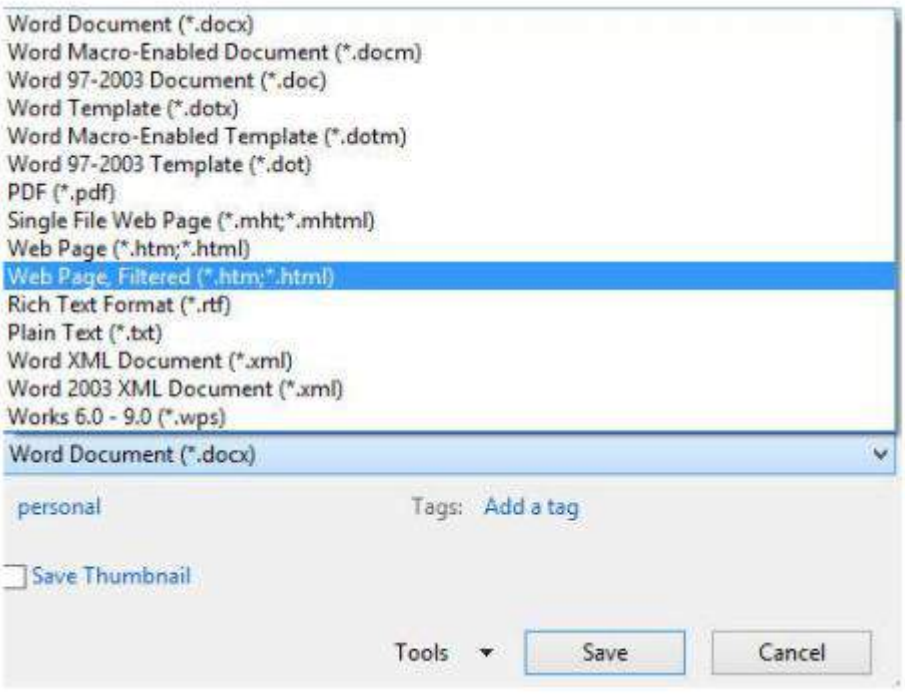
Gambar 2.5 Software Format Fa

C. Langkah Mengembangkan E-book

1. Mengubah dokumen ms.word ke html

   Bahan materi yang akan dimasukkan ke dalam software SIGIL harus berformat html, sehingga dokumen word yang sudah selesai diedit perlu dikonvert menjadi html. Caranya adalah sebagai berikut; buka dokumen ms.word, lalu klik FILE -->SAVE AS--> OTHER FORMAT--> WEB PAGE FILTERED -->SAVE. Lihat gambar berikut.

   G



Mengubah dokumen ms.word ke html

2. Memasukkan file html ke SIGIL

Dokumen word yang telah diubah ke format html, selanjutnya dimasukkan ke dalam software SIGIL. Langkahnya b

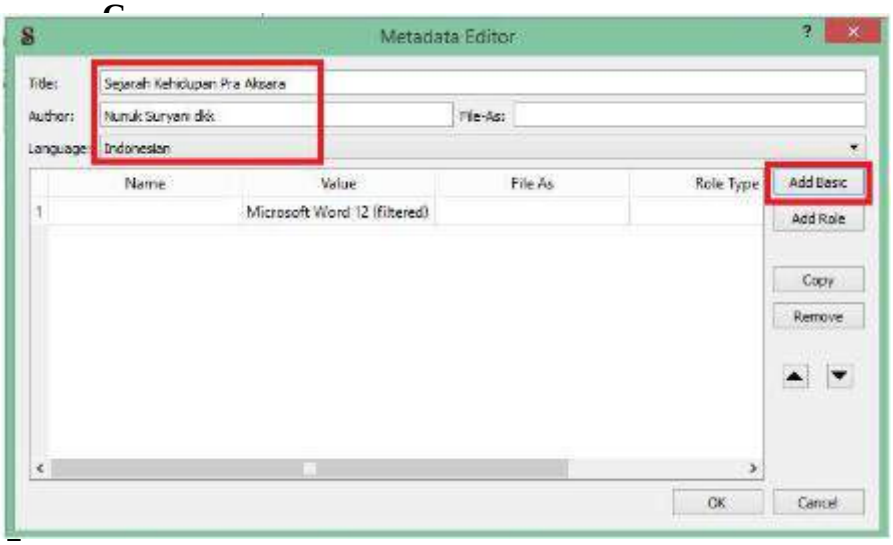


IL ◊FILE◊OPEN◊pilih file html yang baru saja dibuat. Jika sudah, maka akan tampil seperti ini.

Gambar 2.7 Memasukkan *file* ke *sigil*

3. Mengisi Metadata

Metadata berisikan form identitas buku, seperti judul, nama pengarang, tahun terbit, bahasa, ISBN, penerbit, kategori, deskripsi, dll.Langkahnya adalah; klik TOOLS ◊METADATA EDITOR atau bisa juga langsung tekan F8 pada keyboard.Klik ADD BASIC untuk menambahkan form yang lainnya. Isilah form tersebut (identitas yang dibutuhkan). Gambar tampilan jendela metadata seperti berikut.



.8 Mengisi metadata

4. Membuat Identasi/ Daftar Isi

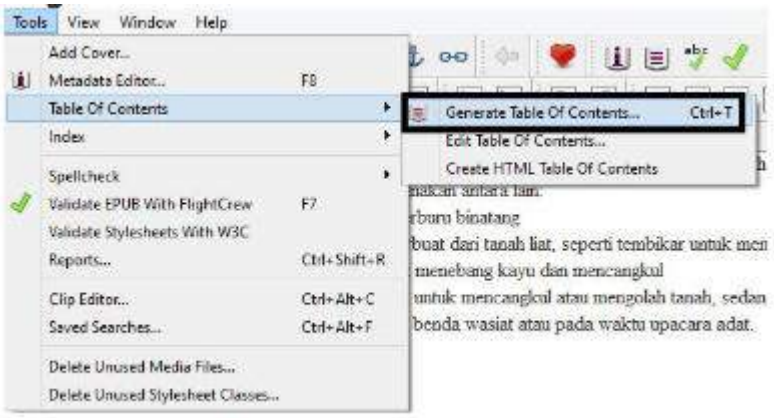
Identasi maksudnya adalah membuat daftar isi dengan sistem hyperlink, seperti pada web.Langkah awalnya adalah menentukan topik, sub-topik, dan sub sub-topik. Selanjutnya Anda bisa meletakkan kursor/ menyorot kalimat topic atau sub topic lalu klik header. h1(untuk topik), h2 (sub topik), h3(sub sub-topik). Lihat caranya seperti pada gambar berikut.

Gambar 2.9 Membuat Identasi/ Daftar Isi

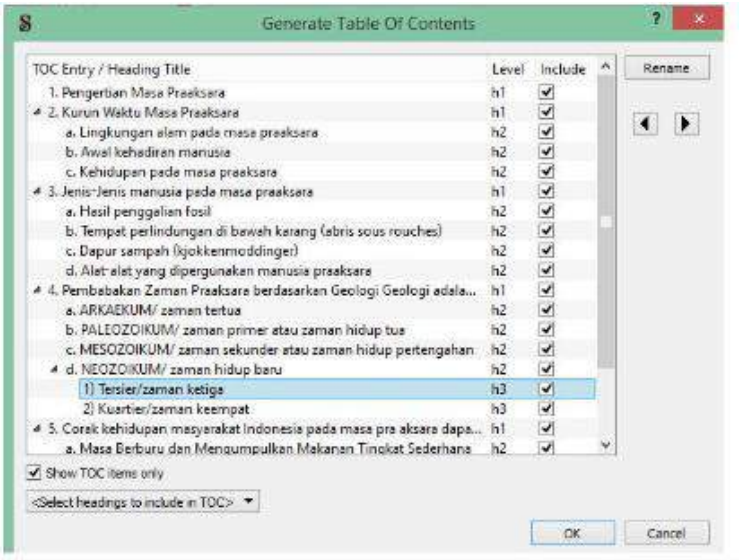


identasi selesai dilakukan (h1, h2 dan h3), maka langkah

selanjutnya adalah mengecek kembali apakah idendasi tersebut sudah sesuai yang diharapkan. Caranya dengan klik TOOLS ◊TABLE OF CONTENT ◊GENERATE TABLE OF CONTENT. Untuk lebih jelasnya lihat gambar berikut



Gambar 2.10 ***Table Of Content***



Gambar 2.11 ***GenerateTable Of Content***

5. Menambahkan video

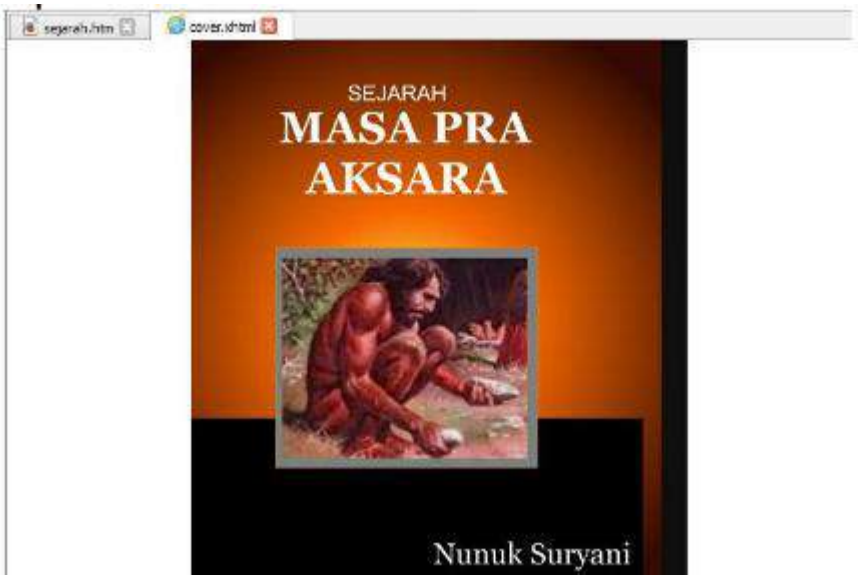
Video sangat penting di dalam e-book. Inilah yang akan membedakan e-book Anda dengan buku-buku lainnya yang berformat pdf. Selain menambahkan video yang berkaitan dengan materi, Anda juga bisa memberikan video pengantar dari penulis

sehingga memberikan kesan tersendiri. Ingat bahwa video yang dapat terbaca hanyalah video dengan format mp4. Langkah untuk menyisipkan video ke dalam e-book adalah; letakkan kursor diantara teks atau dibagian mana yang ingin anda selipkan video, lalu klik INSERT ◊FILE ◊VIDEO ◊OTHER FILES(pilih video mp4 yang telah Anda siapkan). Caranya hampir sama seperti menambahkan cover.

6. Menambahkan Cover Buku

Ketika kita mencari bukubacaan, yang pertama kali kita lihat adalah sampulnya. Sama seperti e-book, cover sangat diperlukan untuk menarik minat pembaca.Untuk itu Anda perlu membuat desain cover terlebih dahulu dengan format JPG.Anda bisa membuatnya dengan Coreldraw, photoshop, ataupun program desain grafis lainnya.

Jika Anda sudah membuatnya, langkah berikutnya adalah; klik TOOLS ◊ADD COVER >OTHER FILES> pilih cover yang baru saja dibuat.Jika sudah maka akan tampil s



ini.

Gambar 2.12 Menambahkan Cover buku

7. Publish ke epub

   Apabila editing E-book telah selesai, maka langkah selanjutnya adalah menyimpan file sehingga menjadi file dengan ekstensi epub. Caranya klik FILE >SAVE AS >pilih tipe file “epub”.

D. Membuka dan Membaca E-book

E-book yang telah dibuat dengan ekstensi epub dapat dibuka / dibaca menggunakan Readium (google chrome) atau menggunakan Ideal Reader (jika menggunakan HP Android).Selain menggunakan aplikasi ini, biasanya file video tidak dapat terbuka. Berikut adalah contoh tampilan E-book pada Readium!

E. Mempublikasikan E-book

Keuntungan lain dari membuat e-book adalah memperoleh royalty hasil penjualan. Jika tulisan anda cukup baik, cobalah untuk menawarkannya ke beberapa tempat penjualan e-book seperti Qbaca, papataka, Nulis buku dan Sea Market Appstore. Jika e-book tersebut layak terbit, tentu Anda akan mendapatkan peruntungan yang cukup besar.[19]

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian perancangan Buku Elektronik (*E-book)*ini, penulis melaksanakannya pada bulan April – Juni 2019 tahun pelajaran 2018/2019 di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek tepatnya pada mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Pemilihan tempat penelitian didasarkan atas pertimbangan bahwa kondisi dan sarana yang ada pada sekolah tersebut sudah memadai sehingga dapat mendukung dilaksanakannya penelitian.

B. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras *(hardware),* seperti buku modul, alat bantu pembelajaran dikelas atau dilaboratorium, tetapi bisa juga perangkat lunak *(software),* seperti program computer untuk pengolah data,

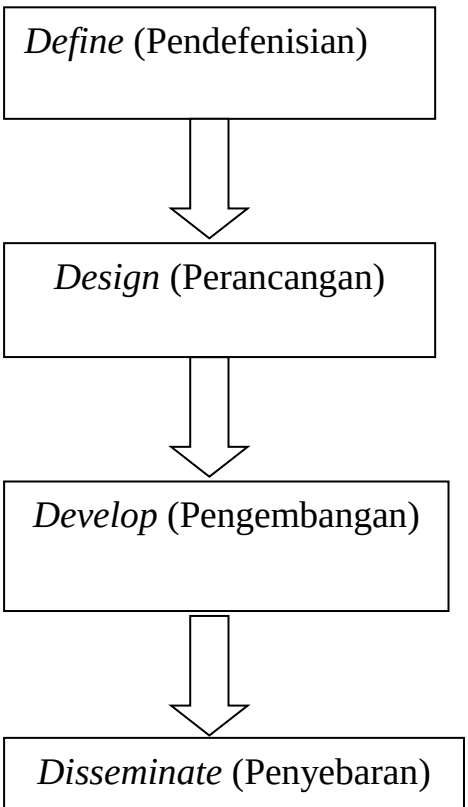
pembelajaran dikelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dll.[20]

Menurut Prof.Dr.Sugiyono *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.[21]

R & D yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah model pengembangan 4-D *(Four-D)*Tahapan penelitian pengembangan model 4D *(Four-D model)*dikembangkan Thiagarajan. Four-D model ini terdiri dari pendefinisian *(define),* tahap perancangan *(design),* tahap pengembangan *(deoelop),* dan tahap ujicoba *(disseminate).*[22]

Karena metode R & D versi ini sesuai dengan model pengembangan yang digunakan dalam perancangan modul digital ini

Model ini dikembangkan oleh S. Thagarajan, Dorothy S.Semmel, dan Melvyn I. Semmel. Model pengembangan 4-D terdiri atas 4 tahap utama yaitu:



Gambar 3.1 Konsep 4D

1. Tahap Pendefenisian (*Define*)

   Tujuan tahap ini adalah menentapkan dan mendefinisikan masalah diawali dengan analisis tujuan dan perumusan tujuan. Dalam pendefenisian ini dilakukan kegiatan analisis kebutuhan pengembangan, syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna serta model penelitian dan pengembangan (model R&D) yang cocok digunakan untuk mengembangkan produk.

2. Tahap Perencanaan (*Design*)

   Tujuan tahap ini adalah menyiapkan prototipe sistem pendukung keputusan dalam perancangan modul digital. Tahap ini merupakan langkah awal yang menghubungkan antara tahap *define* dan tahap *design.*

3. Tahap Pengembangan (*Develop*)

   Tujuan tahap ini adalah untuk menghasilkan modul digital yang sudah direvisi berdasarkan masukan dari pakar. Tahap ini melakukan validasi perangkat oleh para pakar diikuti dengan revisi, Langkah berikutnya adalah uji coba lebih lanjut dengan *user*.

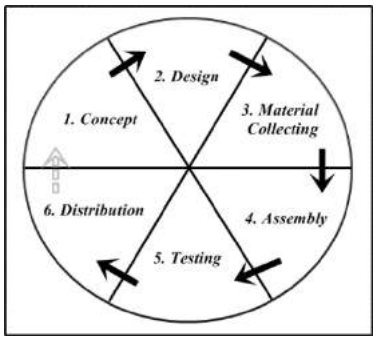
4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Pada tahap ini merupakan tahap penggunaan modul digital yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas misalnya digunakan langsung oleh guru pelajaran Tik dan siswa yang belajar pelajaran Tik.

C. Model Pengembangan Media

Dalam penelitian ini penulis menggunakan model multimedia versi Luther-Sutopo.[23] Menurut Luther, pengembangan multimedia dilakukan berdasarkan enam tahap yaitu *concept* (pengonsepan), *design*(perancangan), material *colecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan tahap *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam prakteknya, tahap - tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap konsep memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan.

Sutopo mengadopsi metodologi Luther dengan modifikasi, seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3.2. Tahapan Pengembangan Multimedia

Sumber: Iwan Binanto, Multimedia Digital,Dasar Teori+ Pengembangannya.

Ada beberapa tahapan pengembangannya yaitu:

1. ***Concept***

Tujuan proyek ditentukan dalam Tahap ini, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi (presentasi, interaktif, dan lain-lain), tujuan aplikasi (informasi, hiburan, pelatihan, dan lain-lain) dan spesifikasi umum. Dasar aturan perancangan juga ditentukan dalam tahap ini, seperti ukuran aplikasi, target, dan lain-lain[24]. *Concept* (pengonsepan) adalah tahap untuk menentukan tujuan dan siapa pengguna program (identifikasi audiens).

2. *Design*

Design (perancangan) adalah tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan, dan kebutuhan material/bahan untuk program. Pada tahap ini biasanya dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan user *interface.*

3. *Material Collecting*

Material collecting adalah tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan. Bahan-bahan tersebut, antara lain gambar clip art, foto, animasi, video, audio dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis atau dengan pemesanan kepada pihak lain sesuai rancangannya.

4. ***Assembly***

Tahap assembly adalah tahap pembuatan semua objek atau bahan multimedia. Pembuatan aplikasi didasarkan pada tahap design, seperti storyboard, bagan alir atau struktur navigasi. Tahap ini menggunakan perangkat lunak authoring, seperti Adobe Premiere.

5. *Testing*

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap pembuatan (*assembly*) dengan menjalankan aplikasi/program dan melihatnya apakah ada kesalahan atau tidak. Tahap ini disebut juga tahap pengujian alpha (*alpha test*) yang pengujiannya dilakukan oleh pembuat atau lingkungan pembuatnya sendiri.

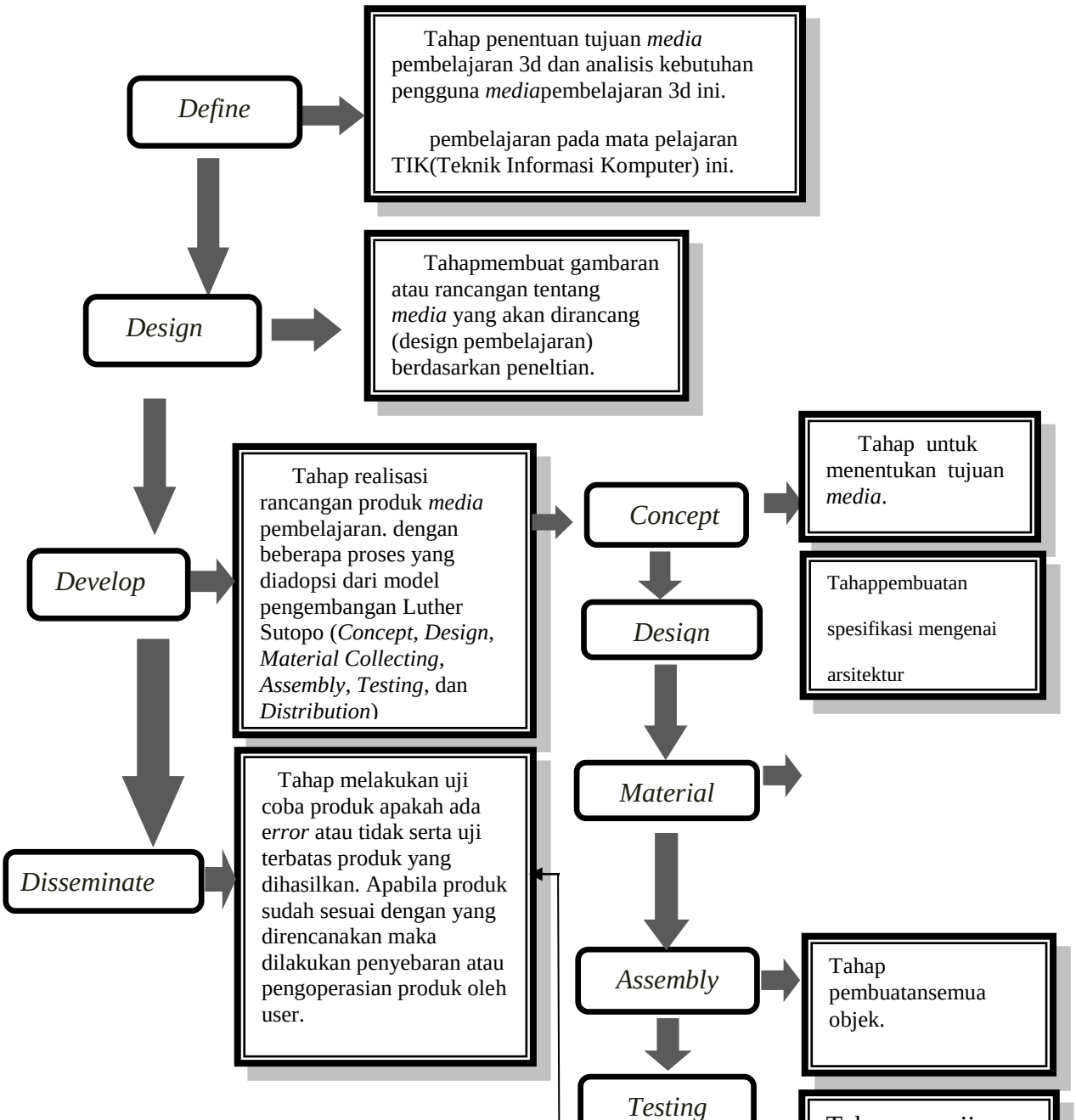
6. *Distribution*

Pada tahap ini, aplikasi akan disimpan dalam media penyimpanan. Jika media penyimpanan tidak cukup untuk menampung aplikasinya, kompresi terhadap aplikasi tersebut akan dilakukan. Tahap ini juga dapat disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

D. Tahap Penelitian

Tahapan penelitian yang penulis laksanakan yaitu mengkolaborasikan metode R & D Versi 4D dengan Model Pengembangan Sistem dari Luther Sutopo.

Versi 4D Versi Luther Sutopo



Gambar 3.3 Skema Tahapan Penelitian

Adapun penjelasan dari tahapan penelitian pada penelitian peneliti kali ini adalah sebagai berikut :

1. Tahapan pertama (*Define*)

   Pada tahapan ini, peneliti melakukan studi lapangan dan studi literatur. Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai seperti apa penggunaan media pembelajaran yang sedang berjalan oleh guru dan mencari serta menentukan potensi dan masalah yang terjadi di lokasi penelitian. Untuk menemukan potensi dan masalah dilakukan dengan metode kualitatif. Sumber data / informasi adalah guru dan siswa. Teknik pengumpulan data dengan observasi, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data dengan analisis kualitatif.

   Studi lapangan juga dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang (media pembelajaran) seperti apa yang harus dibuat dan diterapkan. Metode yang digunakan adalah dengan kualitatif. Sumber data/informannya adalah pakar (media pembelajaran), guru (yang akan menggunakannya).

   Studi literatur yang dipelajari adalah yang terkait dengan (media pembelajaran). Melalui studi literature diharapkan dapat diperoleh pemahaman secara teoritis tentang (media) sebelum dikembangkan. Literatur tersebut dapat menjadi jembatan peneliti

dalam merencanakan konsep desain dengan rancangan produk yang cocok sesuai kebutuhan.

2. Tahap kedua (*Design*)

Pada tahap ke dua ini peneliti melakukan design,membuat gambaran atau rancangan tentang media yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan- kebutuhan yang dibutuhkan pengguna. Hasil dari studi lapangan dan studi literatur akan digunakan untuk membuat rancangan produk media pembelajaran.

3. Tahap ketiga (*Develop*)

Dalam melaksanakan penelitian peneliti mengikuti beberapa proses atau tahapan yang di adopsi dari model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Adapun tahapan nya sebagai berikut:

a) *Concept*, menentukan jenis, tujuan dan siapa pengguna program.
b) *Design*, Tahap pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, gaya, tampilan dan kebutuhan material atau bahan untuk program.
c) *MaterialCollecting*, tahap pengumpulan bahan yang sesuai dengan kebutuhan yang dikerjakan.
d) *Assembly*, pada tahap ini dilakukan pembuatan media seperti tampilan intro, menu utama, dan bagian isi dari media tersebut.
e) *Testing*, tahap ini disebut tahap pengujian alpha yang pengujiannya dilakukan pengujian *black box*, pengujian *blackbox* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan perekayasa perangkat lunak mendapatkan serangkaian kondisi input yang sepenuhnya menggunakan semua persyaratan fungsional untuk suatu program[25]

f) *Distribution*, tahap ini juga disebut tahap evaluasi untuk pengembangan produk yang sudah jadi supaya menjadi lebih baik.

4. Tahapan ke empat*(Disseminate)*

Merupakan tahap penyebaran produk yang telah di validasi, uji praktikalitas dan efektivitasnya ke lokasi penelitian yaitu **Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek.**

E. Uji Produk

1. Uji Validitas Produk

Aspek pertama penentuan kualitas produk pembelajaran adalah kevaliditasan (kesahihan). Van Den Akker menyatakan validitas mengacu pada tingkat desain intervensi yang didasarkan pada pengetahuan *state ofthe art* dan berbagai macam komponen dari intervensi yang berkaitan antara yang satu dengan yang lainnya, disebut juga dengan validitas konstruk. Produk pembelajaran dikatakan valid jika dikembangkan dengan teori yang memada, disebut dengan validitas isi.[26]

Untuk menghasilkan produk yang berkualitas dan siap diuji cobakan perlu adanaya uji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli(expert). Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk.

Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken’s V sebagai berikut :

$V= \Sigma s / [n(c-1)$..... [Aiken’s V]

Keterangan :

s : r – lo

lo :Angka penelitian validitas yang terendah.

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi.

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian.

n : Jumlah penilai.

Untuk menetukan validitas angka "V" diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken's V dari 0.60 – 1.00 dan tidak valid jika nilai Aiken's kecil dari 0.60.[27]

2. Uji Praktikalitas Produk

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, praktikalitas berarti bahwa bersifat praktis, artinya mudah dan senang memakainya. Kepraktisan mengacu pada tingkat bahwa pengguna mempertimbangkan intervensi dapat digunakan dan disukai dalam kondisi normal. Dalam kerja berkaitan dengan pengembangan materi pembelajaran, dapat disinyalir bahwa mengukur tingkat kepraktisan dilihat dari apakah Guru mempertimbangkan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh siswa.

Dalam penelitian pengembangan model yang dikembangkan dikatakan praktis jika para ahli dan praktisi menyatakan secara teoritis bahwa model dapat diterapkan dilapangan dan tingkat keterlaksanaannya model termasuk kategori "baik". Istilah "baik" ini masih memerlukan indikator-indikator yang diperlukan untuk menentukan tingkat "kebaikan" dari keterlaksanaan model. Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru dan lembar uji kepraktisan menurut siswa yang belajar mata pelajaran TIK di Madrasah Tsanawiyah

Pondok Pesantren Sumatera tawalib Parabek. Lembar uji kepraktisan yang penulis gunakan ada dua, yaitu lembar uji kepraktisan menurut guru dan lembar uji kepratisan menuurut siswa. Data hasil uji praktilitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus :

$$p = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

Pada rumus diatas *P* merupakan nilai yang didapat, $\sum f$ merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *N* merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket. Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala *likert* sebagai berikut :

Tabel 3.1 : Uji Praktikalitas Produk

Presentase	**Kriteria**
0 – 20	Tidak Praktis
21 – 40	Kurang Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
61 – 80	Praktis
81 – 100	Sangat Praktis

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan)

3. Uji Efektifitas Produk

Keefektifan suatu bahan ajar dapat dilihat dari efek potensial yang berupa kualitas hasil belajar, sikap, dan motivasi peserta didik. Nieveen mengukur tingkat keefektifan dari tingkat penghargaan siswa dalam mempelajari program,

dan adanya keinginan siswa untuk terus menggunakan pelaksanaan program tersebut.[28]

Berdasarkan hal tersebut, penguji membuat lembar angket uji efektifitas produk dengan mengambil respon siswa, apakah aplikasi *e-book* ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Dasar TIK dan membangkitkan keinginan siswa untuk terus menggunakan aplikasi ini nantinya.

Data hasil uji efektifitas dianalisis dengan presentase peritmenya dengan rumus :

$$N = \frac{BP}{BM} x100\%$$

Pada rumus diatas *N* merupakan nilai yang didapat, *BP* merupakan bobot yang diperoleh dari angket yang diberikan, dan *BM* merupakan bobot maksimum untuk setiap butir pernyataan pada angket.

Hasil akhir dari penjumlahan nilai perindikator diukur dengan kriteria skala likert sebagai berikut :

Lembar uji efektifitas ini penulis ambil dari siswa yang telah mempelajari mata pelajaran Merakit Televisi. Kriteria setiap indikator dari lembar uji sebagai berikut:

Tabel 3.3 : Uji Efektivitas Produk

Presentase	**Kriteria**
0 – 20	Tidak Efektif
21-40	Kurang Efektif

41-60	Cukup Efektif
61-80	Efektif
81-100	Sangat Efektif

(Sumber : dimodifikasi dari riduwan)

Nilai setiap indikator angket diukur dengan skala likert seperti halnya perhitungan pada uji validitas dan praktikalitas yang penulis lakukan.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Difine*

Pada tahapan *define* atau pendefenisian, terdapat tahapan *concept* (pengonsepan). Bertujuan agar media pembelajaran yang dihasilkan dapat membantu

guru dan siswa untuk mudah mengerti dan memahami materi tentang *Internet,* Sistem Jaringan Komputer, Akses *Internet,* Perangkat Keras dan Perangkat Lunak mengakses *Internet* dan cara Menyambungkan Internet menggunakan *Dial-ap.*

Pendefenisian ini merupakan mencari informasi dari sistem yang sedang berjalan, sehingga memudahkan penulis dalam menerjemahkan masalah yang timbul dalam proses pembelajaran tersebut. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada latar belakang masalah bahwa selama ini Di Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek masih mengunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran dan sesekali menggunakan media.

B. Design

Perancangan *e-book* ini dibuat sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran maka dari itu materi dalam pembuatan *e-book* ini harus sesuai dengan materi pembelajaran agar *e-book* yang telah dibuat bisa dipakai dan dimanfaatkan oleh guru,dan siswa Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek sehingga tujuan pembelajaran bisa berjalan dengan baik dan tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Dalam hal ini peneliti meminta silabus kepada guru Madrasah Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek supaya media yang digunakan sesuai dengan silabus yang ada, pada tahap ini pemateri mencari bahan-bahan yang di perlukan untuk pembuatan madia *e-book* tersebut seperti : mencari materi, mencari gambar dan mencari video yang sesuai dengan materi.

Pada tahap ini peneliti juga mencari software di perlukan supaya media yang dihasilkan lebih menarik : *Sigil* sebagai software utama dan mencari software pendukung seperti : *Microsoft word, Microsoft power point* dan Readium merupakan *software* untuk menjalankannya.

Dalam tahap perancangan ini prototype atau rancangan produk harus sesuai dengan silabus, sebelum produk dilanjutkan pada tahap berikutnya maka produk tersebut harus di validasi oleh dosen. Hal ini dilakukan agar kita bisa mengetahui apakah produk kita bisa diperbaiki atau tidak. Hal ini disesuaikan saran validator.

C. *Development*

Pada tahapan ini terdapat tahapan yaitu : *concept, design, material, collecting, assembly, testing, distribution,* Yaitu tahapan dalam pembuatan media ini.

1) Concept(pengonsepan)

Perancang media pembelajaran ini akan dikemas dalam bentuk APK /Aplikasi yang langsung dapat dijalankan menggunakan Komputer dan Android dan tidak memerlukan sistem lain untuk menjalankannya, penggunaan media ini tidak hanya dapat membaca media ini tetapi juga bisa melihat video yang berkaitan dengan materi yang di sajikan, tetapi juga dapat melakukan interaksi dengan cara meng*klik* tombol yang telah tersedia pada sistem untuk melakukan proses ketahap berikutnya.

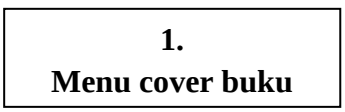
Perancangan media pembelajaran inin menggunakan *Sigil* sebagai *software* utama, *Microsoft word, Microsoft power point software* pendukung dan *Readium* merupakan *software* untuk menjalankannya.

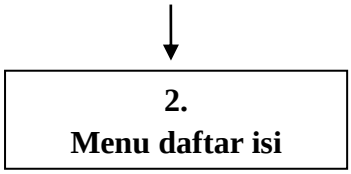
2) *Design* (Perancangan)

pada tahap ini dilakukan desain struktur navigasi, *storyboard* dan *user interface.*

a. Desain Struktur Navigasi

Struktur navigasi menu cover buku ini menampilkan daftar isi buku dan dilanjutkan ke menu utama dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

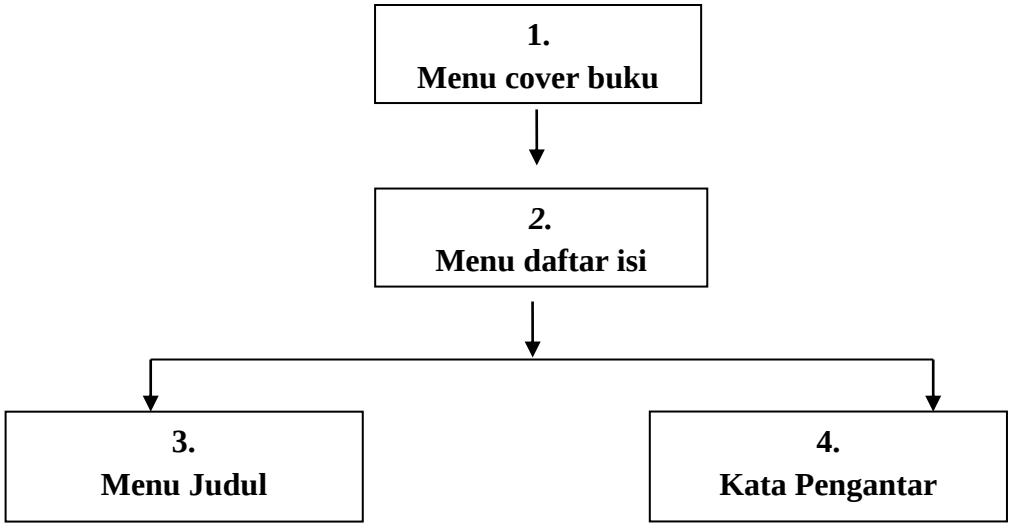




Gambar 4.1 Struktur Navigasi Menu cover buku

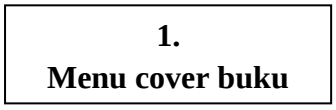
yang terdapat dalam sistem dan hubungan antar setiap e-book tersebut, seperti pada gambar dibawah ini :

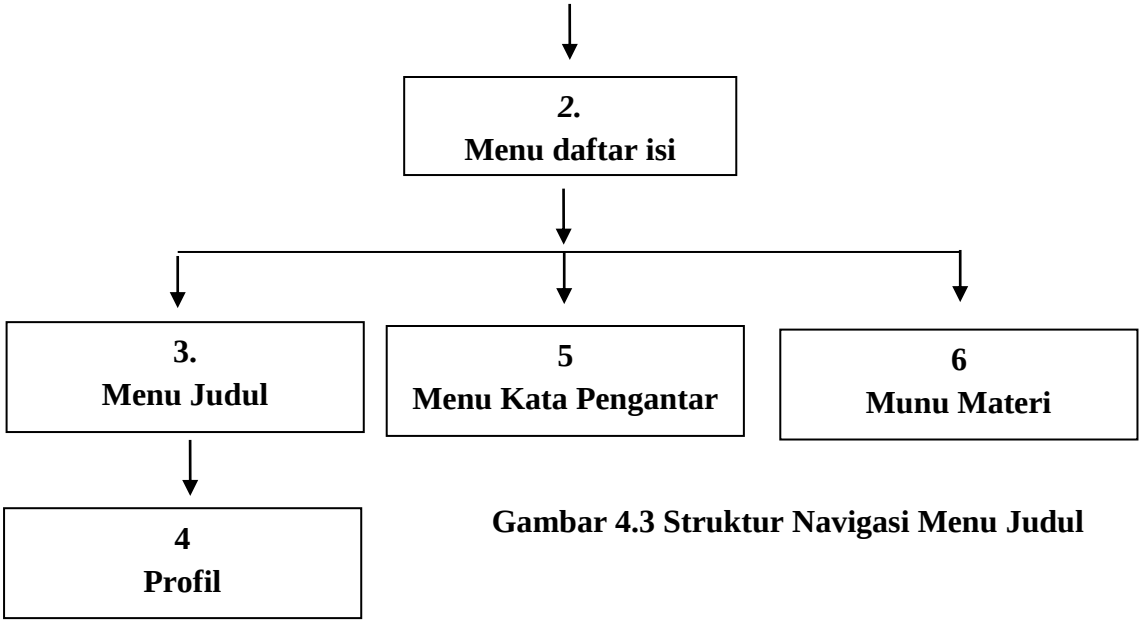
1. Struktur Navigasi Menu Daftar Isi



Gambar 4.2 Struktur Navigasi Menu Daftar Isi

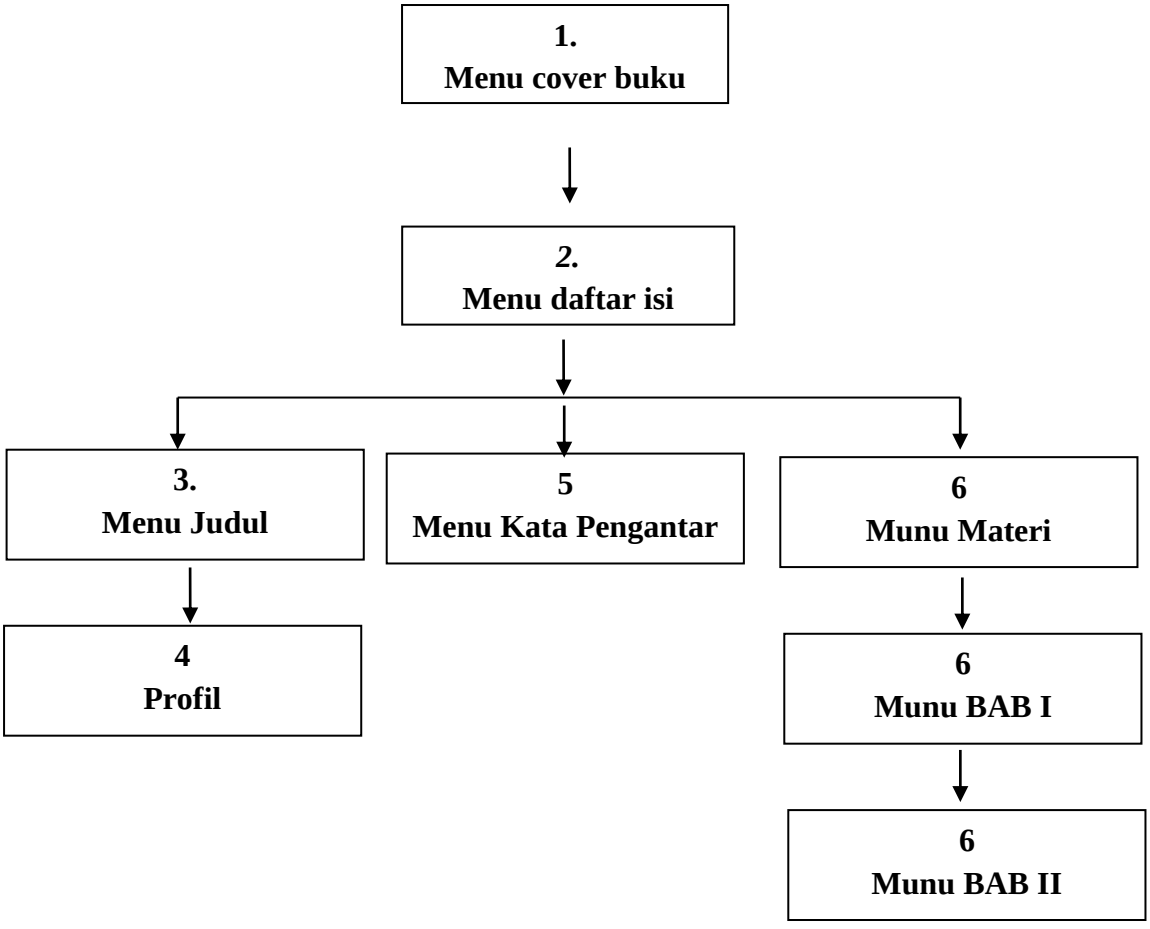
2. Struktur Navigasi Menu Judul

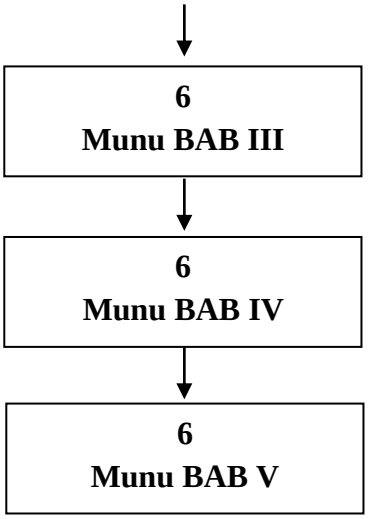




Gambar 4.3 Struktur Navigasi Menu Judul

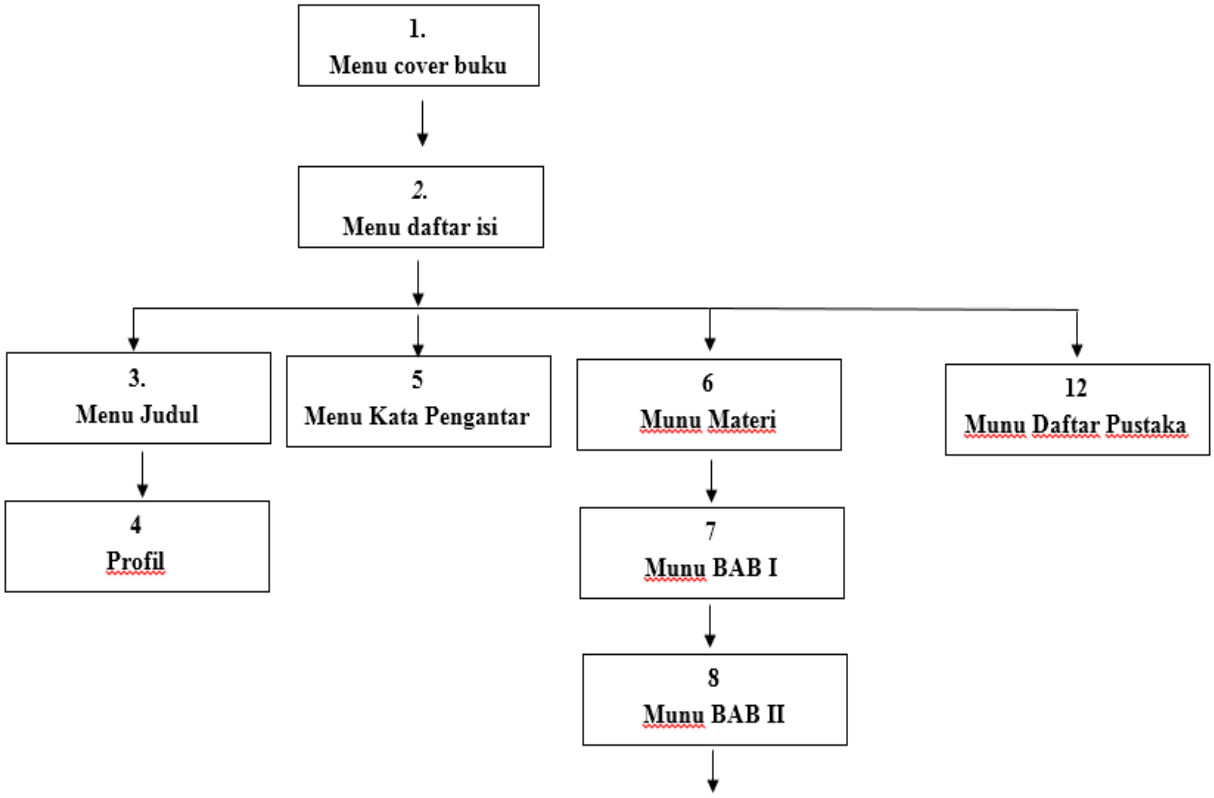
3. Struktur Navigasi Menu Materi



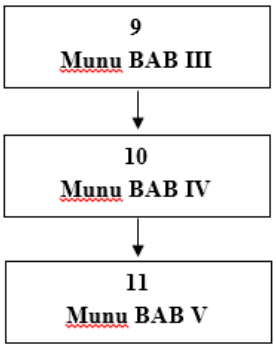


Gambar 4.4 Struktur Navigasi Menu Materi

4. Struktur Navigasi Menu Daftar Pustaka



Gambar 4.5 Struktur Navigasi Menu Materi



b. Desain *Storyboard*

Gambaran dari scene, bentuk visual perancangan e-book akan dibuat pada perancangan storyboard. Hasil dari perancanagan *storyboard* akan menjadi acuan dalam pembuatan tampilan. *Storyboard* pada *scene* awal adalah halaman Menu cover buku halaman pembuka, selanjutnya adalah *scene* untuk menu utama. Perancangan storyboard secara ringkas untuk setiap *scen*e dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.1 *Storyboard* Ringkas

Scene 1	Menu cover buku
Scene 2	Menu daftar isi
Scene 3	Menu Judul
Scene 4	Menu Profil
Scene 5	Menu Kata Pengantar
Scene 6	Menu Materi
Scene 7	Menu BAB I
Scene 8	Menu BAB II
Scene 9	Menu BAB III

Scene 10	Menu BAB VI
Scene 11	Menu BAB V
Scene 12	Menu Daftar Pustaka

Storyboard dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

1. Scene 1 Menu cover buku Merupakan Menu awal masuk dalam media pembelajaran.
2. Scene 2 Menu daftar isi, merupakan menu yang terdapat dalam media pembelajaran yang terdiri atas seberapa sub menu yaitu, judul, profil, kata pengantar, materi dan daftar pustaka.
3. Scene 3 Menu Judul, merupakan tampilan profil.
4. Scene 4 Menu Kata Pengantar, murupakan isi dari ucapan syukur
5. Scene 5 Menu Materi, Merupakan isi dari materi pembelajaran.
6. Scene Menu Daftar Pustaka, Merupakan isi referensi dari materi pembelajaran

c. Desain *Interface* (Antar Muka)

Rancangan interface pada e-book ini dirancang untuk guru dan siswa SMP/MTS, maka dari itu menampilkan aplikasi ini bisa dibuka menggunakan aplikasi Readium dan masih banyak juga aplikasi lainnya. Berikut ini adalah beberapa rancangan yang bisa digunakan megunakan aplikasi Readium.

3) *Material Collecting*(pengumpulan Bahan)

Material Collecting adalah tahap pengumpulan bahan bahan yang dikumpulkan adalah image atau gambar, video, *background*, jadi *image-image* pendukung lainnya pada praktiknya, tahap ini bisa dilakukan secara paralel dengan tahap *assembly*.

Beberapa data dan informasi yang harus dikumpulkan memulai pembuatan media ini adalah:

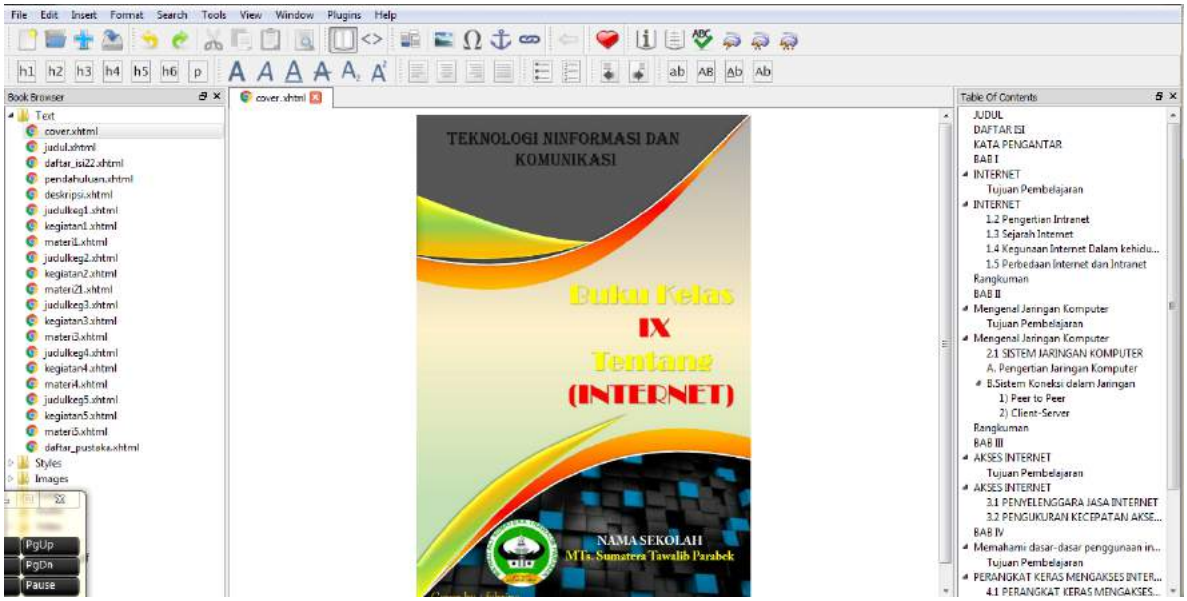
a. Data teks yang digunakan adalah teks tentang materi pelajaran Internet.
b. Data vidio yang digunakan adalah suara narasumber dan juga musik yang digunakan sebagai latar.
c. Data grafik atau image yang digunakan adalah image background dan image gambar yang berhubungan dengan materi yang diajarkan.

4) *Assembly*(Pembuatan)

Assembly adalah tahap pembuatan seluruh objek multimedia berdasarkan desain yang telah dilakukan sebelumnya.

a. Pembuatan Objek Cover

Objek gambar pada aplikasi ini dibuat menggunakan aplikasi Microsoft Power Point, namun ada juga yang mengambil gambar-gambar *clipt art*. Untuk objek Cover menggunakan *wallpaper* yang disesuaikan dengan materi yang dijelaskan. Secara keseluruhan setelah objek maupun *Cover* didesain maka langkah sekanjutnya yaitu mengconvert menjadi simbol dengan tipe graphic, hal ini dimaksudkan agar gambar objek maupun background tersimpan pada *panel bin*. Sehingga apabila kita ingin meletakkan gambar tersebut pada area kerja, kita klik Insert pilih menu file lalu cari objek gambar cover dan klik ok. Contohnya yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4. 6 Proses pembuatan Menu Cover

b. Test *Movie* dan Publikasi File

Setelah semua tahapan pembuatan media ini selesai, tahap selanjtnya adalah melakukan test hasil perancangan sigil dengan tujuan untuk mengetahui apakah media yang dibuat dapat berjalan atau tidak terjadi error. Apabila masih terdapat kesalahan atau error maka harus dilakukan perbaikan hingga aplikasi dapat berjalan dengan baik. Test aplikasi ini akan menghasilkan file dengan ekstensi tahap selanjutnya yaitu merender *file* dengan tujuan agar aplikasi sigil pembelajaran ini dapat digunakan baik disekolah ataupun dirumah.

c. Tampilan Hasil

1. Halaman Daftar Isi

   Pada halaman Daftar Isi ini akan dialihkan ke scene yang terdapat didalamnya halaman Menu Utama.

2. Halaman Menu Utama

   Pada halaman Menu Utama ini, terdapat judul, daftar isi, kata pengantar, materi dan daftar isi seperti gambar dibawah ini:



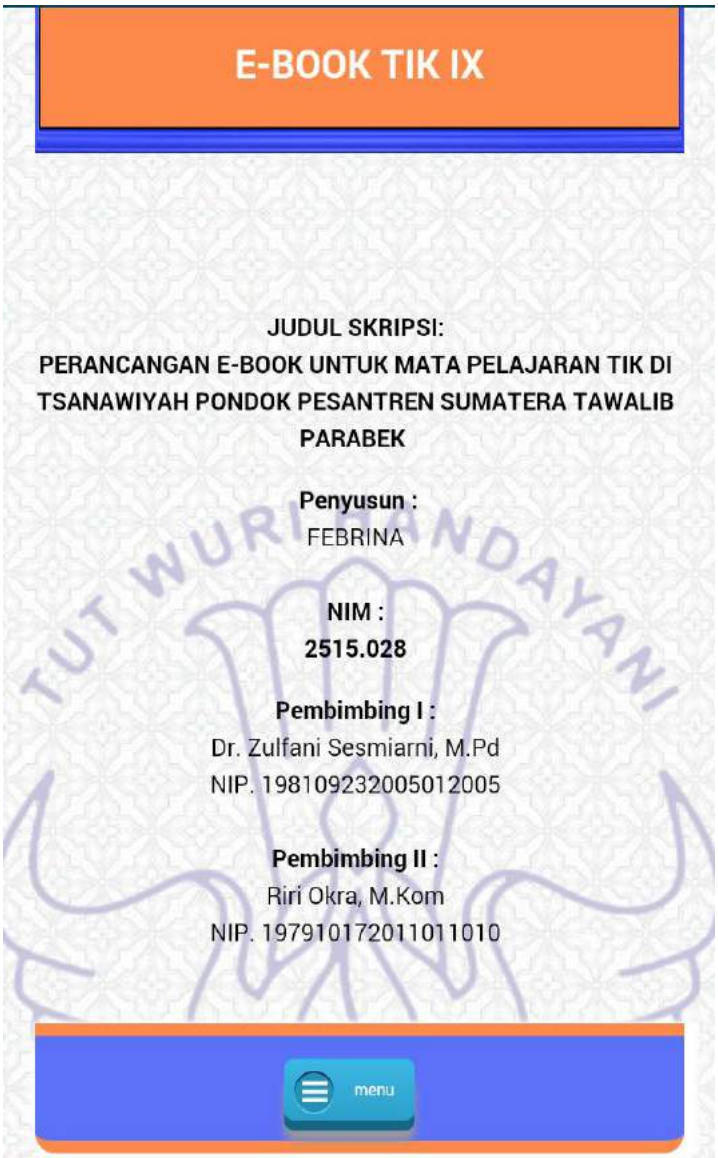
DAFTAR ISI

JUDUL
DAFTAR ISI
KATA PENGANTAR
BAB I
INTERNET
Tujuan Pembelajaran
INTERNET
1.2 Pengertian Intranet
1.3 Sejarah Internet
1.4 Kegunaan Internet Dalam kehidupan sehari- hari
1.5 Perbedaan Internet dan Intranet
Rangkuman
BAB II
Mengenal Jaringan Komputer
Tujuan Pembelajaran
Mengenal Jaringan Komputer
2.1 SISTEM JARINGAN KOMPUTER
A. Pengertian Jaringan Komputer
B.Sistem Koneksi dalam Jaringan
1) Peer to Peer
2) Client-Server
Rangkuman
BAB III
AKSES INTERNET
Tujuan Pembelajaran
AKSES INTERNET
3.1 PENYELENGGARA JASA INTERNET
3.2 PENGUKURAN KECEPATAN AKSES INTERNET
BAB IV
Memahami dasar-dasar penggunaan internet/intranet
Tujuan Pembelajaran
PERANGKAT KERAS MENGAKSES INTERNET
4.1 PERANGKAT KERAS MENGAKSES INTERNET
4.2 PERANGKAT LUNAK AKSES INTERNET
BAB V
Memahami dasar-dasar penggunaan internet/intranet
Tujuan Pembelajaran
MENYAMBUNGKAN INTERNET MENGGUNAKAN DIAL-UP
5.1 CARA MENYAMBUNGKAN INTERNET MENGGUNAKA N DIAL-UP
DAFTAR PUSTAKA

Gambar 4.7 Tampilan Menu Daftar Isi

3. Halaman Menu Judul

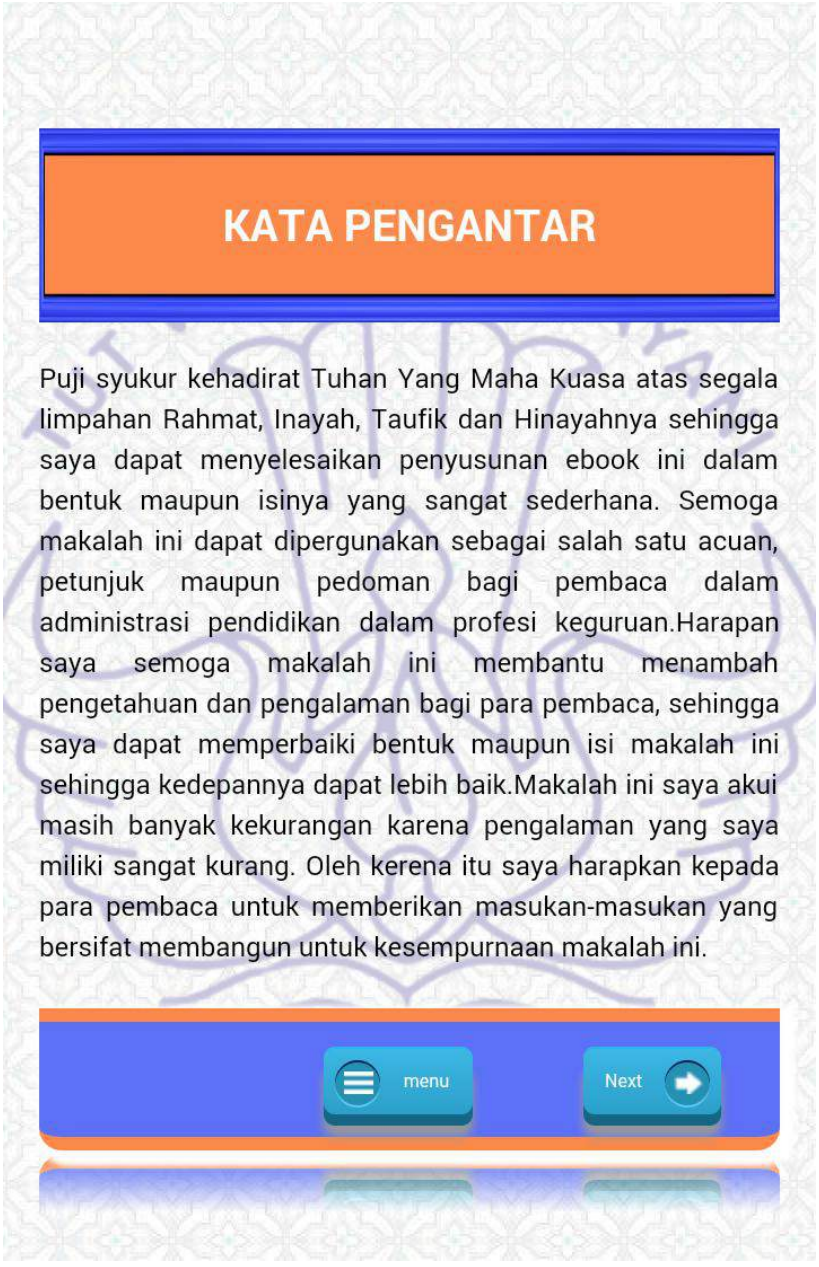
Pada Halaman Menu Judul ini, terdapat profil tentang nama penulis dan dosen pembimbing penulis Halaman tersebut terlihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 4.8 Tampilan Menu Judul

4. Halaman Menu Kata Pengantar

Pada halaman ini, murupakan isi dari ucapan syukur Pada Tuhan yang maha esa sehingga penulis bisa menyelesaikan perancangan *e-book* ini Halaman tersebut terlihat pada gambar dibawah ini :

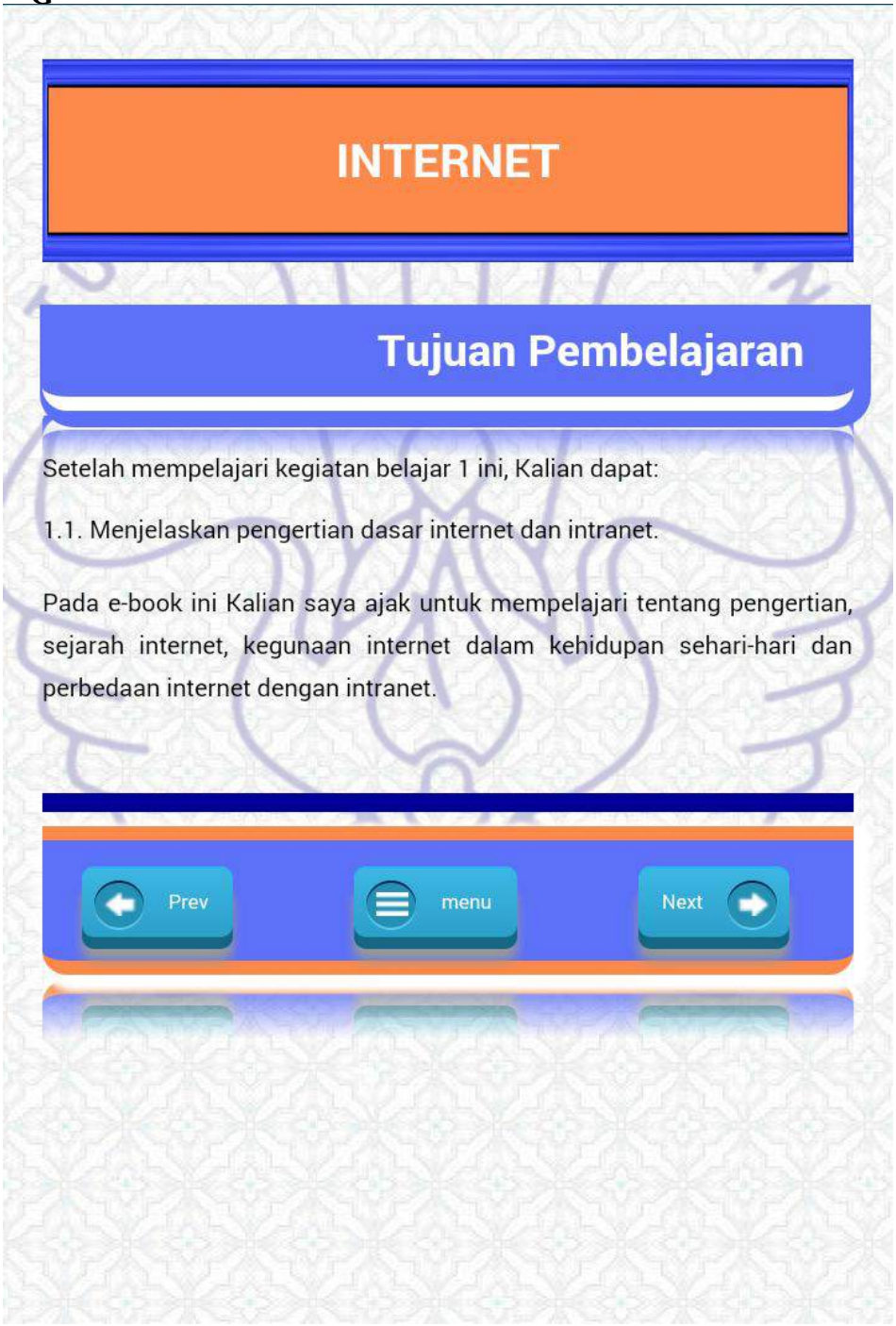


Gambar 4.9 Tampilan Menu Kata Pengantar

5. Halaman Menu Materi,

Pada halaman ini, terdapat Merupakan isi dari materi pembelajaran. Pada halaman Menu Materi terdapat beberapa materi-materi yang ada di dalamnya Halaman tersebut terlihat pada gambar dibawah ini :

G

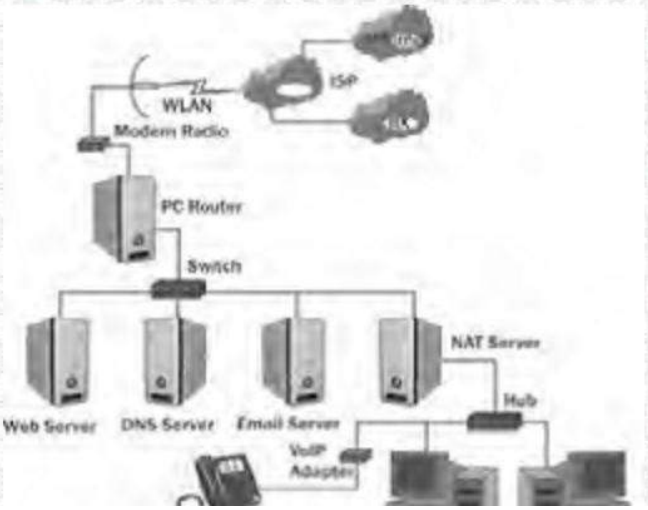


Menu Materi BAB I

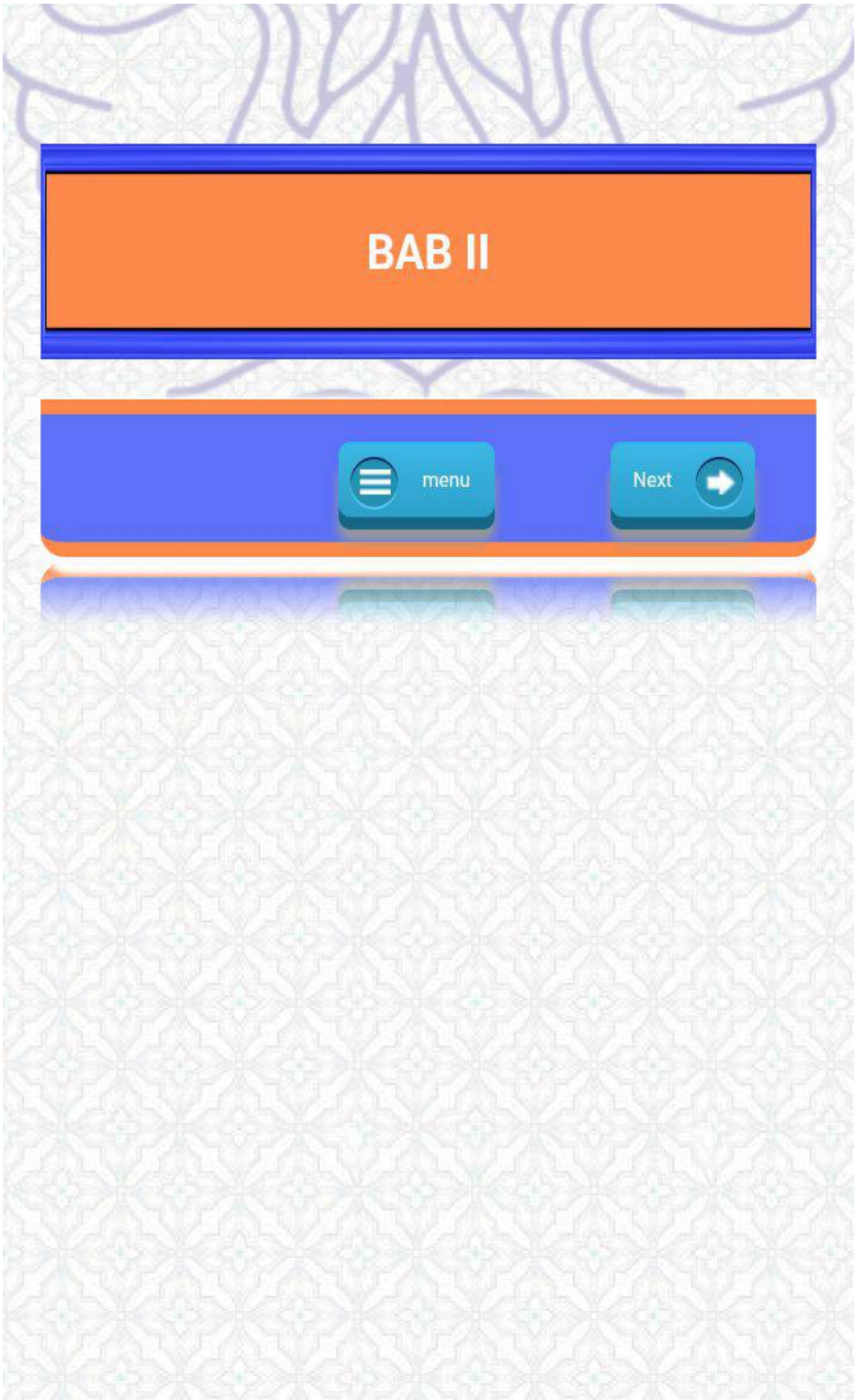
INTERNET

1.1 Pengertian Internet

Internet (Interconnected Network) adalah jaringan global yang menghubungkan berjuta-juta komputer di seluruh dunia melalui jalur telepon kabel maupun satelit. Komputer yang tersambung ke internet menyediakan informasi-informasi yang terbuka untuk umum, sehingga pemakai internet dapat menghubungi banyak komputer kapan saja dari seluruh penjuru dunia untuk mengirim berita, memperoleh informasi, dan transfer data. Internet menghubungkan sejumlah besar komputer di seluruh dunia menggunakan bahasa jaringan yang sama, yaitu TCP/IP (Transmission Control Protocol/Internet Protocol)..



Gambar 4.11 Tampilan Menu Materi BAB I Materi



Menu Materi BAB II Materi



Menu Materi BAB II

Mengenal Jaringan Komputer

2.1 SISTEM JARINGAN KOMPUTER

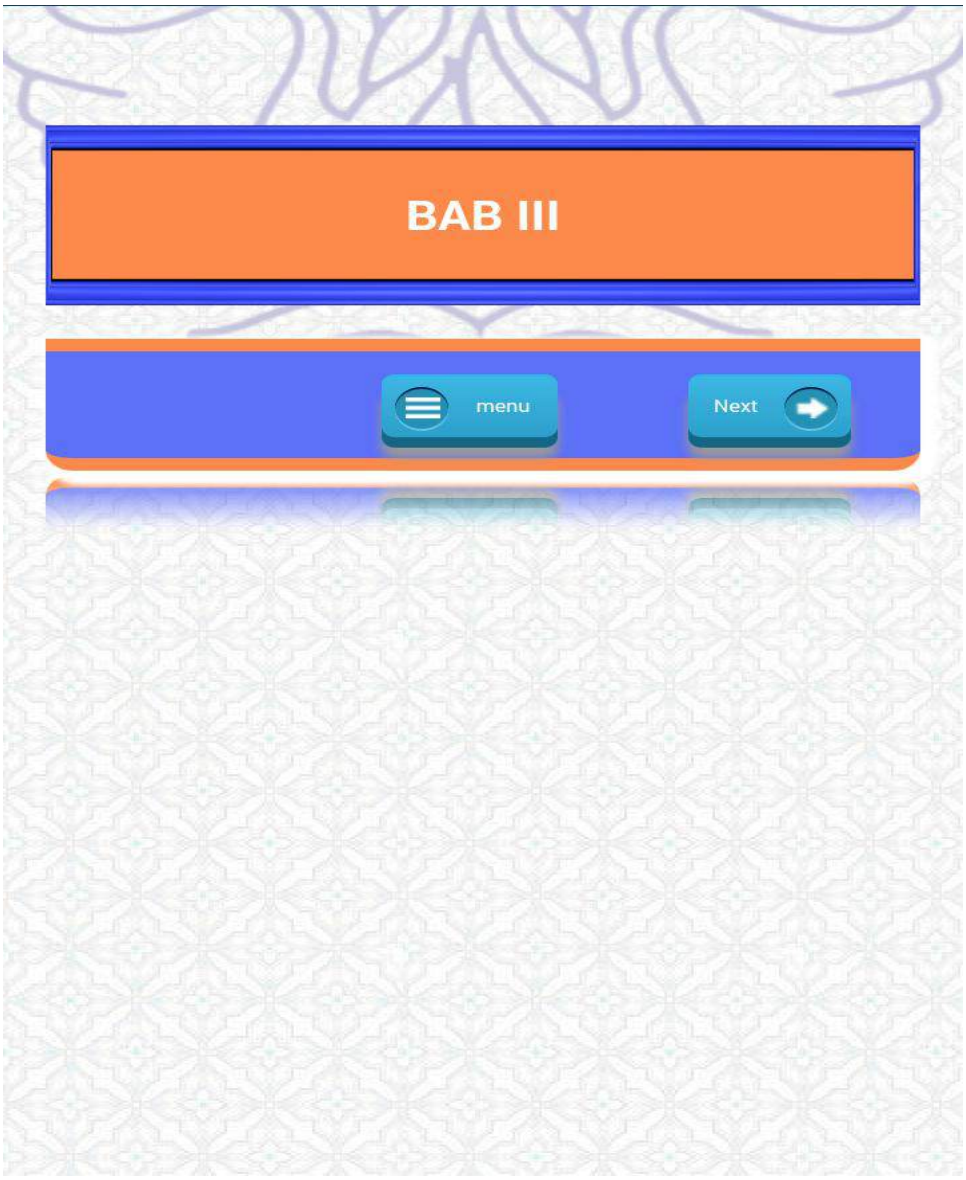
Kemajuan di bidang teknologi komunikasi berpengaruh pada perkembangan pengolahan data sehingga data dapat dikirim dari satu tempat ke tempat yang lain melalui alat telekomunikasi. Pengiriman data ini menggunakan sistem transmisi elektronik.

A. Pengertian Jaringan Komputer

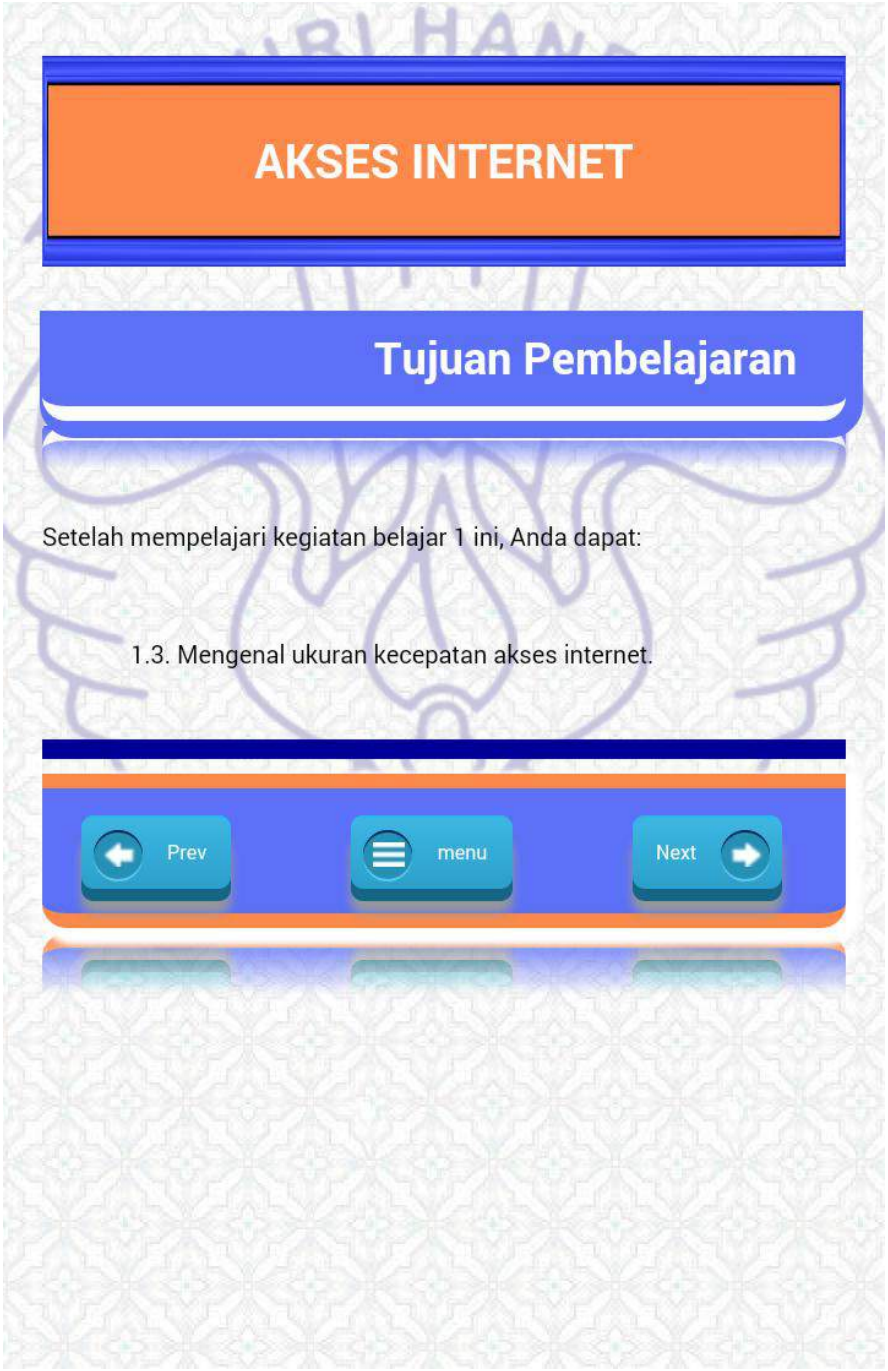
Dalam dunia komputer, data dapat dikirim dari satu komputer ke komputer lainnya dengan menggunakan sistem jaringan yang disebut jaringan komputer. Jaringan computer kumpulan beberapa komputer, printer, dan peralatan lainnya yang terhubung dalam satu kesatuan. Data yang berupa teks, gambar, audio, maupun video ditransfer melalui media transmisi kabel maupun tanpa kabel (wireless) sehingga memungkinkan pengguna jaringan computer dapat saling bertukar data, menggunakan hardware atau software secara bersama-sama, dan berbagi resource seperti memakai satu unit printer untuk digunakan oleh beberapa komputer.

Tiap komputer, printer, atau perangkat computer lainnya yang terhubung dalam jaringan disebut dengan node. Sebuah jaringan komputer sekurang-kurangnya terdiri atas dua unit komputer atau lebih, dapat berjumlah puluhan,

Menu Materi BAB II Materi



Gambar 4.15 Tampilan Menu Materi BAB III Materi



Gambar 4.16 Tampilan Menu Materi BAB III

AKSES INTERNET

3.1 PENYELENGGARA JASA INTERNET

Untuk dapat mengakses internet, kalian harus menyiapkan komputer yang telah dipasangkan modem (modulator demodulator), kemudian hubungkan ke saluran telepon (dikenal sebagai PPP, Point to Point Protocol). Selanjutnya kalian harus menyambungkan (koneksi) ke ISP yang akan menghubungkan kalian ke internet. ISP (Internet Service Provider) adalah penyelenggara jasa layanan internet yang merupakan gerbang untuk menuju internet. Begitu tersambung ke server ISP, komputer si pengguna sudah siap digunakan untuk mengakses jaringan internet. Beberapa ISP yang ada di Indonesia antara lain adalah RADnet, Wasantara Net, Centrinnet, TelkomNet Instan, INDOSATnet, dan lain-lain. Jenis koneksi yang diberikan oleh ISP adalah sebagai berikut.

A. IP Connection

Jika semua hardware dan software ingin secara langsung terkoneksi atau akses ke Internet, maka kalian harus menggunakan IP (Internet Protocol) address.

B. Dial-up Connection

Kalau kalian menggunakan modem untuk dial ke ISP supaya

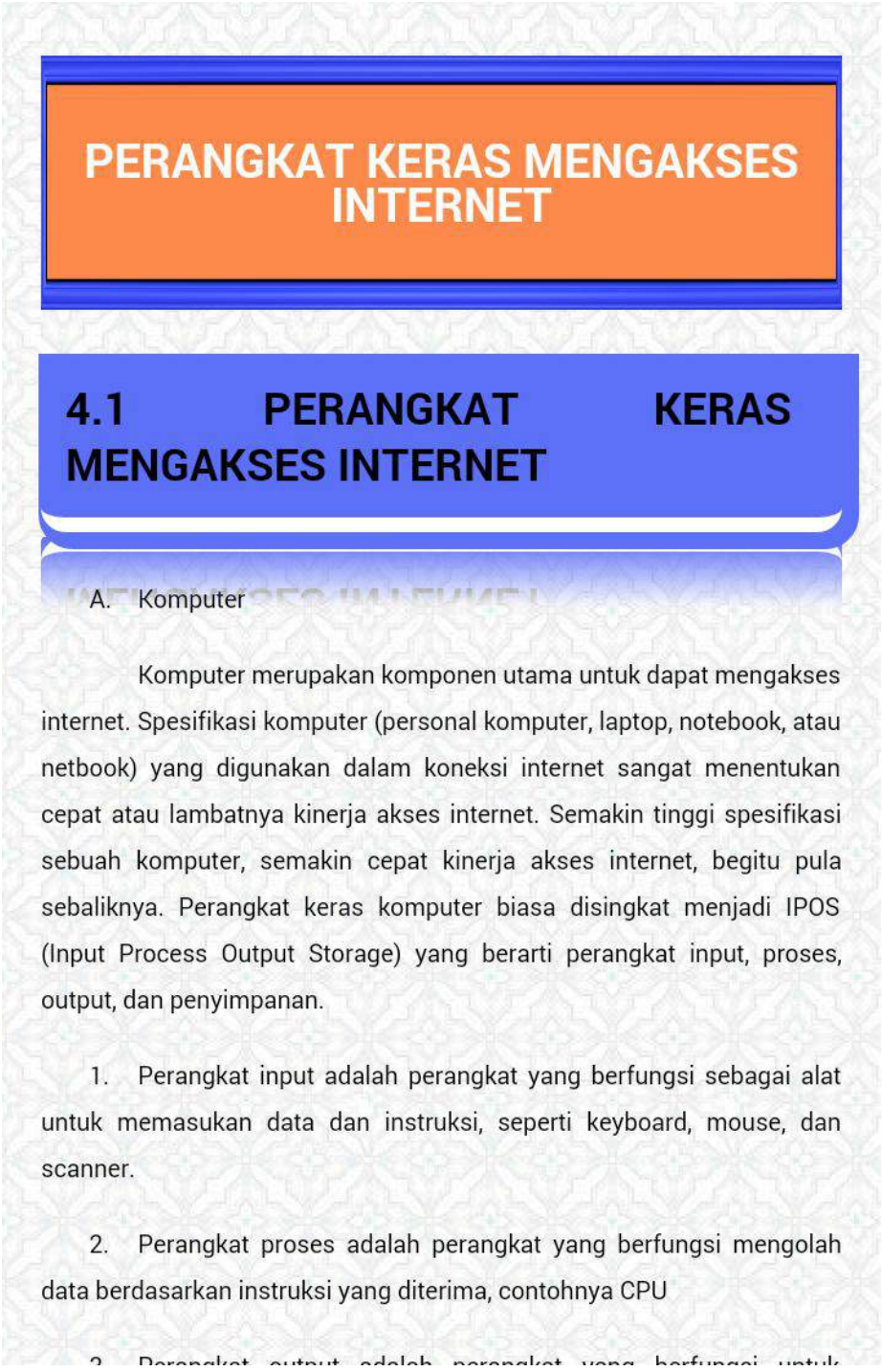
Gambar 4.17 Tampilan Menu Materi BAB III Materi


BAB IV
menu
Next

Gambar 4.18 Tampilan Menu Materi BAB IV Materi

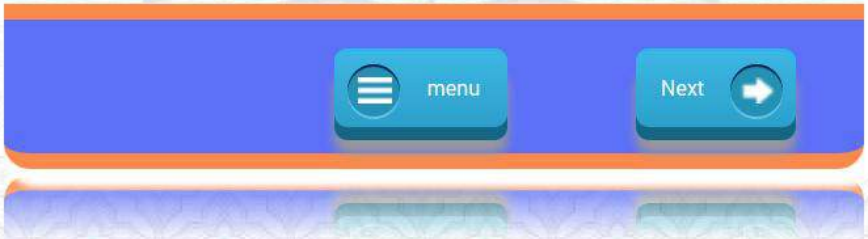


Gambar 4.19 Tampilan Menu Materi BAB IV



Gambar 4.20 Tampilan Menu Materi BAB IV Materi

BAB V



Gambar 4.21 Tampilan Menu Materi BAB V

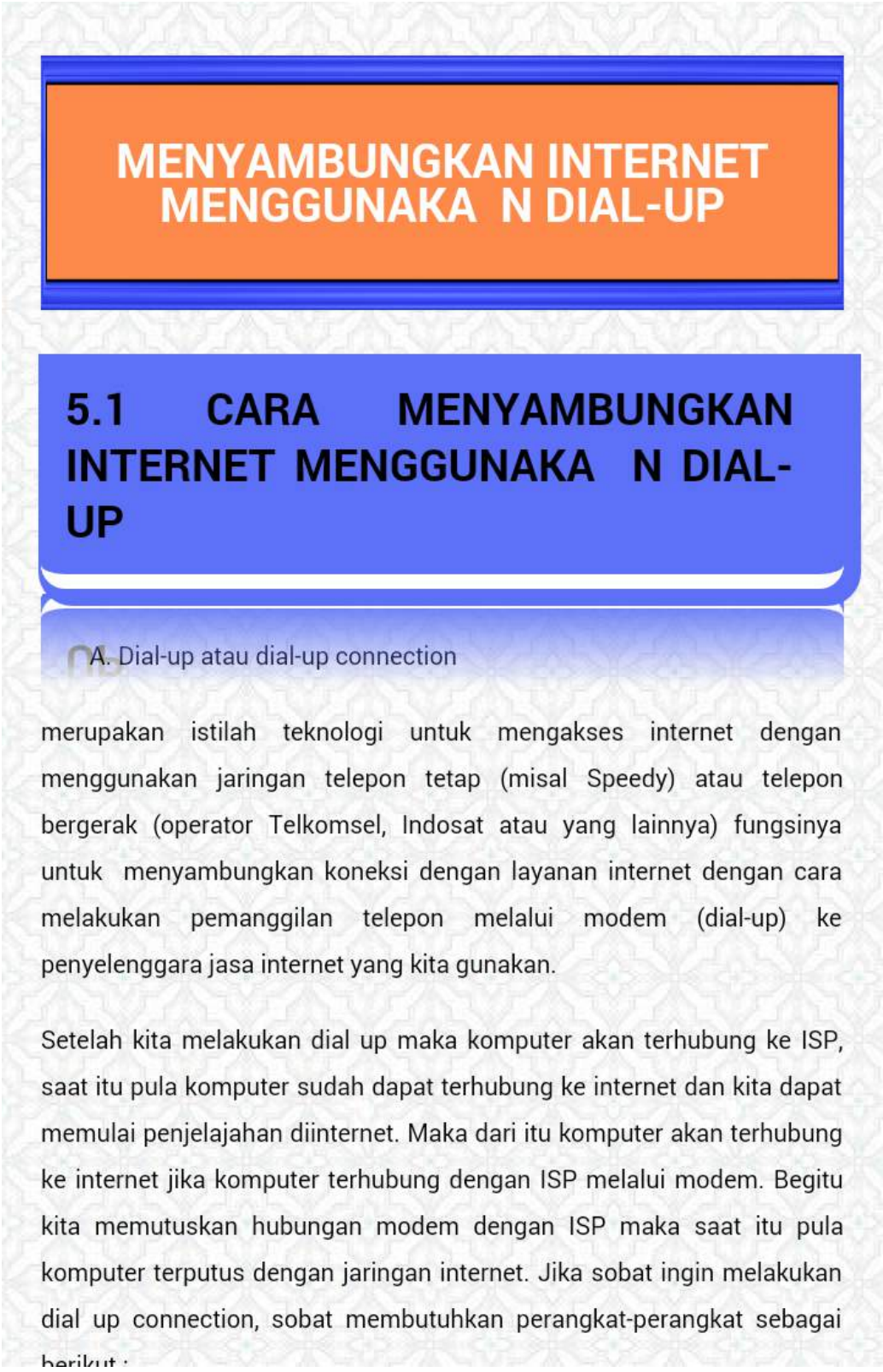
Gambar 4.22 Tampilan Menu Materi BAB V Materi

Memahami dasar-dasar penggunaan internet/intranet

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari kegiatan belajar 1 ini, Anda dapat:

1.5. Melakukan berbagai cara untuk memperoleh sambungan Internet/Intranet



Gambar 4.24 Tampilan Menu Materi BAB V Materi

6. Halaman Menu Daftar Pustaka



Halaman Daftar Pustaka berisi tentang Merupakan isi referensi dari materi pembelajaran *e-book* ini.

Gambar 4.25 Tampilan Menu Daftar Pustaka

5) Testing

Testing adalah tahap pengujian produk jadi. Apabila ada kesalahan tampilan akan dibetulkan, dan jika sudah berjalan dengan baik, proses akan masuk kepada tahap selanjutnya yaitu *distribution*. Tahap testing dilakukan setelah selesai tahap pembuatan dan seluruh data dimasukkan pada tahap pengujian, media diuji dengan metode *blackbox*.

a. Pengujian dengan metode *blackbox*

Pengujian dengan menggunakan metode *blackbox* adalah pengujian yang dilakukan untuk memperlihatkan bahwa fungsi-fungi bekerja dengan baik dalam artian masukan diterima dengan benar dan keluaran yang dihasilkan benar-benar tepat, pengintegrasian eksternal data dapat berjalan dengan baik.

a. Berikut adalah tabel identifikasi dan rencana pengujian :

Tabel 4.2 Identifikasi dan Rencana Pengujian

No	Kelas Uji	Butir Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Pengujian
1	Pengujian Menu Utama	Tampilan yang dihasilkan pada menu Cover	Pengujian Unit	*Blackbox*
2	Pengujian Menu Cover	Tampilan yang dihasilkan Daftar Isi	Pengujian Unit	*Blackbox*

b. Pengujian Menu Judul adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Pengujian Menu Judul

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tampilkan Menu Judul	Menampilkan Menu Judul	Tampilan dari Prifil Penulis dan Dosen Pembimbing	Diterima

c. Pengujian menu Kata Pengantar adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4 Pengujian Menu Kata Pengantar

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tampilkan Menu Kata Pengantar	Menampilkan Kata Pengantar	Tampilan isi dari Kta Pengantar	Diterima

d. Pengujian menu Materi adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5 Pengujian Menu Materi

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tampilkan Menu Materi	Membuka Sub-sub Menu per BAB	Tampilan seluruh isi Materi Pembelajaran	Diterima

e. Pengujian menu Daftar Pustaka adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Pengujian Menu Daftar Pustaka

Khasus dan hasil Uji Coba Program			
Data	**Yang diharapkan**	**Hasil Uji Coba**	**Kesimpulan**
Tampilkan Menu Daftar Pustaka	Menampilkan hasil Daftar Pustaka	Tampilan Menu ke Daftar Isi	Diterima

f. Hasil Pengujian Fungsionalitas

Tabel 4.7 Pengujian Menu Menu Utama

No	Pengujian	Error	Validitas
1	Teks	-	Valid
2	Gambar/Foto	-	Valid
3	Vidio	-	Valid

g. Kesimpulan Pengujian

Setelah dilakukan beberapa pengujian, output yang dihasilkan dari e-book telah sesuai dengan perancangan.

6) Distributioan

Dalam proses ini aplikasi yang sudah jadi e-book akan dijadikan dalam bentuk aplikasi sehingga produk siap untuk digunakan. Dalam apikasi ini terdapat beberapa file pendukung yaitu:

1. Microsoft word, unruk membuat teks materi
2. Microsoft power point, untuk mengedit tampilan cover buku
3. Readium, untuk menjalankan hasil dari pembuatan e-book

Untuk menjalankan aplikasi ini dibutuhkan spesifikasi hardware da software sebagai berikut:

a. Hardware

Untuk menjalankan aplikasi multimedia ini dibutuhkan

Personal Computer (PC) dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Memory : 1 GB (disarankan)
2. Hardisk : *Space* 1,3 GB
3. Optical : CD/DVD/CD RW
4. *Speaker* : Standard
5. *Mouse* : Standard

b. Software

Aplikasi multimedia ini tidak memiliki batasan *software* minimal yang harus terinstall pada komputer untuk menjalankannya, aplikasi ini bersifat *autorun*, jika dibutuhkan perangkat *sigil* Untuk menjalankannya. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi windows XP.

c. Penyebar Luasan (*Disseminate*)

Pada tahap disseminate peneliti melakukan proses penyebaran media seperti menampilkan media dihadapan siswa didalam

Kelas, peneliti juga membagikan media kepada siswa sehingga siswa bisa belajar mandiri baik disekolah maupun dirumah dan siswa bisa menggunakannya dalam bentuk versi android, Apabila ada respon sasaran pengguna bahan ajar sudah baik maka baru dilakukan percetakan sesuai dengan banyak siswa.

D. Uji Produk

E. Hasil Uji Validitas

Untuk memperoleh produk yang berkualitas dan siap pakai perlu dilakukan uji validitas produk. Uji validitas dilakukan untuk melihat isi dari produk tersebut dengan tujuan untuk melihat ketepatan isi produk. Uji validitas produk dilakukan dengan konsultasi dan meminta penilaian kepada para ahli dibidang sistem komputer. Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada beberapa ahli sistem komputer yaitu. Tahap pengujian ini peneliti tunjukan kepada ahli sistem komputer yaitu Bapak Agus Nur Khomarudin S.Pd, M.Kom yang merupakan dosen pada jurusan PTIK IAIN Bukittinggi dengan nilai **0,76**, Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom dengan nilai

0,71 dan Ibu Rina Novita, S.Pd, M.Kom dengan nilai **0,76** maka kesimpulan produk Perancangan *E-book* ini sudah valid dengan rata-rata **0,78.**

F. Hasil Uji Praktikalitas

Uji praktikalitas Perancangan *E-book* ini diperoleh berdasarkan lembar praktikalitas yang diisi oleh Ustad dan Ustadzah di Madrasah Stanawiyah Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek. Tahap pengujian praktikalitas penulis tunjukan kepada 3 Ustad dan Ustadzah yaitu Ustad Yahdi, S.Kom dengan nilai **80**, Ustadzah Nur Afni, Lc denga nilai **90** dan Ustadzah Nofitri, S.Ag, M.Pd dengan nilai **93** dengan nilai rata-rata **87.**

G. Hail Uji Efektifitas

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi peserta didik. Bagaimana seorang siswa dapat tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk Uji Efektivitas peneliti tujukan kepada 10 orang siswa. Dengan rata-rata 90,93 kriteria sangat valid. Dengan kesimpulan tampilan, isi dan kemanfaatan media digunakan oleh siswa serta produk Perancangan *E-book* Pada Mata Pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek dan dapat membangkitkan semangat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.

Ketiga Uji Produk tersebut dilakukan kepada masing-masing pakarnya dan telah dilakukan ketiga pengujian tersebut untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada halaman lampiran.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Media Pembelajaran Perancangan *E-book* Pada Mata Pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek dapat dirancang menggunakan *software-software*. Dalam hal ini *software* yang digunakan *software Sigil,* sebagai *software* utama dan didukung oleh *software* lainnya seperti,Microsoft Word, Microsoft Power Point, dan lain-lain, maka dapat dirancang sebuah media pembelajaran berbasis multimedia tentang Perancangan *E-book* Pada Mata Pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek dengan konsep Buku sehingga dapat menunjang proses belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa dan juga memperkuat motivasi, serta menanamkan pemahaman pada siswa tentang materi yang diajarkan.
2. Setelah dilakukan uji validitas, praktikalitas dan efektifitas produk maka dapat disimpulkan :
    a. Uji validitas produk

Tahap pengujian validitas ini peneliti tujukan kepada ahli media yaitu Bapak Bapak Agus khomarudin, S.Pd, M.Kom, Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom, dan Ibuk Rina Novita S.Pd, M.Kom skala likert 0,78, maka nilai dari media pembelajaran tentang pengenalan huruf dan angka adalah valid dengan sedikit revisi.

b. Uji praktikalitas produk

Untuk uji praktikalitas produk peneliti tujukan kepada guru-guru yang ngajar yaitu Ustad Yahdi, S.Kom dengan nilai **80**, Ustadzah Nur Afni, Lc denga nilai **90** dan Ustadzah Nofitri, S.Ag, M.Pd dengan nilai **93** sehingga di dapat hasil akhir total **87** Setelah diterapkan ke dalam skala likert nilai praktikalitas tersebut berada pada persentase 81-100 dengan kriteria sangat praktis.

c. Uji efektifitas produk

Untuk uji Efektifitas peneliti tujukan kepada 10 siswa dengan kesimpulan format, isi dan bahasa dengan hasil 93.33, 93.33, 93.33, 95, 76,66, 100, 100, 80, 77,66, 100 Maka didapat nilai akhir efektifitas 90.93, kemudian diterapkan ke dalam skala likert (81-100) dengan kriteria sangat efektif.

B. Saran

Dalam media pembelajaran Perancangan *E-book* Pada Mata Pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek untuk siswa kelas IX ini penulis menyarankan kepada:

1. Kepada para orang tua hendaknya selalu memperhatikan perkembangan belajar anaknya sehingga mereka dengan diperhatikan perkembangan belajarnya akan mampu berkreativitas secara maksimal.

2. Siswa, guru dan dosen yang akan melakukan penelitian dalam bidang pendidikan agar penelitian dapat dilanjutkan untuk melihat keberhasilan penggunaan media ini kepada siswa.
3. Para calon guru maupun guru agar mengembangkan isi materi dari desain yang telah dirancang.
4. Bagi pengguna maupun *user* agar memberikan saran dan kritikan yang membangun bagi penulis agar media dan penulisan ini bisa lebih sempurna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin

DAFTAR KEPUSTAKAAN

[1] Departrmrn Agama RI, *Al-quran dan terjemahannya*. Bandung: Diponegoro, 2005.

[2] Dr. H. Samsul Nizar, M.Ag, *Sejarah Pendidikan Islam*. jakarta: kencana, 2007.

[3] S. M. Chan, *Kebijakan Pendidikan Era Otonomi Saerah*. jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2008.

[4] IGde Wawan Sudatha dkk, *Desain Multimedia Pembelajaran*. Yogyakarta 55283: Ruko Jambusari 7A, 2015.

[5] Ahmad Junaedi, *Buku Digital*. 2014.

[6] Ahmad junaidi, *Buku digital Pelatihan simulasi digital*. Diakses pada 18 februari 2019, 21.09 wib, 2014.

[7] Ariesto Hadi Sutopo, *Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. yogyakarta: graha ilmu.

[8] Rusdi nur dkk, *perancangan mesin-mesin industri*. yogyakarta, 2018.

[9] Ahmad junaedi, *Buku digital Pelatihan simulasi digital*. 2014.

[10] Siska wijayanti dkk, "pengembangan e-book interaktif kesetimbangan kimia berbasis representasi kimia," p. hal 487-488.

[11] Eka putri azrai dkk, "efektifitas penerapane-book sebagai sumber belajar mandiri

dalam pembelajaran e-book," *https://jurnal.fmipa.unila.ac.id/index.php/semirata/article/viewFile/678/498*, p. hal 7, 2013.

[12] Rusman dkk, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. jakarta: Grfindo persada, 2012.

[13] Adi Setyawan dkk, *Teknologi Informasi danKomunikasi*. jakarta, 2010.

[14] Mashadi dkk, *Teknologi informasi dan komunikasi untuk smp/mts kelas 9*. jakarta, 2010.

[15] Pangestuning Maharani dkk, "Pemanfaatan Software Sigil Sebagai Media Pembelajaran E-Learning yang Mudah, Murah dan User Friendly DenganFormat Epub Sebagai Sumber Materi," *(http://ojs.amicom.ac.id)*, pp. 13 Maret 2019, 10.00.

[16] Rahmat Hidayat dkk, "Pemanfaatan Sigil Untuk Pembuatan E-Book (Elektronik Book) dengan Format EPub," *(http://teknosi.fti.unand.ac.id)*, pp. 13 Maret 2019, 13.07.

[17] Rahmadani Siregar, "Karya Ilmiyah Interaktif Menggunakan Format File Epub," *(e-journal.perpustakaanstainpsp.net/index.php/alkuttab/article/download/434/pdf-38)*, pp. 13 maret 2019, 16.38.

[18] Seamolec, *Materi Buku Digital*. .

[19] Nunuk suryani dkk, "panduan pembuatan e-book dengan sigil," *(http://epuspeduli.com/panduanmembuatebookdengansigil.pdf)*, p. hal. 3-15 17 maret 2019, 23:30 WIB.

[20] N. syaodih Sukmadinata, *metode penelitian pendidikan*. Bandung, 2009.

[21] Sugiyono, *Metode penelitian Administrasi dilengkapi dengan Metode R&D*. Bandung,

2014.

[22] Mulyadi, *Hibah Penelitian Pengembangan*. yogyakarta, 2017.

[23] Iwan Binanto, *Multimedia Digital dasar teori+Pengembangannya*. yogyakarta, 2010.

[24] AriestoHadi Sutopo, *Analisis dan Desain Berorientasi Objek*. yogyakarta: Perum Candi Gebang Permai, 2002.

[25] Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. yogyakarta, 2002.

[26] M.Haviz, *Research and Development Penelitian di bidang kependidikan yang Inovatif, produktif dan bermakna*. 2013.

[27] Lewis R.Aiken, *Three Coefficients For Analyzing The Reliability And Validity Of Rating, Educational and psychological measurement*. .

[28] M.Haviz, *Research and Development*. .

[29] R. R. Hake, *Analyzing Change/Gain Scores, Journal Of Education and Research*. .

LAMPIRAN

INSTRUMEN PENILAIAN VALIDITAS PERANCANGAN E-BOOK UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Peneliti : Febrina

Nim : 2515.028

Fakultas / Jurusan : Tarbiyah / PTIK

A. Pengantar

Lembar validitas ini disampaikan kepada Bapak/Ibu sebagai pakar atau ahli media yang dimaksudkan untuk mendapatkan masukan tentang kelayakan media pembelajaran ini. Data hasil lembar validasi ini sangat dibutuhkan sebagai data penelitian skripsi peneliti di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek Bukittinggi yang berjudul **PERANCANGAN E-BOOK UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIBPARABEK**

Peneliti sangat mengharapkan bantuan Bapak/Ibu berupa pendapat atau saran dalam bentuk pengisian lembar validasi ini yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Atas bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Petunjuk Pengisian

Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan validitas media pembelajaran yang dirancang untuk membantu proses belajar mengajar dalam mata pelajaran Tik. Untuk itu kepada Bapak dan Ibu sebagai tenaga ahli dapat memberikan tanda checklist (□) pada kolom yang sesuai dengan yang dirasakan untuk beberapa plihan yaitu :

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

FORMAT PENILAIAN VALIDITAS MEDIA PEMBELAJARAN

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran Pembuatan e-book menggunakan sigil yang digunan sesuai dengan materi pembelajaran.					
2	Media e-book yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
3	Penggunaan e-book yang digunakan sesuai dengan kopetensi dasar.					
4	Pengunaan e-book yang digunakan sesuai dengan RPP					

B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian media pembelajaran e-book menggunakan sigil, serta memiliki alur logika yang jelas					
2	Tampilan media pembelajaran e-book menggunakan sigil jelas dan mudah dibaca					
3	Media pembelajaran e-book menggunakan sigil mudah untuk dipahami					
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa					
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi					
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas					
2	Ukuran font proporsional dan konsisten					

3	Tipe font sederhana dan jelas					
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					
5	Layout menarik dan proporsional					

E. KOMENTAR DAN SARAN

1. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak dan Ibu setelah mengamati dan menganalisis bahan ajar ini.

I. Titik Kekuatan

.....

.....

.....

.....

.....

II. Titik Kelemahan

.....

.....

.....

.....

.....

2. Saran-saran

Kemukakanlah saran-saran Bapak dan Ibu yang dapat dipergunakan untuk perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar ini.

.....

.....

.....

.....

.....

Bukittinggi, Juli 2019

(.....)

NIP.

ANGKET VALIDASI PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Validator **:** Agus Nur Khomarudin,S.Pd, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran Pembuatan e-book menggunakan sigil yang digunan sesuai dengan materi pembelajaran.				√	
2	Media e-book yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	

3	Penggunaan e-book yang digunakan sesuai dengan kopetensi dasar.				√	
4	Pengunaan e-book yang digunakan sesuai dengan RPP				√	
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian media pembelajaran e-book menggunakan sigil, serta memiliki alur logika yang jelas					√
2	Tampilan media pembelajaran e-book menggunakan sigil jelas dan mudah dibaca				√	
3	Media pembelajaran e-book menggunakan sigil mudah untuk dipahami				√	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				√	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					√
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				√	

C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas				√	
2	Ukuran font proporsional dan konsisten				√	
3	Tipe font sederhana dan jelas					√
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi					√
5	Layout menarik dan proporsional					√

ANGKET VALIDASI PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Validator **:** Gusnita Darmawati,S.Pd, M.Kom

No	KRITERIA	1	2	3	4	5
A	**ASPEK VALIDITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran Pembuatan e-book menggunakan sigil yang digunan sesuai dengan materi pembelajaran.				√	
2	Media e-book yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√	
3	Penggunaan e-book yang digunakan sesuai dengan kopetensi dasar.				√	
4	Pengunaan e-book yang digunakan sesuai dengan RPP			√		
B	**ASPEK INSTRUKSIONAL DESAIN**					
1	Urutan sajian media pembelajaran e-book menggunakan sigil, serta memiliki alur logika yang				√	

	jelas					
2	Tampilan media pembelajaran e-book menggunakan sigil jelas dan mudah dibaca				√	
3	Media pembelajaran e-book menggunakan sigil mudah untuk dipahami				√	
4	Dapat membangkitkan minat, motivasi dan perhatian siswa				√	
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				√	
6	Penggunaan media membantu dalam penyampaian gambaran materi				√	
C	**PEMAKETAN BAHAN AJAR DAN KOMUNIKASI VISUAL**					
1	Background sederhana, konsisten dan jelas			√		
2	Ukuran font proporsional dan konsisten			√		
3	Tipe font sederhana dan jelas				√	
4	Font dengan background memiliki tingkat kekontrasan yang tinggi			√		
5	Layout menarik dan proporsional				√	



HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

No	Validator						Nilai / v
	Bapak Agus Nur Khomarudin S.Pd, M.Kom		Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom		Ibuk Rina Novita S.Pd, M.Kom		
	Skor / r	s	Skor / r	S	Skor / r	s	
Item 1	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 2	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 3	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 4	4	3	3	2	4	3	0,67
Item 5	5	4	4	3	5	4	0,91

Item 6	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 7	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 8	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 9	5	4	4	3	5	4	0,91
Item 10	4	3	4	3	4	3	0,75
Item 11	4	3	3	2	4	3	0,67
Item 12	4	3	3	2	4	3	0,67
Item 13	5	4	4	3	5	4	0,91
Item 14	5	4	3	2	5	4	0,83

Item 15	5	4	4	3	5	4	0,91
Jumlah							11,73
Rata-Rata							0,78

Ket : Rumus

$$\mathbf{V = \frac{\sum s}{n(c-1)}}$$

lo : 1

c : 5

n : 3

s = r – lo

Dari ketiga validator diperoleh nilai rata-rata adalah **0,78** pada rumus aiken's v dengan demikian sistem informasi *database* alumni yang penulis buat sudah **Valid**.

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

No	Validator		
	Bapak Agus Nur Khomarudin S.Pd, M.Kom		
	Skor	**S**	**V**
Item 1	4	3	0,75
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Item 5	5	4	0,8
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Item 8	4	3	0,75
Item 9	5	4	0,8
Item 10	4	3	0,75
Item 11	4	3	0,75

Item 12	4	3	0,75
Item 13	5	4	0,8
Item 14	5	4	0,8
Item 15	5	4	0,8
Jumlah			11,5
Rata-Rata Nilai V			0,76

Dari validator di atas didapatkan nilai rata-rata v adalah **0,76** pada rumus aiken's v Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **Valid**.

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

No	Validator		
	Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom		
	Skor	**S**	**V**
Item 1	4	3	0,75
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	3	2	0,6
Item 5	4	3	0,75
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Item 8	4	3	0,75
Item 9	4	3	0,75
Item 10	4	3	0,75
Item 11	3	2	0,6
Item 12	3	2	0,6
Item 13	4	3	0,75

Item 14	3	2	0,6
Item 15	4	3	0,75
Jumlah			10,65
Rata-Rata Nilai V			0,71

Dari validator di atas didapatkan nilai rata-rata v adalah **0,71** pada rumus aiken's v Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **Valid**.

HASIL ANALISIS VALIDITAS PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

No	Validator		
	Ibuk Rina Novita S.Pd, M.Kom		
	Skor	**S**	**V**
Item 1	4	3	0,75
Item 2	4	3	0,75
Item 3	4	3	0,75
Item 4	4	3	0,75
Item 5	5	4	0,8
Item 6	4	3	0,75
Item 7	4	3	0,75
Item 8	4	3	0,75
Item 9	5	4	0,8
Item 10	4	3	0,75
Item 11	4	3	0,75
Item 12	4	3	0,75
Item 13	5	4	0,8

Item 14	5	4	0,8
Item 15	5	4	0,8
Jumlah			11,5
Rata-Rata Nilai V			0,76

Dari validator di atas didapatkan nilai rata-rata v adalah **0,76** pada rumus aiken's v Jadi berdasarkan analisis diatas dapat dikatakan produk yang peneliti rancang **Valid**

ANGKET PRAKTIKALITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

NamaPeneliti : FEBRINA

Nim : 2515.028

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : **Perancangan *E-Book* Untuk Mata Pelajaran Tik Di** Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan sejumlah pernyataan sehubungan dengan tanggapan guru atau ahli media terhadap media pembelajaran TIK. Untuk itu kepada bapak sebagai praktisi dapat memberikan tanda checklist (□) pada kolom yang sesuai dengan yang dirasakan untuk beberapa pilihan yaitu:

Skala	**Keterangan**
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Cukup
4	Baik
5	Sangat Baik

1. **Format Penilaian Praktikalitas Produk**

	Kriteria	Skala				
		1	2	3	4	5
A	**ASPEK PRAKTIKALITAS ISI**					
1	Kesesuaian media pembelajaran Pembuatan e-book menggunakan sigil yang digunan sesuai dengan materi pembelajaran.					
2	Media e-book yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.					
3	Penggunaan e-book yang digunakan sesuai dengan kopetensi dasar.					
4	Pengunaan e-book yang digunakan sesuai dengan RPP					
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat					
	Jumlah					

2. Komentar dan Saran

a. Komentar

Kemukakanlah komentar Bapak/Ibuk setelah melihar dan menganalisis program ini :

.....

.....

.....

.....

b. Saran

Kemukakanlah saran Bapak/Ibuk setelah melihat dan menganalisis program ini :

- Percantik tampilan biar lebih menarik

.....

.....

Nama Sekolah	:
Nama Lengkap	:
Tempat	:
Hari / tanggal	:

Bukittinggi, Juni 2019

NIP :

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS PERANCANGAN E-BOOK UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Praktikalitator : Yahdi, S.Kom

	Kriteria	Skala					Bobot	Nilai
		STS	**TS**	**N**	**S**	**SS**		
A	**ASPEK PRAKTIKALITAS ISI**							

1	Kesesuaian media pembelajaran Pembuatan e-book menggunakan sigil yang digunan sesuai dengan materi pembelajaran.				√		4	80
2	Media e-book yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√		4	80
3	Penggunaan e-book yang digunakan sesuai dengan kopetensi dasar.				√		4	80
4	Pengunaan e-book yang digunakan sesuai dengan RPP				√		4	80
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya				√		4	80
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat				√		4	80
jumlah Nilai								**80**

Keterangan Rumus :

$$p = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

p : Nilai Akhir

f : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Bobot setiap pernyataan =

Nilai Skala = **STS = 1 ; TS = 2 ; N = 3 ; S = 4 ; SS = 5.**

Bobot = (STS x 1 + TS x 2 + N x 3 + S x 4 + SS x 5)

Nilai Praktikalitas $= \frac{\sum f}{N} \times 100\%$

$= \frac{480}{100} x100\%$

= 80

Dari Praktikalitator di atas diperoleh nilai **80** dengan demikian sistem informasi *database* alumni yang penulis buat sudah **Praktis**.

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS PERANCANGAN E-BOOK UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Praktikalitator : Nur Afni, Lc

	Kriteria	Skala					Bobot	Nilai
		STS	**TS**	**N**	**S**	**SS**		
A	**ASPEK PRAKTIKALITAS ISI**							
1	Kesesuaian media pembelajaran Pembuatan e-book menggunakan sigil yang digunan sesuai dengan materi pembelajaran.				√		4	80
2	Media e-book yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√		4	80
3	Penggunaan e-book yang digunakan sesuai dengan kopetensi dasar.					√	5	100
4	Pengunaan e-book yang digunakan sesuai dengan RPP					√	5	100
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					√	5	100
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat				√		4	80

jumlah Nilai	**90**

Keterangan Rumus :

$$p = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

p : Nilai Akhir

f : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Bobot setiap pernyataan =

Nilai Skala = **STS = 1 ; TS = 2 ; N = 3 ; S = 4 ; SS = 5.**

Bobot = (STS x 1 + TS x 2 + N x 3 + S x 4 + SS x 5)

Nilai Praktikalitas $= \frac{\sum f}{N} \times 100\%$

$= \frac{540}{100} x100\%$

= 90

Dari Praktikalitator di atas diperoleh nilai **90** dengan demikian sistem informasi *database* alumni yang penulis buat sudah **Sangat Praktis**.

HASIL ANALISIS PRAKTIKALITAS PERANCANGAN E-BOOK UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Praktikalitator : Nofitri, S.Ag, M.Pd

	Kriteria	Skala					Bobot	Nilai
		STS	**TS**	**N**	**S**	**SS**		
A	**ASPEK PRAKTIKALITAS ISI**							
1	Kesesuaian media pembelajaran Pembuatan e-book menggunakan sigil yang digunan sesuai dengan materi pembelajaran.					√	5	100
2	Media e-book yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran.				√		4	80
3	Penggunaan e-book yang digunakan sesuai dengan kopetensi dasar.					√	5	100
4	Pengunaan e-book yang digunakan sesuai dengan RPP					√	5	100
5	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiannya					√	5	100
6	Aplikasi memberikan notikasi yang sangat bermanfaat				√		4	80

jumlah Nilai	**93**

Keterangan Rumus :

$$p = \frac{\sum f}{N} \times 100\%$$

p : Nilai Akhir

f : Perolehan Skor

N : Skor Maksimum

Bobot setiap pernyataan =

Nilai Skala = **STS = 1 ; TS = 2 ; N = 3 ; S = 4 ; SS = 5.**

Bobot = (STS x 1 + TS x 2 + N x 3 + S x 4 + SS x 5)

Nilai Praktikalitas $= \frac{\sum f}{N} \times 100\%$

$= \frac{560}{100} x100\%$

= 93

Dari Praktikalitator di atas diperoleh nilai **93** dengan demikian sistem informasi *database* alumni yang penulis buat sudah **Sangat Praktis**.

Hasil uji praktikalitas yang telah dilakukan dengan 3 orang penguji, diperoleh nilai dari Yahdi, S.Kom, Nur Afni, Lc, dan Nofitri, S.Ag, M.Pd yaitu:

$$\text{Jumlah Nilai} = \sum \frac{\text{Nilai}}{\text{N}}$$

$$= \frac{80+90+93}{3}$$

$$= 87$$

Jadi, dari tiga orang penguji didapatkan nilai 87, dengan demikian Perancangan E-Book Di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek yang penulis buat adalah **Sangat praktis**.

ANGKET EFEKTIVITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

NamaPeneliti : WIRA WARDANI

Fakultas/Jurusan : FTIK / Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer

Judul Penelitian : PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Petunjuk : Berikut ini dikemukakan pernyataan sehubungan dengan tanggapan salah seorang siswa di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek. Untuk itu kepada siswa sebagai efektif dapat memberikan tanda checklist (ü) pada kolom yang sesuai dengan yang dirasakan untuk beberapa pilihan yaitu :

1	Sangat Tidak Setuju (STS)
2	Tidak Setuju (TS)
3	Netral (N)
4	Setuju (S)
5	Sangat Setuju (SS)

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					

2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					

D TANGGAPAN DAN SARAN

1. **Tanggapan**

   Tanggapan siswa setelah mengamati dan mempelajari media pembelajaran ini

   .....

   .....

   .....

   .....

2. **Saran**

   .....

   .....

   .....

Bukittinggi, Juli 2019

(.....)

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Zhofi Rhahman

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				√	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					√
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					√
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					√
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Syah Alfarisi Al Haj

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami				√	

B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					√
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : anif Al Faqih

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				√	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					√
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					√
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : M. Devandra S

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					√

B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					√
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Durul Ayatul Anhar

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				√	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami			√		
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				√	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					√

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				√	
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi			√		
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Vachrajz Majid

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					√
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					√
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					√
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					√

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Muhammad Alfaridzi

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					

1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					√
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					√
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					√
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					√
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Firman Ramadhan S

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				√	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					√
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				√	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai			√		

4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas			√		
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				√	
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi				√	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				√	

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Ahmad Yusuf

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				√	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami			√		
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				√	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas			√		
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai			√		
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				√	

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				√	
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : M Hidayat

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					√
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					√
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					√
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					√
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					√
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					√

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					√
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					√

ANGKET HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Zhofi Rhahman

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				80	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					100
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**90**

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 90+90+100 = 93,33

3

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Syah Alfarisi Al Haj

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami				80	
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					100
	Total					**90**

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 90+90+100

3

= 93,33

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : anif Al Faqih

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				80	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					100
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	
	Total					**90**

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 90+90+100

3

= 93,33

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : M. Devandra S

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					100
	Total					**100**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					100
	Total					**85**

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 100+85+100

3

= 95

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Durul Ayatul Anhar

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				80	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami			60		
	Total					**70**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai				80	
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					80
	Total					**80**

C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi			60		
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
Total **80**						

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 70+80+80

3

= 76,66

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Vachrajz Majid

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					100
	Total					**100**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					100

4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					100
	Total					**100**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = $\frac{\text{Bobot}}{3} \times 100$

Nilai Indikator = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

Nilai Efektifitas = $\frac{\sum \text{Nilai Indikator}}{3}$

$= \frac{100+100+100}{3}$

= 100

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Muhammad Alfaridzi

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					100
	Total					**100**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					100

	Total					**100**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					√
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 100+100+100

3

= 100

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Firman Ramadhan S

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				80	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					100
	Total					**90**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas				80	
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai			60		
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas			60		

	Total					**70**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi				80	
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa				80	
	Total					**80**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 90+70+80

3

= 80

ANGKET EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : Ahmad Yusuf

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan				80	
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami			60		
	Total					**70**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik				80	
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas			60		
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai			60		
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas				80	

	Total					**70**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran				80	
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**93**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 70+70+93

3

= 77,6

ANALISIS HASIL EFEKTIFITAS TERHADAP PERANCANGAN *E-BOOK* UNTUK MATA PELAJARAN TIK DI PONDOK PESANTREN SUMATERA TAWALIB PARABEK

Nama Siswa : M Hidayat

FORMAT UJI KEEFEKTIFAN

No	Pernyataan	STS	TS	N	S	SS
A	**Isi Media Pembelajaran**					
1	Media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran TIK yang sudah disajikan					100
2	Materi yang disajikan media pembelajaran TIK mudah dipahami					100
	Total					**100**
B	**Sajian dalam Media Pembelajaran**					
1	Urutan penyajian sudah baik					100
2	Jenis huruf dan ukuran sudah pas					100
3	Proposional layout (tata letak teks dan gambar sudah sesuai					100
4	Kesesuaian proporsi warna sudah pas					100

	Total					**100**
C	**Manfaat Media Pebelajaran**					
1	Media pembelajaran TIK dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran					100
2	Media pembelajaran TIK dapat membantu siswa memahami materi					100
3	Media ini dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa					100
	Total					**100**

Keterangan :

Bobot Setiap Pernyataan : **1 = 1, 2 = 2, 3 = 3, 4 = 4, 5 = 5**

Bobot : **= 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3, 4 x 4, 5 x 5**

Nilai = Bobot x 100

3

Nilai Indikator = ∑Nilai

N

Nilai Efektifitas = ∑Nilai Indikator

3

= 100+100+100

3

= 100

JADI RATA-RATA HASIL UJI EFEKTIFITAS DARI 10 ORANG SISWA DIATAS ADALAH :

Rata-rata = $\frac{\sum \text{Nilai}}{N}$

= $\frac{93.33 + 93.33 + 93.33 + 95 + 76,66 + 100 + 100 + 80 + 77,66 + 100}{10}$

= 90,93

INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax
Website : www.ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

KARTU BUKTI KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

NAMA : Febrina
NIM : 2515.028
JURUSAN : PTIK
DOSEN PEMBIMBING : 1. Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd
2. Riri Okra, M.Kom

NO	Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan		Hari/ Tanggal	Hal yang dikonsultasikan	
		Pembimbing 1	Tanda Tangan		Pembimbing 2	Tanda Tangan
1	Jumat 29/03/19	Perbaiki bab I - III		25/2/19	koreksi Bab I	
2	Selasa 2/04/19	Perbaiki kesalahan Cat		04/3/19	lanjut Bab I	
3	Kamis 4/04/19	Perbaiki I - III		15/3/19	koreksi Bab II	
4	Jumat 5/04/19	ACC Untuk disamarkan		18/3/19	lanjut Bab III	
5	Kamis 24/04/19	Perbaiki kesalahan		20/3/19	Acc u/ seminar	
6	23/04	Perbaiki sesuai cat		19/7/2019	Bab II Sederhanakan dgn skema tahapan penelitian	
7	24/04	Perbaiki		22/7/12	Bab III ok lanjut Bab V	
8	26/07/19	Acc Seminarkan		25/7/12.	Acc u/ munaqasah	
9						
10						

Bukittinggi, 22 April 2019
Dekan FTIK

KEMENTERIAN AGAMA FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI REPUBLIK INDONESIA

Nanu Burhanuddin, Lc., M.Ag

PEMERINTAH KABUPATEN AGAM

KECAMATAN BANUHAMPU

Jalan Raya Sungai Buluah Km. 5 Cingkariang Telp/Fax (0752) 7839367
Kode Pos 26181

IZIN PENELITIAN

Nomor : 27 /PNL / BNH-2019

Setelah mempelajari surat dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi tanggal 26 Juni 2019 Perihal Mohon Izin Penelitian. Dengan ini menyatakan tidak keberatan atas maksud melaksanakan survei/riset/penelitian/observasi/data awal Penelitian Lapangan di Kecamatan Banuhampu yang dilakukan oleh:

Nama	:	**FEBRINA**
Tempat/Tanggal Lahir	:	Paninggahan, 16-02-1997
Pekerjaan	:	Pelajar/Mahasiswa
Alamat	:	Dusun Tanah Lapang Gando, Nagari Paninggahan, Kecamatan Junjung Sirih, Kabupaten Solok
No.BP	:	2515028
Lokasi Penelitian	:	Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek
Waktu Penelitian	:	Mei s/d Juli 2019
Anggota	:	-
Judul Skripsi	:	Perancangan E-Book untuk Mata Pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak boleh menyimpang dari kerangka serta tujuan penelitian.
2. Memberitahukan kedatangan serta maksud kegiatan yang akan dilaksanakan dengan menunjukan surat-surat keterangan yang berhubungan dengan penelitian, serta melaporkan diri sebelum meninggalkan daerah/wilayah penelitiannya kepada pemerintah setempat.
3. Mematuhi semua peraturan yang berlaku dengan menghormati adat dan kebijaksanaan pada masyarakat setempat.
4. Mengirimkan laporan hasil kegiatan sebanyak 1 (satu) eksemplar, masing-masing untuk Bupatii Agam u.p. Camat yang bersangkutan.
5. Bilamana terjadi penyimpangan/pelanggaran terhadap ketentuan tersebut diatas, maka izin penelitian ini dicabut.

Ditetapkan di : Sungai Buluah
Pada tanggal : 10 Juli 2019

CAMAT BANUHAMPU

PEMERINTAH KABUPATEN AGAM KEC. BANUHAMPU

Afdhal,S.Sos

NIP.19621213 198602 1 004

Tembusan :

1. Yth. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi.
2. Yth. Pimpinan Ponpes Sumatera Thawalib Parabek.
3. Yth. Mahasiswa Bersangkutan.

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
BUKITTINGGI
Kampus I : Jalan Paninjauan Garegeh Bukittinggi - Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih
Kabupaten Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.iainbukittinggi.ac.id | email : info@iainbukittinggi.ac.id

SURAT KETERANGAN BEBAS TUNGGAKAN UANG KULIAH

Bendahara Penerimaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	:	**FEBRINA**
NIM	:	**2515028**
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi	:	Pendidikan Teknik Informatika Komputer

Telah memenuhi persyaratan untuk mendaftar Wisuda Semester Genap TA 2019/2020 dan dinyatakan **BEBAS** tunggakan uang kuliah sampai pembayaran bulan Februari 2019.

Bukittinggi, 11 Juni 2019
Bendahara Penerimaan

Herlinda Nilia, SE, MM
NIP. 19811102201101200 7

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI
Nomor : B-1990.57/In.26.1/PP.02.3/07/2019

TENTANG

PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PRODI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK) IAIN BUKITTINGGI

Membaca : Surat permohonan mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi an. **Febrina,** NIM 2515.028 tanggal 25 Juni 2019 perihal permohonan penerbitan SK Pembimbing Skripsi.

Menimbang :
a. bahwa untuk lebih terarah dan terkoordinirnya penulisan skripsi mahasiswa Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, perlu ditetapkan Dosen Pembimbing.
b. bahwa yang namanya tersebut di bawah ini, dipandang cakap dan mampu untuk diangkat sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II.

Mengingat :
1. Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301)
2. Peraturan Pemerintah Nomor 60 tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3859)
3. Keputusan Presiden Nomor 181 Tahun 2014 tentang Pendirian Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi
4. Peraturan Menteri Agama Nomor 12 Tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi.

MEMUTUSKAN

Menetapkan : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN IAIN BUKITTINGGI TENTANG PENUNJUKAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK INFORMATIKA DAN KOMPUTER

KESATU : Menyetujui judul skripsi mahasiswa yang bersangkutan **"Perancangan e-Book Untuk Mata Pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek".**

KEDUA : Menunjuk Saudara :

1. Nama : **Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd**
   NIP : 19810923 200501 2 005
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata TK.1/ III/d
   Bidang Keahlian Pokok : Teknologi Pendidikan
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING I

2. Nama : **Riri Okra, M.Kom**
   NIP : 19791017 201101 1007
   Pangkat/Gol.Ruang : Penata /III/c
   Bidang Keahlian Pokok : Ilmu Komputer
   Sebagai Dosen : PEMBIMBING II

KETIGA : Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya.

DITETAPKAN DI BUKITTIINGGI
Pada tanggal : 03 Juli 2019
Dekan,

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) BUKITTINGGI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Kampus II : Jalan Gurun Aur Kubang Putih Kab.Agam - Sumatera Barat - Telepon / Fax : (0752) 22875
Website : www.ftik.iainbukittinggi.ac.id | e-mail : ftik@iainbukittinggi.ac.id

26 Juni 2019

Nomor : B-1968.16/In.26.1/PP.07/06/2019
Lamp : 1 (Satu) rangkap
Hal : **Mohon Izin Penelitian**

Yth : Bapak/Ibu Camat Kecamatan Banuhampu
Kabupaten Agam

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dalam rangka mengumpulkan data untuk penyusunan skripsi bagi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) IAIN Bukittinggi, maka bersama ini kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk dapat memberi izin penelitian bagi mahasiswa dibawah ini :

Nama	:	**Febrina**
NIM	:	2515028
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Judul Skripsi	:	Perancangan E-Book untuk Mata Pelajaran TIK di Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek
Lokasi Penelitian	:	Pondok Pesantren Sumatera Tawalib Parabek
Waktu	:	Mei s/d Juli 2019

Demikian permohonan ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terimakasih.

Wassalam,
DEKAN

Dr. Zulfani Sesmiarni, M.Pd
NIP. 198109232005012005

بسم الله الرحمن الرحيم

PONDOK PESANTREN SUMATERA THAWALIB
PARABEK – BUKITTINGGI

SURAT KETERANGAN SUDAH MELAKUKAN PENELITIAN

No: 013 /F-6/PONPES/VII/2019

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama	:	H. MASRUR SYAHAR
Jabatan	:	Pimpinan Pondok
Alamat Madrasah	:	Jor. Parabek Kanagarian Ladang Laweh Kec. Banuhampu Kab. Agam

Dengan ini menerangkan:

Nama	:	FEBRINA
NIM	:	2515028
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer
Pekerjaan	:	Mahasiswa S1 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Bukittinggi

Adalah benar telah melaksanakan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi dengan judul **"Perancangan E-Book Untuk Mata Pelajaran TIK di Tsanawiyah Pondok Pesantren Sumatera Thawalib Parabek"** yang dilaksanakan pada tanggal 17 Februari s.d 22 Juli 2019.

Demikianlah surat keterangan ini dikeluarkan dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dapat di pergunakan semestinya.

Dibuat di : Parabek
Tanggal : 20 Dzulqaidah 1440 H
23 Juli 2019 M

Pondok Pesantren
Sumatera Thawalib Parabek Bukittinggi

PONPES SUMATERA THAWALIB PARABEK - BUKITTINGGI

H. MASRUR SYAHAR
Pimpinan Pondok