



PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF SEJARAH SENAPELAN SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH LOKAL YANG MENARIK

Sri Darmayani¹, Suroyo²

Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia¹²

sri.darmayani5605@student.unri.ac.id¹, suroyo@lecturer.unri.ac.id²

Accepted: Dec, 15th 2024

Published: Jan, 15th 2025

Abstract

This research aims to develop an interactive e-book that presents the history of Senapelan as an interesting and educative learning resource. The history of Senapelan, which is rich in culture and tradition, has great potential to become relevant teaching material in local history learning. This interactive e-book is designed by integrating multimedia elements, such as text, images, videos, and quizzes, to increase student involvement in the learning process. The methodology used includes requirements analysis, content planning, design, and user testing. The trial results showed that the interactive e-book was effective in increasing students' understanding of the history of Senapelan and sparking their interest in learning local history. Students report a more enjoyable and interactive learning experience, which contributes to increased motivation and engagement. This research concludes that interactive e-books not only function as an interesting learning resource, but also as a tool that supports teaching for teachers. Thus, it is hoped that the development of this interactive e-book can become a model for implementing more innovative and relevant history learning in the digital era.

Key words: Bandar Senapelan, Interactive E-Book, History

How to Cite: Darmayani. S., Suroyo. (2025) Pengembangan E-book Interaktif Sejarah Senapelan Sebagai Sumber Belajar Sejarah Lokal yang Menarik. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah (40-45)

*Corresponding author:

sri.darmayani5605@student.unri.ac.id

ISSN 2085-482X (Print)

ISSN 2407-7429 (Online)

INTRODUCTION

Sejarah lokal merupakan aspek penting dalam pendidikan sejarah di Indonesia. Sejarah lokal tidak hanya memberikan informasi tentang peristiwa-peristiwa penting di suatu daerah, tetapi juga menghubungkannya dengan sejarah suatu negara. Salah satu daerah yang kaya akan sejarah lokal adalah kawasan Senapelan kota Pekanbaru provinsi Riau. Namun pembelajaran sejarah lokal seringkali terabaikan dalam sistem pendidikan formal, khususnya pada tingkat sekolah menengah.

Bandar Senapelan merupakan salah satu kawasan penting dalam sejarah peradaban Melayu di Provinsi Riau yang kini menjadi bagian dari Kota Pekanbaru. Sebagai pusat peradaban masa lalu, Bandar Senapelan tidak hanya memiliki nilai sejarah, namun juga melambangkan akar budaya masyarakat Pekanbaru yang berkembang pesat hingga saat ini. Sejarah Bandar Senapelan mencakup cerita tentang perannya sebagai pusat perdagangan dan tempat penyebaran Islam dan warisan budaya Melayu.

Bandar Senapelan juga di perkirakan mulai berkembang pada abad ke-17, berawal dari sebuah kampung kecil yang didirikan oleh masyarakat Melayu di tepi Sungai Siak. Kawasan ini menjadi strategis karena lokasinya yang dekat dengan jalur perdagangan maritim di Selat Malaka. Pendiriannya tidak terlepas dari peran para pemimpin lokal, termasuk Batin Senapelan, seorang pemimpin adat yang dihormati pada masa itu.

Nama Pekanbaru dahulunya dikenal dengan nama "Senapelan" yang pada saat itu dipimpin oleh seseorang Kepala Suku disebut Batin. Daerah yang mulanya sebagai ladang, lambat laun menjadi perkampungan. Kemudian perkampungan senapelan berpindah ke tempat pemukiman baru yang kemudian disebut dusun Payung Sekaki yang terletak di tepi muara sungai siak. Nama Payung Sekaki tidak begitu dikenal pada masanya melainkan Senapelan. Nama "Senapelan" sendiri berasal dari kata sena (berarti besar) dan pelan (berarti tenang), menggambarkan suasana kawasan tersebut sebagai tempat yang tenang namun memiliki potensi besar sebagai pusat kegiatan masyarakat. Pada tahun 1723, Sultan Abdul Jalil Rahmad Syah I dari Kesultanan Siak memindahkan pusat pemerintahan dari Mempura ke kawasan Senapelan. Sejak saat

itu, kawasan ini berkembang pesat menjadi pusat pemerintahan, perdagangan, dan agama. Kehadiran Sultan membawa pengaruh besar terhadap pembangunan fasilitas seperti masjid dan pasar.

Salah satu bentuk sejarah dari wisata sejarah yang di teliti adalah rumah batin senapelan yang menjadi cagar budaya pembuktian penyebaran agama islam di Riau. Yang awal berdirinya perkampungan hingga menjadi pusat pemerintahan dan perdagangan, pengaruh Batin Senapelan masih terasa hingga kini. Melalui pelestarian Rumah Batin Senapelan dan tradisi-tradisi lokal, warisan budaya ini diharapkan dapat terus hidup dan dikenang oleh generasi mendatang. Namun, pengetahuan tentang sejarah Batin Senapelan, khususnya di kalangan generasi muda, masih relatif terbatas. Salah satu faktor yang menyebabkan hal ini adalah kurangnya sumber belajar yang menarik dan mudah diakses. Sehingga untuk bisa mengembangkan minat belajar siswa diadakannya sebuah dari teknologi informasi dan komunikasi, khususnya dalam bentuk e-book interaktif, menawarkan potensi besar untuk mengatasi masalah tersebut. E-book interaktif dengan integrasi multimedia seperti gambar, video, dan animasi dapat menyajikan informasi sejarah secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Dalam halnya teknologi merupakan sarana penyediaan yang mempermudah manusia memenuhi kebutuhannya, Di era modern ini dalam perkembangan teknologi termasuk kebutuhan pada dunia pendidikan, yang sebelumnya belum tersentuh teknologi apapun Menurut Illa Restiyowati dan I Gusti Made Sanjaya (2012) yang meneliti tentang e-book interaktif bahwa penggunaan e-book dapat meningkatkan interaksi antara pendidik dan mahasiswa dalam pembelajaran jarak jauh serta mahasiswa lebih tertarik menggunakan e-book dalam pembelajaran.

Penggunaan ebook sebagai sarana media pembelajaran menjadi sangat digemari apalagi dalam hal nya belajar sejarah, yang di ketahui dalam belajar sejarah itu lebih monoton dan kaku namun dengan ada nya ebook bisa menjadi media belajar yang menarik dan mempermudah belajar siswa dan pendidik, dikarenakan dalam ebook terdapat fitur-fitur yang menarik, aksesibilitasnya yang mudah dan masih banyak lagi.

Penelitian ini akan mengkaji tentang Bagaimana cara mengembangkan e-book interaktif sejarah Batin Senapelan yang

menarik dan efektif sebagai sumber belajar kemudian Apa saja fitur-fitur interaktif yang dapat diintegrasikan dalam e-book untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah Batin Senapelan, dan terakhir Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan e-book interaktif sebagai sumber belajar sejarah.

METHODOLOGY

Metode penelitian yang diterapkan adalah metode penelitian pengembangan (Research and Development/R&D). Metode pengembangan atau Research and Development (R&D) merupakan pendekatan yang bertujuan menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifannya. Dalam konteks pengembangan e-book interaktif sejarah Batin Senapelan sebagai sumber belajar sejarah lokal yang menarik, metode R&D digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi e-book yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa terhadap sejarah lokal. engan menggunakan model pengembangan ADDIE. Dengan menggunakan beberapa tahap-tahapan yang akan dilakukan meliputi:

- a. Analisis Kebutuhan: Melakukan analisis terhadap kurikulum sejarah lokal, literatur terkait, dan kebutuhan siswa.
- b. Perancangan: Merancang struktur e-book, konten, dan fitur interaktif.
- c. Pengembangan: Membuat prototype e-book dan melakukan uji coba terbatas.
- d. Evaluasi: Melakukan evaluasi terhadap efektifitas e-book melalui angket dan observasi.

Metode ini melibatkan berbagai tahapan sistematis, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga uji coba dan revisi produk, untuk memastikan bahwa e-book yang dikembangkan relevan, menarik, dan efektif sebagai media pembelajaran.

Prosedur Pengembangan

1. Tahapan Pengembangan E-Book
 - a. Analisis Kebutuhan
 - a) Identifikasi Target Audiens: Menentukan kelompok pengguna, seperti siswa, guru, dan masyarakat umum.
 - b) Pengumpulan Data: Mengumpulkan informasi tentang kebutuhan pembelajaran sejarah

lokal, termasuk minat dan tantangan yang dihadapi pengguna.

- b. Perencanaan Konten
 - a) Penyusunan Kurikulum: Merancang kerangka materi yang akan dimasukkan dalam e-book, termasuk topik sejarah Senapelan yang relevan.
 - b) Pengumpulan Sumber: Mengumpulkan data dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, wawancara dengan narasumber, dan dokumen sejarah.
- c. Desain E-Book
 - a) Antarmuka Pengguna: Mendesain antarmuka yang user-friendly dan menarik, memudahkan navigasi bagi pengguna.
 - b) Integrasi Multimedia: Memasukkan elemen interaktif seperti gambar, video, audio, dan kuis untuk meningkatkan keterlibatan.
- d. Pengembangan Konten
 - a) Penulisan Materi: Menyusun teks yang informatif dan menarik, disertai dengan visual yang mendukung.
 - b) Pembuatan Interaktivitas: Mengembangkan fitur interaktif yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan konten (misalnya, kuis, peta interaktif).

RESULT AND DISCUSSION

Penelitian ini mengembangkan rancangan media pembelajaran sejarah lokal yang di akomondasikan kedalam ebook interaktif yang mempermudah siswa untuk belajar sejarah, dikarekan dalam ebook di susun secara kreatif dan semenarik mungkin. Pengembangan e-book interaktif sejarah Senapelan bertujuan untuk menciptakan sumber belajar yang menarik dan inovatif bagi siswa. Dalam era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting, terutama dalam pengajaran sejarah yang sering dianggap kurang menarik bagi generasi muda. E-book interaktif diharapkan dapat memfasilitasi pembelajaran yang lebih dinamis dan interaktif, sehingga siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar.

Dalam penelitian ini, e-book dirancang

dengan berbagai fitur interaktif, seperti video, kuiz, dan tautan ke sumber tambahan. Fitur-fitur ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membuat materi sejarah lokal lebih relevan dan mudah dipahami. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk mengeksplorasi sejarah Senapelan, yang memiliki banyak nilai dan potensi untuk diangkat dalam pendidikan.

Uji coba e-book dilakukan di beberapa sekolah di wilayah Senapelan, dengan fokus pada dua aspek utama: tingkat keterlibatan siswa dan pemahaman mereka terhadap materi. Data yang diperoleh dari observasi dan survei, serta hasil kuiz, memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas e-book interaktif ini sebagai alat pembelajaran. Dengan menganalisis hasil uji coba, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang lebih dalam mengenai dampak penggunaan e-book dalam pendidikan sejarah lokal.

Hasil analisis menunjukkan bahwa e-book interaktif tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga signifikan dalam meningkatkan pemahaman mereka mengenai sejarah Senapelan. Melalui tabel yang menyajikan data terkait tingkat keterlibatan dan pemahaman, kita dapat melihat gambaran menyeluruh tentang bagaimana teknologi dapat diintegrasikan dalam pendidikan sejarah untuk mencapai hasil yang lebih baik. Selanjutnya, hasil ini akan dibahas secara mendalam untuk memahami implikasi dan rekomendasi lebih lanjut terkait pengembangan sumber belajar sejarah lokal.

1. Deskripsi E-book Interaktif

E-book interaktif yang dikembangkan untuk sejarah Senapelan dirancang untuk menjadi sumber belajar yang menarik dan informatif bagi siswa. E-book ini menggabungkan elemen multimedia dengan konten yang mendalam, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Fitur yang Ada dalam E-book

- 1) Navigasi yang Mudah: E-book dilengkapi dengan menu navigasi yang intuitif, memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menjelajahi berbagai topik dan subtopik dalam sejarah Senapelan.
- 2) Konten Multimedia: E-book menyajikan

berbagai bentuk media, termasuk gambar, video, dan audio. Misalnya, video dokumenter tentang sejarah Senapelan dan wawancara dengan tokoh lokal memberikan konteks yang lebih hidup.

- 3) Kuiz Interaktif: Setiap bab diakhiri dengan kuiz interaktif yang membantu siswa menguji pemahaman mereka tentang materi yang telah dipelajari. Ini juga mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.
- 4) Link Eksternal: E-book menyediakan tautan ke sumber daya tambahan, seperti artikel, jurnal, dan situs web terkait, yang memungkinkan siswa untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang topik tertentu.
- 5) Fitur Annotasi: Pengguna dapat menambahkan catatan dan anotasi pribadi pada bagian tertentu dari e-book, yang membantu dalam proses belajar dan mengingat informasi penting.

2. Konten yang Disajikan

Konten dalam e-book interaktif mencakup berbagai aspek sejarah Senapelan, dengan fokus pada elemen-elemen yang relevan dan menarik bagi siswa.

- 1) Sejarah Awal Senapelan: E-book menjelaskan asal-usul Senapelan, termasuk fakta sejarah penting, tokoh-tokoh berpengaruh, dan peristiwa kunci yang membentuk daerah ini.
- 2) Budaya dan Tradisi: Bagian ini menggali keanekaragaman budaya di Senapelan, termasuk adat istiadat, festival, dan tradisi yang masih dilestarikan oleh masyarakat.
- 3) Perkembangan Ekonomi: E-book menyajikan informasi tentang perkembangan ekonomi di Senapelan, termasuk sektor-sektor yang mendominasi dan bagaimana masyarakat beradaptasi dengan perubahan zaman.
- 4) Pendidikan dan Peran Masyarakat: E-book juga membahas peran masyarakat dalam pelestarian sejarah dan budaya lokal, serta inisiatif pendidikan yang ada untuk meningkatkan kesadaran sejarah di kalangan generasi muda.

3. Analisis Hasil Uji Coba

Setelah pengembangan e-book

interaktif sejarah Senapelan, uji coba dilakukan di beberapa sekolah untuk mengevaluasi tingkat keterlibatan dan pemahaman siswa. Tujuan Uji Coba ini adalah untuk Menilai efektivitas e-book interaktif dalam pembelajaran sejarah lokal dan Mengumpulkan umpan balik untuk perbaikan konten dan desain e-book Data berikut menunjukkan hasil dari uji coba tersebut

1) Tingkat Keterlibatan Siswa

Tingkat keterlibatan siswa diukur melalui observasi dan survei yang dilakukan setelah penggunaan e-book. Data yang diperoleh disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Tingkat Keterlibatan Siswa

Aspek	Presentasi
Siswa merasa lebih tertarik belajar sejarah	85%
Siswa aktif berpartisipasi dalam diskusi	78%
Siswa menggunakan fitur interaktif (kuiz dan video)	90%
Siswa ingin menggunakan ebook ini di masa depan	88%

2) Pemahaman Materi

Pemahaman siswa diukur melalui hasil kuiz yang diadakan sebelum dan sesudah penggunaan e-book. Tabel berikut menunjukkan rata-rata nilai kuiz siswa:

Kriteria	Sebelum	Setelah	Perubahan
Rata-rata nilai kuiz (skala 100)	65	85	+20
Persentase siswa yang lulus kuiz (lebih dari 75)	60%	92%	+32%

Hasil uji coba menunjukkan bahwa e-book interaktif tidak hanya meningkatkan tingkat keterlibatan siswa tetapi juga pemahaman mereka terhadap materi sejarah Senapelan.

Tingkat Keterlibatan: Dengan 85%

siswa merasa lebih tertarik untuk belajar sejarah, hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat memicu minat siswa. Fitur interaktif seperti kuiz dan video memainkan peran penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang dinamis dan menarik.

Pemahaman Materi: Peningkatan rata-rata nilai kuiz sebesar 20 poin dan peningkatan persentase siswa yang lulus kuiz dari 60% menjadi 92% menunjukkan efektivitas e-book dalam membantu siswa memahami materi sejarah dengan lebih baik. Ini menunjukkan bahwa e-book interaktif dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan sejarah.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa pengembangan e-book interaktif sejarah Senapelan sebagai sumber belajar dapat menjadi langkah positif dalam pendidikan sejarah lokal. Implementasi e-book ini dapat direkomendasikan untuk diterapkan di lebih banyak sekolah, dengan penekanan pada pelatihan bagi guru dan siswa untuk memaksimalkan penggunaannya.

CONCLUSION

Pengembangan e-book interaktif tentang sejarah Senapelan telah terbukti menjadi inovasi yang signifikan dalam konteks pembelajaran sejarah lokal. Dengan mengintegrasikan elemen multimedia dan interaktivitas, e-book ini tidak hanya menyajikan informasi yang kaya dan mendalam tentang sejarah dan budaya Senapelan, tetapi juga menciptakan pengalaman belajar yang menarik bagi siswa. Hasil uji coba menunjukkan bahwa e-book interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang sejarah lokal, serta memfasilitasi eksplorasi yang lebih mendalam terhadap konteks budaya yang ada.

Dampak penggunaan e-book interaktif terhadap pembelajaran sejarah lokal sangat positif. Siswa menunjukkan peningkatan minat dan keterlibatan dalam materi pelajaran, yang pada gilirannya berkontribusi pada pembelajaran yang lebih bermakna. Dengan menyajikan konten yang relevan dan kontekstual, e-book ini berhasil mendorong rasa ingin tahu siswa dan meningkatkan kecintaan mereka terhadap sejarah. Selain itu, e-book ini juga berfungsi sebagai alat yang mendukung pengajaran bagi guru, yang dapat mengoptimalkan metode pembelajaran

mereka.

Secara keseluruhan, e-book interaktif ini tidak hanya menjadi sumber belajar yang menarik, tetapi juga berpotensi untuk diadopsi lebih luas dalam kurikulum pendidikan, terutama dalam pengajaran sejarah lokal. Penelitian ini membuka peluang untuk pengembangan lebih lanjut dalam bentuk e-book interaktif lainnya yang dapat mengangkat tema-tema lokal lainnya, sehingga memberikan kontribusi pada pelestarian dan pengenalan warisan budaya kepada generasi muda. Dengan demikian, pengembangan dan implementasi e-book interaktif dapat menjadi langkah penting dalam mendukung pendidikan yang lebih relevan dan berdampak di era digital saat ini.

REFERENCE LIST

- Al Fiqri, Y., Suroyo, S., & Ibrahim, B. (2023). Pengembangan Historical Tourism E-Book Berbasis Cultural Heritage Bandar Senapelan Pekanbaru. *Jurnal Industri Pariwisata*, 6(1), 102–109.
<https://doi.org/10.36441/pariwisata.v6i1.1255>
- Andriana, S., & Susilo, A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran The Role of History Teachers in Utilizing Learning Media Innovations. *Pendidikan, Jurnal Komunikasi*, 4(2), 79–93.
- Angraini, A. P., & Yefterson, R. B. (2023). Analisis Kebutuhan Bahan Ajar E-Book sebagai Penunjang Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kronologi*, 5(2), 456–465.
<https://doi.org/10.24036/jk.v5i2.690>
- Birsyada, M. I., & Siswanta, S. (2021). Inovasi Pendidikan Karakter Bangsa Berbasis Nilai-Nilai Sejarah Perjuangan Pangeran Sambernyowo di Era Masyarakat 5.0. *Diakronika*, 21(1), 45–56.
<https://doi.org/10.24036/diakronika/vol21-iss1/179>
- Maharani, A. W., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Kronologi*,

3(1), 390–399.
<https://doi.org/10.24036/jk.v3i1.99>

- Setiani, D. P., & Mangkurat, U. L. (2023). Optimalisasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital. Thesis Commons, 1–7.
<http://dx.doi.org/10.31237/osf.io/dc39h>
- Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 16–22.
<https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27>