

Perancangan E-IPIT (*e-book* interaktif peninggalan Islam di Tuban) untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa

Linda Tiya Wati^{1*}, Dinas Bayu Aji², Lutfiah Ayundasari³

¹Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, linda.tiya.2107316@students.um.ac.id

²Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, dinas.bayu.2107316@students.um.ac.id

³Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5, Malang, 65145, lutfiah.fis@um.ac.id

*¹Corresponding email: linda.tiya.2107316@students.um.ac.id

Abstract

Studying history is not only about learning about the past, but also must be able to foster historical awareness in students. So history learning needs to be designed in such a way as to grow and increase historical awareness. The aim of this research is to design the development of an interactive e-book on Islamic heritage material in Tuban. In this article the method used is Rapid Application Development (RAD) which includes requirements planning (preparation), design and testing, and implementation (implementation stage). The results of this research show that the use of E-IPIT can provide interesting and contextual history learning so that it can increase students' historical awareness.

Keywords

history learning; historical awareness; E-IPIT

Abstrak

Belajar sejarah tidak hanya belajar mengenai masa lalu, namun juga harus mampu menumbuhkan kesadaran sejarah dalam diri siswa. Sehingga pembelajaran sejarah perlu dirancang dengan sedemikian rupa untuk menumbuhkan serta meningkatkan kesadaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat perancangan pengembangan e-book interaktif materi peninggalan Islam di Tuban. Dalam artikel ini metode yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD) yang meliputi tahap requirements planning (persiapan), design and testing, dan implementation (tahap pelaksanaan). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan E-IPIT dapat menghadirkan pembelajaran sejarah yang menarik dan kontekstual sehingga dapat meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

Kata kunci

pembelajaran sejarah; kesadaran sejarah; E-IPIT

*Received: July 28th, 2024

*Accepted: October 30th, 2024

*Revised: October 14th, 2024

*Published: October 31st, 2024

PENDAHULUAN

Mata pelajaran sejarah memiliki peran penting untuk membentuk individu yang bijaksana. Menurut Kuntowijoyo (1995), salah satu tujuan mempelajari sejarah yaitu menjadi manusia yang bijaksana. Selain mempelajari mengenai manusia dalam segala

aspeknya, pembelajaran sejarah akan melahirkan kesadaran mengenai peradaban manusia serta perkembangan budayanya. Sehingga pembelajaran sejarah di sekolah selain harus komprehensif agar siswa dapat mempelajari sejarah secara utuh, juga harus didesain dengan situasi yang dapat menumbuhkan kesadaran sejarah (Sayono, 2013).

Dalam rangka menumbuhkan kesadaran sejarah pada siswa, sering kali guru menjumpai permasalahan klasik pada pembelajaran sejarah. Menurut Sayono (2013) pembelajaran sejarah memiliki *image* negatif dikalangan siswa. Sehingga, selain penentuan sasaran yang tepat sesuai dengan tingkat pendidikan, pembelajaran sejarah harus dirancang sedemikian rupa agar esensi dari pembelajaran sejarah itu sendiri dapat dipahami dan dikuasai oleh siswa (Kochar, 2008). Perancangan yang sedemikian rupa tersebut perlu memuat komponen-komponen yang mendukung agar terlaksananya pembelajaran sejarah yang efektif dan efisien termasuk didalamnya pemanfaatan sumber belajar serta penyajian materi yang tidak bersifat template. Sebagai upaya menumbuhkan kesadaran sejarah siswa guru dapat menggunakan *e-book* sebagai sumber belajar siswa.

Dalam pembelajaran, *e-book* dapat menghilangkan jarak antara siswa dengan guru. Menurut (Nurmayanti et al., 2017), dengan menggunakan *e-book* dalam pembelajaran interaksi antara siswa dan guru dapat meningkat. Dalam pembelajaran *e-book* banyak digunakan seiring dengan kemajuan teknologi. Namun, pada kenyataannya *e-book* tidak sepenuhnya dipandang sebagai sesuatu yang memiliki kelebihan (Makdis, 2020). *E-book* dianggap seperti buku biasa, tetapi dalam bentuk yang berbeda. Sehingga perlu adanya inovasi dalam pengembangan *e-book*, seperti adanya pengembangan *e-book* interaktif utamanya dalam pembelajaran sejarah yang memiliki *image* negatif pada siswa. *E-book* interaktif tidak hanya menghadirkan materi berupa teks saja namun juga berisi gambar dan video yang dapat diakses di *handphone* maupun komputer.

Kajian mengenai pengembangan *e-book* pada pembelajaran sejarah sejalan dengan kajian yang dilakukan oleh Herdianto & Yefterson (2021), mengenai *Pengembangan Bahan Ajar E-Book untuk Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Bagi Siswa*. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Ilham & Hastuti (2022) yang mengembangkan *e-book* berbasis Infografis di SMA Negeri 1 Sungai Penuh. Namun, pada dua penelitian tersebut belum disajikan *e-book* yang secara khusus membahas mengenai materi secara spesifik. Selain itu, pengembangan yang dilakukan hanya berupa teks dan dapat dinikmati visualnya saja sehingga belum adanya interaksi oleh siswa guna meningkatkan kesadaran sejarah. Berdasarkan analisis tersebut, pengembangan *e-book* yang interaktif dan memuat materi yang spesifik belum dikembangkan. Sehingga dalam penelitian ini akan dirancang *e-book* interaktif untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa yang berjudul *Perancangan E-Book Interaktif Materi Peninggalan Islam di Tuban untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah*.

METODE PENELITIAN

Perancangan *e-book* Interaktif yang dilakukan menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*). Menurut Sukamto & Shalahudin (2016), *Rapid Application Development* (RAD) merupakan metode untuk proses pengembangan perangkat lunak yang bersifat incremental terutama untuk waktu pengerjaan yang relatif singkat. Terdapat beberapa tahapan dalam metode *Rapid Application Development* (RAD), yaitu *requirements planning* (persiapan), *design and testing*, dan *implementation* (tahap pelaksanaan) (Utari, dkk., 2021). Pada perancangan *e-book* interaktif materi peninggalan Islam di Tuban tahapan-tahapan yang dilakukan sebagai berikut,

1. *Requirements Planning*

Pemilihan topik dilakukan pada tahapan ini. Topik dalam artikel ini adalah perancangan pembuatan *e-book* interaktif pada materi peninggalan Islam di Tuban sebagai sarana meningkatkan kesadaran sejarah siswa. Identifikasi masalah dilakukan dengan menyebar angket serta observasi secara langsung dengan sampel SMAN 1 Singgahan. Melalui penyebaran angket dan observasi secara langsung tersebut didapat bahwa selain sarana prasarana yang kurang memadai, kurangnya kesadaran sejarah pada siswa disebabkan karena pemanfaatan potensi yang kurang maksimal terutama potensi yang ada di sekitar lingkungan sekolah. Berdasarkan permasalahan tersebut maka diberikan solusi berupa *e-book* interaktif yang menggabungkan teknologi dengan materi yang kontekstual untuk menghadirkan pembelajaran sejarah yang lebih konkret agar kesadaran sejarah pada siswa meningkat.

2. *Rapid Application Development* (RAD) *Design and Testing* (mendesain media dan melakukan percobaan)

Pada tahapan ini dilakukan desain *e-book* interaktif melalui Canva. Kemudian setelah desain selesai beserta dengan komponen video dan konten materi dilakukan *build* untuk membentuk *prototype* yang kemudian diuji kelayakan oleh ahli media dan materi. Apabila dianggap layak maka dilakukan uji coba secara mikro kepada guru dan siswa SMA yang kemudian memberikan responnya melalui angket uji kelayakan. Setelah uji coba selesai, masukan yang didapat dari hasil menyebar angket akan digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menyempurnakan *e-book* interaktif yang sudah dikembangkan.

3. *Implementation* (tahap pelaksanaan)

Pada tahap implementasi, *e-book* yang sudah dikembangkan kemudian diterapkan di sekolah. Penggunaan *e-book* dapat digunakan dalam proses pembelajaran materi masa Islam pada sekolah menengah atas. Apabila ada kekurangan atau masukan maka *e-book* dapat disempurnakan kembali serta dilakukan perbaikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pentingnya Kesadaran Sejarah dalam Pembentukan Karakter Siswa

Pembelajaran sejarah di sekolah tidak hanya berisi tentang sekumpulan fakta yang membosankan namun juga bertujuan untuk menumbuhkan kesadaran sejarah dalam diri siswa. Kesadaran sejarah dapat diartikan sebagai kemampuan untuk memaknai suatu peristiwa sejarah guna mempersiapkan diri menghadapi kehidupan di masa depan (Basyari, 2013). Sehingga, kesadaran sejarah pada diri siswa penting karena merupakan bagian dari pendidikan karakter.

Asimilasi dan sosialisasi pada umumnya dapat membentuk karakter. Asimilasi merujuk pada hubungan manusia dengan lingkungannya sedangkan sosialisasi adalah hubungan manusia dengan manusia lainnya. Dalam pendidikan karakter kesadaran sejarah menjadi bagian penting, karena nilai-nilai yang terkandung dapat dijadikan pelajaran dalam menjalani kehidupan. Selain itu, menurut Fitriani & Fatmariza, (2022) kesadaran sejarah sangat diperlukan dalam pembentukan karakter, dengan terciptanya kesadaran sejarah dalam diri siswa yang kemudian diaktualisasikan maka akan terwujudnya masyarakat yang menghormati hak-hak individu. Sehingga demi terciptanya masyarakat yang toleran maka, sebagai generasi penerus bangsa kesadaran sejarah pada siswa harus diciptakan, atau apabila sudah tercipta kesadaran sejarah pada diri siswa perlu adanya upaya peningkatan.

Selain itu, dalam pembentukan karakter utamanya dalam karakter berbangsa kesadaran sejarah menjadi penting karena dengan kesadaran sejarah yang terdapat dalam diri siswa akan tumbuh *historical empathy*. Menurut Susanto (2020), membangun karakter bangsa dapat dilakukan dengan membangun empati dari peristiwa sejarah. Kesadaran sejarah bangsa dapat digunakan sebagai refleksi diri yang berkelanjutan dengan mendalami sejarah bangsanya. Diperlukan kesadaran sejarah bagi siswa sebagai upaya dalam membentuk kepribadian nasional (Soedjatmoko, 1984).

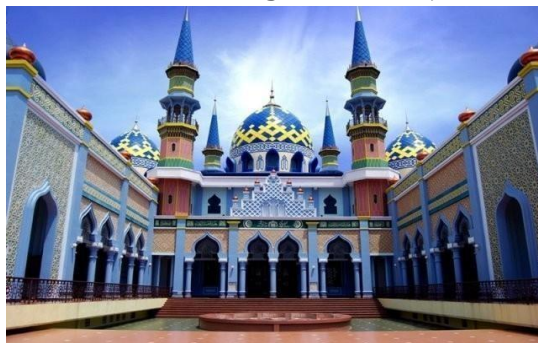
Kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi suatu masalah dapat dilakukan siswa apabila memiliki kesadaran sejarah. Selain itu, juga tercipta wawasan yang luas serta rasa patriotisme dan nasionalisme. Belajar sejarah mengajarkan siswa untuk menjadi pribadi yang bijaksana. Dalam peristiwa sejarah yang dipelajari siswa terdapat momentum perjalanan bangsa yang dapat dijadikan pertimbangan dalam mengambil keputusan dimasa yang akan datang agar menjadi manusia serta menjadi warga negara yang baik.

Peninggalan Islam di Wilayah Kabupaten Tuban

Tuban merupakan kabupaten di Jawa Timur yang terkenal dengan banyaknya makam wali. Beberapa makam wali yang terkenal di Tuban antara lain makam Syekh Maulana Ibrahim Asmaraqandi di Gesikharjo, Pangeran Ubeng dari Pajang, Sayyid Idrus Ahmad Ibnu Hayyan, Ki Ageng Sawo putra Sunan Ampel, makam Raden Gagarmarik putra Sunan Sidokrapyak di desa Tasikmadu, dan Sunan Bejagung (Valianah, 2016). Banyaknya makam para wali yang terdapat di Tuban tidak bisa lepas dari sejarahnya. Sejarah mencatat, banyak sekali para wali yang pernah berdakwah di Tuban. Salah satu faktor banyaknya wali yang berdakwah di Tuban adalah karena Tuban merupakan

daerah pesisir yang memiliki pelabuhan yang menjadi jalur masuknya kebudayaan luar ke pedalaman (Ghofir, 2019).

Selain itu, orang pesisir lebih terbuka dibanding orang pedalaman (Warsini, 2022). Tuban dikenal sebagai "Bumi Wali" karena banyak ditemui makam para wali di Tuban (Valianah, 2016). Selain itu, Tuban memiliki sejarah dan kebudayaan Islam yang kaya. Tuban juga terkenal dengan beberapa situs dan tempat ziarah keagamaan seperti makam-makam para wali dan masjid-masjid tua. Karena alasan tersebut, Tuban sering dijuluki sebagai "Bumi Wali", yang menunjukkan pentingnya peran kota Tuban dalam sejarah Islam di Indonesia. Tuban memiliki banyak peninggalan sejarah dan kebudayaan Islam, termasuk situs dan bangunan bersejarah.



Gambar 1. Masjid Agung Tuban

Sumber: disbudporapar.tubankab.go.id

Salah satu tempat yang memiliki nilai sejarah yaitu yang pertama masjid Agung Tuban. Masjid agung Tuban merupakan bukti perkembangan Islam di Tuban. Zulkarma'in (Windari & Hanifah, 2021) menjelaskan bahwa sudah ada cikal bakal masjid yang letaknya di belakang Masjid Agung sekarang atau di sebelah baratnya yaitu Masjid Sunan Bonang sebelum masjid ini dibangun.

Kedua, makam Sunan Bonang. Situs bersejarah ini menjadi destinasi religi dan bersejarah yang paling ramai dikunjungi di Kabupaten Tuban. Makam Sunan Bonang terletak tepat berada di belakang masjid Agung Tuban. Makam ini menjadi salah satu makam yang paling dihormati di Indonesia. Sunan Bonang terkenal dengan metode dakwah yang memanfaatkan budaya lokal seperti gamelan dan tembang.

Ketiga, makam Syekh Maulana Ibrahim Asmoroqondi. Syekh Maulana Ibrahim Asmoroqondi merupakan salah satu tokoh yang berperan penting dalam penyebaran Islam di Tuban (Khoirul & Afiyanto, 2022). Mahmudah (dalam Anwar & Afiyanto, 2022), menjelaskan bahwa Syekh Maulana Ibrahim Asmoroqondi lahir pada abad ke-14 di Samarkand, Asia Tengah. Syekh Maulana Ibrahim Asmoroqondi adalah anak dari Syekh Jumaluddin Kubro yang merupakan ulama ahlussunnah yang bermadzhab Syafi'i. Syekh Maulana Ibrahim Asmoroqondi memperoleh amanah dari ayahnya untuk berdakwah di wilayah Asia.

Keempat, makam Sunan Bejagung. Tokoh lain yang tidak kalah pentingnya dengan tokoh-tokoh di atas dalam penyebaran Islam di Tuban adalah Syekh Abdullah Asy'ari atau sering dikenal dengan Sunan Bejagung. Syekh Abdullah Asy'ari berasal dari Hadramaut (Khoirul & Afiyanto, 2022). Hikmiah (dalam (Anwar & Afiyanto, 2022)

menjelaskan bahwa kedatangan Sunan Bejagung bersamaan dengan wali lainnya termasuk Maulana Malik Ibrahim atau Sunan Gresik.



Gambar 2. Persebaran makam wali di Tuban

Sumber: dokumen pribadi

Selain kelima peninggalan tersebut, masih banyak lagi peninggalan-peninggalan lain berupa makam-makam para wali yang tersebar di wilayah Tuban. Di Tuban, hampir di setiap kecamatan pasti ditemukan makam wali. Bahkan dalam beberapa desa di satu kecamatan juga banyak ditemukan makam wali. Berikut peta persebaran makam para wali di Tuban. Nama-nama wali tersebut antara lain: Di kecamatan Tuban terdapat makam Raden Makhdum Ibrahim (Sunan Bonang); Palang: Kiai Agung bin Ahmad Syafi'i; Semanding: Syekh Maulana Abdullah Asngari (Mbah Asy'ari) bin Maulana Jumadil Kubro; Jenu: Syekh Hasanuddin (Samsuddin) bin Syekh Arifin; Merakurak: Ahmad Sholeh (Mbah Suro) bin Mbah Sumigit; Tambakboyo: Raden Muhammad/Pangeran Tambakboyo (Mbah Wewen) bin Kiai Ageng Wengging; Jatirogo: Syekh Abdurrahman (Mbah Punjul) bin Kiai Nuryadi; Kenduruhan: Raden Kuncoromukti (Buyut Sakim) bin Surodikromo; Bangilan: Mbah Abdurrahman; (12) Senori: Raden Sahid (Sunan Kalijaga); Singgahan: Syekh Abdul Jabar Montong: Ahmad Nur Kusuma (Mbah Ngiso), putra Sultan Pajang I; Parengan: Raden Arya Teja; Soko: Mbah Ahmad (Buyut Brojo) bin Kiai Nur; Rengel: Pangeran Purbaya bin Sultan Pajang I; Grabagan: Syekh Abdus Shomad (Canggih Shomad) bin Syekh Jamaluddin; Plumpang: Mbah Kartawijaya bin Pangeran Girilaya; Widang: KH. Abdullah Faqih bin KH. Rofi'i Zah.

Rancangan Desain *E-book* Materi Peninggalan Islam di Tuban

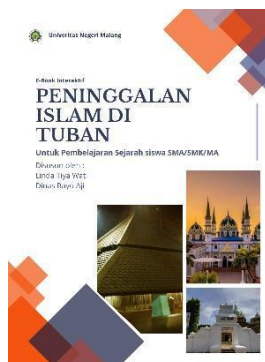
E-book interaktif yang akan dikembangkan berangkat dari permasalahan yang diperoleh dari observasi dan angket yang disebar pada siswa SMA di kabupaten Tuban dengan sampel pada SMAN 1 Singgahan. Pada observasi dan penyebaran angket yang dilakukan ditemukan permasalahan kurangnya ketertarikan siswa terhadap pembelajaran sejarah mengakibatkan rendahnya kesadaran sejarah pada siswa. Permasalahan tersebut muncul karena kurangnya sarana dan prasarana serta pemanfaatan potensi yang kurang maksimal. Adanya *e-book* interaktif dengan materi peninggalan masa Islam di Tuban ini diharapkan dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran sejarah sehingga kesadaran sejarah pada siswa meningkat. Selain itu juga sebagai upaya dalam memaksimalkan potensi yang ada di kabupaten Tuban sebagai

wilayah yang memiliki banyak peninggalan masa Islam hingga disebut sebagai Tuban Bumi Wali untuk pembelajaran sejarah.

Sebelum menyusun *e-book* interaktif materi masa peninggalan Islam di Tuban maka dilakukan proses *modeling*. *E-book* didesain interaktif dengan memadukan konten secara visual, audio, dan *game*. Konten visual termuat dalam penjelasan serta gambar mengenai situs yang dibahas, kemudian audio di termuat dalam video visualisasi situs yang terintegrasi dengan aplikasi *YouTube*. Sedangkan *game* dibuat menggunakan *website quizzis*. *Game* berisi soal-soal mengenai materi yang termuat dalam materi pada *e-book* interaktif kemudian siswa dapat mengerjakan soal tersebut secara kolektif dengan berupaya memperoleh poin terbesar. Sehingga *game* tidak dimaksudkan sebagai bahan evaluasi namun sebagai bahan refleksi setelah membaca beberapa materi mengenai situs yang dibahas. Dalam *e-book* interaktif yang dikembangkan terdapat 20 situs peninggalan Islam di Tuban yang dibahas serta setidaknya terdapat tiga visualisasi yang termuat dalam *e-book*. Tiga visual tersebut terdiri dari tampilan konten materi, tampilan video dan tampilan *game*. Berikut tampilan *e-book* interaktif materi peninggalan Islam di Tuban:

1. Tampilan *E-book* dan Halaman Sampul

Seperti halaman sampul pada umumnya, sampul *e-book* interaktif materi peninggalan Islam di Tuban berisi identitas *e-book*, penulis, dan nama perguruan tinggi. *E-book* interaktif yang dikembangkan memiliki tampilan *flipbook* sehingga menghadirkan sensasi seperti membuka buku cetak.



Gambar 3. Tampilan halaman sampul
Sumber: dokumen pribadi

2. Halaman Konten Materi

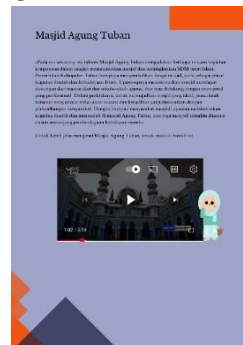
Konten materi berisi penjelasan mengenai masing-masing situs. Penjelasan dimulai dari sejarah, arsitektur, dan keunikan serta fakta-fakta menarik mengenai situs yang dibahas.



Gambar 4. Tampilan halaman konten materi
 Sumber: dokumen pribadi

3. Halaman Video

Video berisi penjelasan yang belum termuat dalam konten materi dan visualisasi secara langsung mengenai situs yang dibahas. Video diambil dari aplikasi YouTube dan dapat diputar secara langsung.



Gambar 5. Tampilan halaman video
 Sumber: dokumen pribadi

4. Halaman Game



Gambar 5. Tampilan halaman video
 Sumber: dokumen pribadi

Game terdiri dua jenis. Game yang pertama memiliki tujuan untuk merilekskan otak seperti yang tertera pada gambar di bawah (lihat gambar 9). Sedangkan game yang kedua bertujuan untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang

telah tersedia di *e-book*. *Game* kedua dikembangkan dengan berbasis quizizz, sehingga siswa dapat mengerjakan secara kolektif bersama dengan teman sekelas. Selain itu pemahaman siswa dapat diukur dengan skor yang diperoleh dari *game* yang telah dimainkan. Soal pada *game* kedua mengharuskan siswa berpikir historis sehingga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran siswa. Pada *e-book*, *game* kedua ini divisualisasikan dengan *barcode* sehingga siswa perlu melakukan *scan* terlebih dahulu untuk beralih ke halaman *game*.

Penerapan *E-book* Interaktif Materi Peninggalan Islam di Tuban dalam Pembelajaran Sejarah

E-book interaktif didesain tidak hanya menghadirkan tampilan visual saja, namun juga berisi audio dan juga *game* sehingga memungkinkan pengguna melakukan interaksi saat membaca *e-book* tersebut. Pembelajaran yang menarik dipadukan dengan materi yang kontekstual dapat memancing minat siswa dalam belajar sejarah. Hal tersebut senada dengan penelitian Hairun et al., (2020) yang berjudul “Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Pada Kelompok A di TK Negeri Pembina Limboto” bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa dengan menerapkan pendekatan pembelajaran kontekstual. Sehingga, *e-book* yang didesain seperti itu diharapkan dapat membantu siswa dalam belajar sehingga siswa tertarik dengan pembelajaran sejarah serta kesadaran sejarah yang dimiliki meningkat. Pembelajaran dengan bahan ajar *e-book* interaktif dapat dikombinasikan dengan model-model pembelajaran interaktif, sehingga siswa tidak hanya mendapat materi yang menarik namun juga dapat memanfaatkan secara maksimal. Selain itu, konten materi yang kontekstual ditambah dengan *game* yang merangsang berpikir siswa diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berpikir siswa, menambah nilai-nilai cinta tanah air serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Pada penggunaan *e-book* interaktif materi peninggalan Islam di Tuban dalam pembelajaran sejarah dapat diintegrasikan dengan model pembelajaran kooperatif pada materi masa Islam di Indonesia X, tepatnya kompetensi dasar 3.8 dan 4.8 pada kurikulum k13 dan pada fase E dalam kurikulum merdeka. Penggunaan bahan ajar ini dapat diterapkan dengan menggunakan model pembelajaran diskusi kelompok. Siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil dengan mendiskusikan permasalahan yang diberikan oleh guru sesuai dengan kompetensi dasar yang diterapkan. Setelah setiap kelompok menyelesaikan permasalahan yang diberikan oleh guru, maka setiap kelompok dapat mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Selain itu, untuk evaluasi setiap kelompok dapat menyusun laporan hasil diskusi sebagai evaluasi psikomotorik, soal pilihan ganda untuk evaluasi pengetahuan. Sedangkan untuk penilaian afektif diperoleh dari hasil observasi guru saat siswa melakukan diskusi kelompok.

KESIMPULAN

Pembelajaran sejarah tidak hanya menghadirkan fakta yang harus di hafalkan oleh siswa, namun siswa juga harus memahami bagaimana suatu peristiwa itu terjadi

agar kesadaran sejarahnya meningkat. Kesadaran sejarah memiliki peran penting dalam pembentukan karakter siswa. Pembelajaran sejarah yang kurang diminati salah satu penyebabnya adalah kurangnya sarana prasarana dan pemanfaatan potensi di sekitar sekolah yang kurang maksimal, sehingga guru perlu menghadirkan potensi yang ada dalam pembelajaran salah satunya dengan *e-book* interaktif. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan *e-book* interaktif materi peninggalan Islam di Tuban diharapkan mampu meningkatkan kesadaran sejarah siswa.

DAFTAR RUJUKAN

- Anwar, M. A. K., & Afianto, H. (2022). Tuban Dan Gelombang Pasang Islamisasi Abad Ke-15 Sampai Dengan Ke-17. *Al-Tsaqafa: Jurnal Ilmiah Peradaban Islam*, 19(1), 117–135.
- Basyari, A. (2013). *Hubungan Antara Minat dan Pretasi Belajar Sejarah Dengan Kesadaran Sejarah Siswa MAN Yogyakarta III* (Vol. 26, Issue 4). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Disbudporapar Kabupaten Tuban. Online. Makam Sunan Bejagung. <https://disbudporapar.tubankab.go.id/entry/makam-sunan-bejagung-lor>. Diakses 9 Mei 2023
- Disbudporapar Kabupaten Tuban. Online. Makam Sunan Bonang. <https://disbudporapar.tubankab.go.id/entry/makam-sunan-bonang>. Diakses 9 Mei 2023
- Disbudparpora Kabupaten Tuban. Online. Makam Syekh Ibrahim Asmoroqondi. <https://disbudporapar.tubankab.go.id/entry/makam-syekh-ibrahim-asmoroqond>. Diakses 9 Mei 2023
- Disbudparpora Kabupaten Tuban. Online. Masjid Agung Tuban. <https://disbudporapar.tubankab.go.id/entry/masjid-agung-tuban>. Diakses 9 Mei 2023
- Fitrian, Y., & Fatmariza. (2022). Manfaat Kesadaran Sejarah dalam Membangun Karakter Bangsa. *JPGI : Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 7(2), 278–283.
- Ghofir, J. (2019). Relasi Budaya Dalam Penyebaran Islam Di Bumi Wali Tuban. *Tadris : Jurnal Penelitian Dan Pemikiran Pendidikan Islam*, 12(2), 47–68.
- Hanifah, N. A. N., & Windari, S. (2021). Masjid Agung Tuban : Studi Tentang Fungsi Dalam Kehidupan Sosial Kemasyarakatan 2004-2020. *Journal of Islamic History*, 1(1), 46–65.
- Hairun, N., Isa, A. H., & Rahmat, A. (2020). Penerapan Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Pada Kelompok A Di Tk Negeri Pembina Limboto. *Prosiding Webinar Magister Pendidikan Nonformal UNG, September*, 137–144.
- Herdianto, H., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Pembelajaran Sejarah Guna Melatih Kemampuan Berpikir Kronologis Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 1–10.

- Ilham, R. F., & Hastuti, H. (2022). Pengembangan E-Book Berbasis Infografis sebagai Bahan Ajar dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Sungai Penuh. *Jurnal Knonologi*, 1(1), 377–391.
- Kochar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*. PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Kuntowijoyo. (1995). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yayasan Bentang Budaya.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pad era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84.
- Nurmayanti, Rosilawati, I., & Fadiawati, N. (2017). Pengembangan E-Book Interaktif Berbasis Representasi Kimia pada Materi Ikatan Kimia. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Kimia*, 6(1), 160–172.
- Sayono, J. (2013). Pembelajaran Sejarah Di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Sejarah Dan Budaya*, 9–17.
- Soedjatmoko. (1984). *Etika pembebasan*. LP3ES.
- Sukamto, R. A., & Shalahudin, M. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak*. Informatika Bandung.
- Susanto, H. (2020). *Pedagogi Sejarah, Nasionalisme Dan Karakter Bangsa*.
- Utari, S. D., Agustin, M. L., Dzikri, A. M., & Ayundasari, L. (2021). Perancangan Aplikasi Virtual Reality Cagar Budaya untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 4(2), 103–114.
- Valianah, R. B. (2016). *Perancangan katalog wisata berbasis fotografi untuk meningkatkan potensi wisata religi di Kota Tuban*. Skripsi yang tidak diterbitkan. Fakultas Sastra, Universitas Negeri Malang.
- Warsini, W. (2022). Peran Wali Songo (Sunan Bonang) dengan Media Da'wah dalam Sejarah Penyebaran Islam di Tuban Jawa Timur. *ASANKA: Journal of Social Science And Education*, 3(1), 23–45.
- Windari, S., & Hanifah, N. A. N. (2021). Masjid Agung Tuban : Studi Tentang Fungsi Dalam Kehidupan Sosial Kemasyarakatan 2004-2020. *Journal of Islamic History*, 1(1), 46–65.