

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *BOOK CREATOR* MATERI
NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN KI GEDE ING SURO
PALEMBANG UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMAN 1
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Delia Anggraini

NIM: 0604128192405

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *BOOK CREATOR* MATERI
NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN KI GEDE ING SURO
PALEMBANG UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMAN 1
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Delia Anggraini

NIM : 06041281924057

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**



**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS BOOK CREATOR MATERI
NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN KI GEDE ING SURO
PALEMBANG UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMAN 1
INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Delia Anggraini

NIM : 06041281924057

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

Koordinator Program Studi,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013**



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *BOOK CREATOR* MATERI
NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN KI GEDE ING SURO
PALEMBANG UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMAN 1
INDRALAYA**

SKRIPSI

oleh

Delia Anggraini

NIM: 06041281924057

Program Studi Pendidikan Sejarah

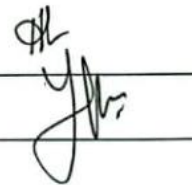
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 22 Juni 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.

2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Palembang, Juni 2023

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *BOOK CREATOR*
MATERI NISAN-NISAN KUNO DI PEMAKAMAN KI GEDE
ING SURO PALEMBANG UNTUK PEMBELAJARAN
SEJARAH KELAS X SMAN 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Delia Anggraini

NIM: 06041281924057

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Delia Anggraini

NIM : 06041281924057

Program Studi: Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* Materi Nisan-Nisan Kuno Di Pemakaman Ki Gede Ing Suro Palembang Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Indralaya” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 15 Juni 2023
Yang membuat pernyataan


Delia Anggraini
06041281924057

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Book Creator* Materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Ki Gede Ing Suro Palembang Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Indralaya” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, Penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Bapak Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. karena telah membantu dan memberikan kelancaran dan kemudahan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Terima kasih juga Penulis ucapkan kepada bapak/ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada para validator dan SMA Negeri 1 Indralaya yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data yang baik. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pendidikan Indonesia.

Indralaya, 15 Juni 2023

Penulis



Delia Anggraini
NIM. 06041281924057

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan ridho kepada hamba-Nya. Shalawat serta salam tercurah kepada Nabi Muhammad SAW yang menuntun umat manusia kepada jalan yang diridhoi Allah SWT. Tugas Akhir ini dipersembahkan kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan sehingga tugas akhir ini selesai.

- ❖ Skripsi ini adalah persembahan kecil untuk kedua orangtuaku tersayang, Ayah Mashur dan Ibu Istiwa. Segala perjuanganku hingga titik ini tak luput dari doa dan dukungan baik moral maupun material yang diberikan ayah dan ibuku. Terima kasih banyak kepada ayah dan ibuku, semoga Allah SWT selalu memberikan kesehatan, kebahagiaan, kemudahan, dilancarkan segala hal dan dibukakan pintu rezeki sebesar-besarnya.
- ❖ Abangku tersayang Dedi Muhamzah dan adikku tersayang Dhabitah Insyirah yang lucu. Terima kasih untuk abang yang telah memberi dukungan dan terima kasih adikku selalu memberi semangat dan menghiburku.
- ❖ Muhamad Jefri yang senantiasa memberikan doa, semangat, dan segala bentuk dukungannya. Terima kasih telah memberi bantuan saat dibutuhkan dan terima kasih telah menjadi sandaranku untuk berkeluh kesah.
- ❖ Keluarga Besarku, terima kasih banyak atas segala doa dan dukungan yang diberikan.
- ❖ Kepada diriku sendiri, terima kasih telah berjuang hingga titik ini. Selamat untuk diriku sendiri karena telah mampu menyelesaikan perkuliahan di Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.
- ❖ Dosen Pembimbingku sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Terima kasih karena telah mengarahkan dan membimbing Delia selama perkuliahan S1 di Pendidikan Sejarah. Terima kasih ibu atas bimbingan dan dukungan yang diberikan sehingga Delia dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Terima kasih sebesar-besarnya Delia ucapkan semoga ibu senantiasa diberikan kesehatan dan kelancaran dalam segala urusannya.
- ❖ Dosenku sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. terima kasih karena telah membantu dan mempermudah administrasi Delia selama perkuliahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Terima kasih bapak yang telah mengajarkan dan membagikan ilmunya kepada kami.

- ❖ Terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. atas saran dan masukan yang bapak berikan dalam perbaikan skripsi Delia sehingga skripsi Delia dapat terselesaikan dan menjadi lebih baik dari sebelumnya.
- ❖ Terima kasih kepada seluruh Dosen Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya Drs. Supriyanto, M.Hum., Drs. Alian, M.Hum., Dra. Yunani, M.Pd., Dr. Farida, M.Si., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd.,Ph.D., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dr. LR, Retno Susanti, M.Hum., Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Dr. Hudaidah, M.Pd., Dr. Syarifuddin, M.Pd., Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd, Adhitya Rol Asmi, M.Pd, Yudi Pratama, M.Pd. Terima kasih atas segala ilmu yang telah diberikan kepada Daffa selama melaksanakan perkuliahan di Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya.
- ❖ Terima kasih kepada seluruh pihak SMAN 1 Indralaya yang telah membantu selama proses penelitian skripsi ini.
- ❖ Terima kasih kepada guru-guru Delia dari TK Stania Lampung, SDN 8 Sungaiselan, SMPN 2 Sungaiselan, SMAN 2 Sungaiselan atas ilmu yang diberikan selama di bangku persekolahan
- ❖ Teman-temanku Yupita Sari, Al Daffa Ramadhan, dan Zubaida Santi Yupita yang telah kebersamai dan memberi warna selama perkuliahan.
- ❖ Temanku Al Daffa Ramadhan yang telah baik hati membantu dan menjadi teman perjuanganku dalam persiapan Ujian Akhir Perkuliahan hingga sekarang persiapan pemberkasan wisuda.
- ❖ Teman-teman bimbingan Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Resti Supchardianti, Oktaria Lestari, Ali, Achmad Robbi'a, Tubagus Rizky Sunandar, Lettare Elfrida Marpaung, Ahmad Septian, terima kasih telah kebersamai dan memberi bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
- ❖ Seluruh Badan Pengurus Harian Himpunan Mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI Kabinet Jantung Citra 2021-2022.
- ❖ Seluruh pihak Ikatan Pelajar dan Mahasiswa Bangka (ISBA) di Indralaya.
- ❖ Teman-teman mahasiswa Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya angkatan 2019.
- ❖ Kemendikbudristek, Universitas Sriwijaya, tenaga administrasi kampus

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA	viii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiviii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviv
ABSTRAK	xv
BAB I.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II	9
2.1 Hakikat Belajar	9
2.2 Hakikat Pembelajaran	10
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	11
2.4 Teori-teori Belajar.....	12
2.4.1 Teori Belajar Behaviorisme.....	13
2.4.2 Teori Belajar Kognitivisme	14
2.4.3 Teori Belajar Konstruktivisme	15
2.5 Definisi Modul	16
2.6 Definisi <i>E-modul</i>	17
2.7 Situs Pemakaman Ki Gede Ing Suro.....	18
2.8 Book Creator	19
2.9 Penelitian Pengembangan	20
2.10 Model-model Pengembangan	21
2.10.1 Model ADDIE	21
2.10.2 Model ASSURE.....	23
2.10.3 Model Allesi <i>and</i> Trollip	24
2.11 Penelitian Terdahulu	26
2.12 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III.....	29
3.1 Metode Penelitian	29
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	29
3.3 Prosedur Penelitian	30
3.3.1 Tahap Perencanaan (<i>Planing</i>).....	32

3.3.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	33
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	34
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	36
3.4.1 Wawancara	36
3.4.2 Studi Pustaka	36
3.4.3 <i>Walktrough</i>	37
3.4.4 Observasi	37
3.4.5 Tes Hasil Belajar.....	38
3.5 Teknik Analisis Data.....	38
3.5.1 Analisis Data Wawancara.....	38
3.5.2 <i>Walkthrough</i> (Validasi Ahli)	39
3.5.3 Analisis Tes Hasil Belajar	40
BAB IV	42
4.1 Hasil Penelitian	42
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan.....	42
4.1.2 Hasil Tahapan Desain (<i>Design</i>)	46
4.1.3 Hasil Tahapan Pengembangan.....	52
4.3 Pembahasan.....	69
BAB V.....	73
KESIMPULAN DAN SARAN	73
5.1 Kesimpulan	73
5.2 Saran	73
DAFTAR PUSTAKA	75
LAMPIRAN.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian Pengembangan ADDIE.....	21
Gambar 2.2 Model ASSURE	22
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan Alessi and Trollip	30
Gambar 4.1 Diagram identifikasi masalah (kuesioner).....	39
Gambar 4.2 Diagram identifikasi masalah (kuesioner).....	40
Gambar 4.3 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner)	41
Gambar 4.4 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner)	41
Gambar 4.5 Diagram analisis Kebutuhan (kuesioner)	42
Gambar 4.6 Pelaksanaan Kegiatan Uji Beta Kelompok Kecil dikelas X.1	56
Gambar 4.7 Pelaksanaan Uji Beta Kelompok Besar.....	58
Gambar 4.8 Dokumentasi Pengisian <i>Pretest</i>	59
Gambar 4.9 Pelaksaaan kegiatan pembelajaran di Kelas X-1	60
Gambar 4.10 Pelaksanaan <i>Posttest</i>	61

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Nilai Validasi Ahli	35
Tabel 3.2 Kategori Tingkat Kevalidan.....	36
Tabel 3.3 Kategori <i>N-gain</i>	37
Tabel 4.1 Cuplikan <i>Storyboard</i>	47
Tabel 4.2 Pembuatan tampilan.....	48
Tabel 4.3 Validator berdasarkan keahliannya.....	50
Tabel 4.4 Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i> Materi	51
Tabel 4.5 Hasil perbaikan <i>Expert Review</i> Media.....	52
Tabel 4.6 Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i> Bahasa.....	53
Tabel 4.7 Hasil Validitas.....	54
Tabel 4.8 Hasil Analisis Uji Beta Kelompok Kecil	56
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Beta Kelompok Besar	57
Tabel 4.10 Hasil Tes Awal (<i>Pretest</i>).....	58
Tabel 4.11 Hasil Akhir (<i>Posttest</i>).....	60
Tabel 4.12. Perbandingan Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	61
Tabel 4.13. Hasil Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i>	64
Tabel 4.14. Rekapitulasi Hasil <i>Posttest</i>	64

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	27
Bagan 3.1 Tahapan Model Pengembangan Alessi and Trollip	30
Bagan 4.1 Peta Materi	44
Bagan 4.2 <i>Flowchart</i> Media.....	45
Bagan 4.3 <i>Flowchart</i> Materi	46

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	76
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	77
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	79
Lampiran 4 Surat Izin penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera	80
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya	81
Lampiran 6 Kartu Bimbingan	82
Lampiran 7 Angket Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan	85
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi.....	89
Lampiran 9 Lembar Validasi Media	91
Lampiran 10 Lembar Validasi Bahasa.....	93
Lampiran 11 Lembar Validasi Desain Pembelajaran.....	95
Lampiran 12 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttesti</i>	97
Lampiran 13 Modul Ajar	99
Lampiran 14 Lembar Kerja Peserta Didik	103
Lampiran 15 <i>Link E-modul</i> Berbasis <i>Book Creator</i>	107
Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i>	108
Lampiran 17 Hasil <i>Posttest</i>	112
Lampiran 18 Angket Uji Beta Kelompok Besar	116
Lampiran 19 Dokumentasi.....	118

ABSTRAK

Penelitian Ini Berjudul “Pengembangan *E-modul* Berbasis *Book Creator* Materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Ki Gede Ing Suro Palembang Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 1 Indralaya”. Penelitian ini diterapkan kepada peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Indralaya. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya yang valid dan efektif. Sedangkan tujuan penelitian adalah Untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya yang valid dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Allesi & Trollip dengan tiga tahapan yaitu Perencanaan, Desain, dan Pengembangan. Kevalidan *e-modul* divalidasi oleh empat ahli yaitu, ahli materi, ahli media, ahli tata bahasa, dan ahli desain pembelajaran. Adapun nilai kevalidan yang diperoleh adalah validasi materi 4,6 sangat valid, validasi media 4,2 valid, validasi tata bahasa 4,1 valid, validasi desain pembelajaran 4,5 sangat valid. Pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik kelas X.1 SMAN 1 Indralaya yaitu 72,86% dan *Ngain score* yaitu 0,89 termasuk dalam kategori tinggi. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa penelitian ini telah menjawab permasalahan dengan mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi Nisan-nisan Kuno di Pemakaman Ki Gede Ing Suro yang valid dan efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-modul, Book Creator, Ki Gede Ing Suro.*

Pembimbing



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Keza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

Study This Titled “ Development *E- module* based *BookCreator* Material for Ancient Graves at the Cemetery of Ki Gede Ing Suro Palembang for Learning History Class X SMAN 1 Indralaya ”. Study This applied to participants educate class X.1 SMAN 1 Indralaya . As for formula problem in research this is How develop *e- module* based *bookcreator* material on the Ancient Graves at Ki Gede Ing Suro Cemetery for learning history class X SMAN 1 Indralaya which is valid and effective . While the research objective is to develop *e- module* based *bookcreator* material on the Ancient Graves at Ki Gede Ing Suro Cemetery for learning history class X SMAN 1 Indralaya which is valid and effective . Study This using development models Allesi & Trollip with three stages that is Planning , Design and Development . *e- module* validity validated by four experts, namely , material experts , media experts, grammar experts language , and design experts learning . As for mark the validity obtained is validation material 4.6 is very valid, media validation is 4.2 valid, validation system 4.1 valid language , validation design learning 4.5 is very valid. Development *e- module* based *bookcreator* give influence to enhancement results Study participant educate class X.1 SMAN 1 Indralaya namely 72.86 % and *Ngain score* ie 0.89 included in the category high . From these results indicate that research this has answered problem with develop *e- module* based *book creator* of valid and effective Ancient Graves at Ki Gede Ing Suro Cemetery .

Keywords : *Development , E- module , Book Creator , Ki Gede Ing Suro.*

Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Acknowledged
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 1992022920190310

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan teknologi dalam pendidikan saat ini didorong oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan merupakan sebuah sistem, komponen-komponen pendidikan semuanya saling berhubungan, bergantung, dan saling mendeskripsikan (Saat, 2015:1). Sudut pandang lain menekankan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan terstruktur yang dilakukan untuk membentuk lingkungan dan proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat aktif mengembangkan keahliannya sekaligus mengembangkan kepribadian, keterampilan, kecerdasan moral, dan daya spiritualnya (Wulandari et al., 2020). Pendidikan adalah usaha mencari ilmu yang akan memberikan manfaat dalam kehidupan (Juliani & Widodo, 2019:65) . Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa pendidikan adalah usaha sengaja untuk merancang kegiatan pembelajaran yang disesuaikan dengan keadaan dan kepentingan zaman.

Proses pembelajaran di sekolah melibatkan banyak unsur yang saling berhubungan, dan semua pelaksana harus memberikan kontribusi untuk memajukan tujuan organisasi. Keberhasilan sekolah dan peserta didik sangat dipengaruhi oleh beberapa unsur penting, seperti komite sekolah, kepala sekolah, pendidik atau guru, kurikulum, suasana sekolah, sarana dan prasarana, dan tenaga kependidikan lainnya (Wulandari et al., 2021:72). Kemampuan menggunakan perangkat teknologi merupakan syarat bagi pendidik. Peserta didik saat ini adalah bagian dari era "*digital native*", yang berarti mereka memiliki akses mudah ke sumber daya digital untuk mengumpulkan pengetahuan terlepas dari lokasi atau waktu. Peserta didik dapat memperoleh informasi yang mereka butuhkan untuk menemukan pengetahuan dan kegiatan belajar melalui pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Media pembelajaran merupakan salah satu elemen yang

berhubungan dengan kemajuan teknologi dalam pendidikan (Oktaviani & Arini, 2021:2770).

Penggunaan media pembelajaran dapat bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran (Hamid & Alberida, 2021:912). Selain bermanfaat bagi para pendidik, media pembelajaran tentunya juga membantu peserta didik dalam upaya mereka untuk memahami materi pelajaran secara lebih menyeluruh dan memenuhi tujuan akademik mereka. Karena mengandung informasi yang akan disampaikan selama pembelajaran, maka peran media ini dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Media cetak dan digital adalah dua contoh jenis media pembelajaran. Media pembelajaran dipandang sangat bermanfaat bagi pendidik di kelas (Muthoharoh & Sakti, 2021: 365). Peran media dalam proses pembelajaran adalah untuk menyampaikan informasi dari pendidik kepada peserta didik. Buku digunakan sebagai bahan pembelajaran di sekolah untuk membantu peserta didik dalam kegiatan akademik. dari sumber daya tersebut memberikan peserta didik keterampilan, informasi, dan pemahaman. Prestasi akademik peserta didik merupakan hasil dari ketersediaan perangkat pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan dan membantu mereka mencapai tujuan akademik.

E-modul berbasis *book creator* telah dikembangkan sebagai media pembelajaran dan bahan ajar peserta didik. Membuat media pembelajaran *e-modul* yang menarik dengan *book creator* merupakan salah satu penerapan kecanggihan teknologi. Seiring kemajuan teknologi, semakin banyak informasi yang tersedia dalam bentuk digital, sehingga memudahkan orang untuk mempelajari hal-hal baru. Dalam situasi ini, peserta didik sekarang dapat mempelajari hal-hal baru melalui metode elektronik dengan mempraktikkan literasi digital daripada hanya mengandalkan pendidik dan buku cetak (Mutiarra, 2019). Penggunaan *book creator* untuk pembelajaran bertujuan untuk mempermudah proses pembelajaran pendidik kepada peserta didik dengan cara penyediaan bahan bacaan yang bisa diakses ditelepon pintar (*smartphone*). Sebuah program bernama *book creator* dibuat khusus untuk memproduksi buku berbasis *e-modul*. Karena alat (elemen fasilitas yang

tersedia) tidak hanya berupa teks dan gambar, buku, atau bacaan sederhana, tetapi juga memungkinkan untuk disisipkan rekam video dan audio. Inovasi ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dengan mudah memahami materi pelajaran atau untuk mendapatkan pandangan realistis tentang apa yang dipelajari. Pemilihan media *book creator* dibuat berdasarkan potensinya sebagai alat pembelajaran mandiri dan bermanfaat. Salah satu cara untuk menciptakan kegiatan pembelajaran dengan lebih berkonsentrasi pada aktivitas peserta didik adalah dengan kegiatan belajar mengajar menggunakan modul.

Media *book creator* merupakan alat pembelajaran yang sangat berguna dan mudah digunakan. *E-modul* ini membantu membuat tampilan lebih jelas dan sederhana sehingga tidak terlalu formal. Fungsi *e-modul* lainnya adalah untuk mengatasi kendala waktu, geografis, dan sensorik peserta didik dan pendidik. Melalui penggunaan *e-modul* berbasis *book creator* menjadi solusi tepat dalam menghadirkan lingkungan belajar yang menarik dan interaktif serta dukungan materi untuk pemahaman peserta didik (Sa'diyah, 2021). Penerapan *e-modul* harus tepat dan beragam, misalnya dengan mendorong semangat peserta didik untuk belajar dan meningkatkan kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitar. Selain itu, *e-modul* harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mendorong peserta didik untuk aktif belajar sendiri. Tugas evaluasi yang termasuk dalam *e-modul* dapat digunakan untuk mengukur seberapa baik peserta didik telah memahami materi pelajaran. Tersedianya penilaian atau evaluasi ini sebagai alat untuk menilai kemampuan peserta didik dalam memahami informasi yang diberikan dalam *e-modul*.

Peneliti memilih SMA Negeri 1 Indralaya sebagai tempat penelitian. SMA Negeri 1 Indralaya telah menerapkan pedoman pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar, menurut observasi non formal yang didampingi oleh Ibu Meli Indrayani, wakil kepala bagian kurikulum. Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data awal yang merupakan analisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran *e-modul*.

Berdasarkan temuan observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Indralaya, masalah pembelajaran merupakan hal yang biasa terjadi di semua lingkungan pendidikan. Sedikit keragaman digunakan dalam penyampaian materi yang berulang-ulang oleh pendidik. pembelajaran sejarah terkenal dengan pembelajaran hafalan. Sulit mencerna materi, banyaknya materi hafalan, dan minimnya materi dalam buku cetak yang memberikan kesan menarik menjadi beberapa tantangan yang dihadapi peserta didik. Pemilihan *e-modul* sebagai media pembelajaran alternatif dirasa tepat mengingat peserta didik saat ini lebih banyak menghabiskan waktu menggunakan perangkat elektronik dibandingkan dengan buku cetak

74,3% peserta didik kelas X.1 yang mengisi angket analisis kebutuhan melalui *Google Form* berpendapat bahwa *e-modul* sangat diperlukan untuk pembelajaran yang sedang berlangsung saat ini. Hal ini menunjukkan bahwa untuk menjawab permasalahan minat belajar dan pengetahuan tentang nisan-nisan kuno di pemakam Ki Gede Ing Suro, perlu dikembangkan bahan ajar baru berupa *e-modul*.

E-modul merupakan media pilihan subjek penelitian. Permasalahan peserta didik dengan kemajuan teknologi masa kini dapat dikaitkan dengan *e-modul* berbasis *book creator*. *E-Modul* berisi materi yang ringkas beserta gambar dapat membantu peserta didik menciptakan kesamaan pendapat, sehingga memungkinkan untuk memberikan pemahaman umum kepada peserta didik tentang sejarah lokal dan memudahkan mereka untuk memahami materi nisan-nisan kuno di Pemakaman Ki Gede Ing Suro. 35 peserta didik, berdasarkan analisis kebutuhannya, mengharapkan *e-modul* yang lebih berwarna, tampilan menarik, terdapat banyak gambar, serta mudah dipahami. Dari temuan tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang menarik, berwarna, dan memuat gambar dalam *e-modul* dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dan menambah pengetahuan mereka terhadap materi pembelajaran sejarah lokal.

Peneliti memilih materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro Palembang sebagai peninggalan sejarah Islam di Kota Palembang.

Materi ini sesuai dengan yang dipelajari peserta didik kelas X tentang sejarah Islam di Indonesia. Hal ini didukung dengan hasil analisis kebutuhan pada peserta didik kelas X.1 yang diketahui bahwa 83,3% peserta didik menyatakan belum pernah mempelajari materi tentang nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha menyajikan materi tentang sejarah Islam di Indonesia dengan fokus yang lebih sempit atau terfokus yaitu di Kota Palembang. Untuk memberi pengetahuan peserta didik tentang keberadaan warisan sejarah Islam di Kota Palembang.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Sanjaya (2022) tentang Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan *E-Modul* Berbasis *Book Creator* melalui model pembelajaran *Blended Learning tipe Flipped classroom*. Penelitian ini menemukan bahwa peningkatan aktivitas peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kritis dan berkomunikasi, berdampak positif dengan berkembangnya pembelajaran yang bervariasi pada kelompok peserta didik yang belajar sejarah dengan beragam gaya belajar. Pemanfaatan *e-modul* berbasis *book creator* menjadi sangat relevan. Selain itu, penggunaan *book creator* lebih bermanfaat bagi pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran ketika pembelajaran dilakukan secara daring atau dalam lingkungan campuran.

Penelitian Fikrah & Sukma (2022) tentang Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi *Book Creator* Pada Pembelajaran Tematik Terpadu yang menggunakan model 4D. Tingkat validitas bahan ajar yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor 93,71% dari validator. Artinya bahan ajar tersebut mencapai tingkatan sangat valid. Uji praktikalitas yang diteloh di ujicobakan mencapai skor 96,2% dengan kategori sangat praktis dari hasil respon peserta didik. Sedangkan hasil respon dari pendidik mendapat skor 94%. Penelitian tersebut menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Dari hasil tersebut ditarik kesimpulan bahwa pengembangan bahan ajar berbasis *book creator* memberikan dampak positif terhadap peningkatan aktivitas peserta didik, termasuk kemampuan berfikir kritis. Bahan ajar

berbasis *book creator* juga memberikan kepraktisan kepada peserta didik dan pendidik dalam kegiatan belajar mengajar sehingga mempermudah proses pembelajaran. Hal ini tidak menutup kemungkinan *e-modul* berbasis *book creator* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang atraktif dalam bahasan mengenai nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro.

Dari uraian diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan bahan ajar *e-modul* berbasis *book creator* dengan materi nisan-nisan kuno di situs pemakaman Ki Gede Ing Suro. Peserta didik dalam penelitian ini akan diarahkan untuk memahami nisan-nisan yang ada di situs pemakaman Ki Gede Ing Suro. Peneliti menggunakan *software Book Creator* agar keberlangsungan kegiatan pembelajaran menjadi efektif dan menarik. Atas dasar latar belakang yang dibuat maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul ” Pengembangan *e-modul* berbasis *book creator* materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro Palembang untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya yang valid pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Indralaya?
2. Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya yang efektif pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Indralaya?
3. Bagaimana mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya yang praktis pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya yang valid pada mata pelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya.
2. Untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah SMAN 1 Indralaya yang efektif pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Indralaya.
3. Untuk mengembangkan *e-modul* berbasis *book creator* materi nisan-nisan kuno di pemakaman Ki Gede Ing Suro untuk pembelajaran sejarah kelas X SMAN 1 Indralaya yang praktis pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Indralaya

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
Melalui *e-modul* berbasis *book creator* diharapkan dapat memberikan manfaat guna meningkatkan motivasi serta pemahaman sejarah dan budaya lokal bagi peserta didik.
2. Bagi Pendidik
Melalui *e-modul* yang berbasis *book creator* diharapkan dapat menambah informasi dan bahan referensi baru bagi pendidik mata pelajaran sejarah, serta mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi sejarah lokal sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.
3. Bagi Sekolah
Bagi sekolah diharapkan bisa menjadi sumbangan informasi mengenai *E-modul* berbasis *book creator* dengan materi sejarah lokal sehingga dapat memberikan semangat bagi semua peserta didik dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah.

4. Bagi Peneliti lain

Bagi peneliti dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kinerja yang lebih baik sebagai calon pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- 319060-basic-of-learning-theory-behaviorism-cog-05a8f817.pdf. (n.d.).
- 94-378-2-PB(1).pdf. (n.d.).
- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa Smk Di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>
- Anggraini, L. D. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Fonovela Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp. *Aksioma*, 7(2), 63. <https://doi.org/10.26877/aks.v7i2.1420>
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Corbett, F., & Spinello, E. (2020). Connectivism and leadership: harnessing a learning theory for the digital age to redefine leadership in the twenty-first century. *Heliyon*, 6(1), e03250. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e03250>
- Darllis, N., F. F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Dewi, R., Ilma, R., Putri, I., & Hartono, Y. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis PMRI Materi Jajargenjang. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 9(1), 78–83.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). Belajar Dan Pembelajaran. In *CV Kaaffah Learning Center*.
- Ekwandari, Y. S., Perdana, Y., & Lestari, N. I. (2020). Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah di SMA YP UNILA. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 15–31. <https://doi.org/10.36706/jc.v9i1.10268>
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Fikrah, Z., & Sukma, E. (2022). Pengembangan bahan ajar digital menggunakan aplikasi book creator pada pembelajaran tematik terpadu di kelas iv sdn 12 air sikambang kabupaten pesisir selatan. *Journal of Basic Education Studies*,

5(1), 1184–1198. <https://ejournalunsam.id/index.php/jbes/article/view/5328>

Hamid, A., & Alberida, H. (2021). Pentingnya Mengembangkan E-Modul Interaktif Berbasis Flipbook di Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(3), 911–918. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/452>

Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>

Hermawan, A. (2014). Konsep Belajar dan Pembelajaran Menurut Al-Ghazali. *Jurnal Qathruna*, 1(1), 84–98. <http://jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/qathruna/article/view/247>

Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>

Juliani, W. iffah, & Widodo, H. (2019). Integrasi Empat Pilar Pendidikan (Unesco) Melalui Pendidikan Holistik Berbasis Karakter Di Smp Muhammadiyah 1 Prambanan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 65–74. <https://doi.org/10.22236/jpi.v10i2.3678>

Maretha, D. G. A., & Suparman, S. (2022). Pengembangan e-LKPD Berbasis Open Ended pada Materi Segi Empat Kelas VII. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(2), 349. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i2.12681>

Mufida, L., Subandowo, M. S., & Gunawan, W. (2022). Pengembangan E-Modul Kimia Pada Materi Struktur Atom Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(1), 138–146. <https://doi.org/10.29100/jipi.v7i1.2498>

Mufidah Chilmiyah Izzatul. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 di SMKN 10 Surabaya. *E-Jurnal UNESA*, 1–17.

Muhtarom, F. (2021). Pembelajaran Sejarah Abad 21: Nilai-nilai Sejarah Lokal Sebagai Identitas Bangsa. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(2), 116–130.

Muthoharoh, V., & Sakti, N. C. (2021). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Adobe Flash CS6 Untuk Pembelajaran IPS Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(2), 364–375. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i2.315>

No, I. (2017). *Jurnal Historica*. 1(2252), 1–11.

Oktaviani, S., & Arini, N. W. (2021). Pengembangan Media Animation Game

- Geometry Smart Choice untuk Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2769–2775. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.970>
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>
- Prihatiningtyas, S., & Sholihah, N. F. (2020). Project Based Learning E-Module to Teach Straight-Motion Material for Prospective Physics Teachers. *Pendidikan Fisika*, 8(3), 223–235. <https://doi.org/10.26618/jpf.v8i3.3442>
- Retno Palupi, D. A., Eka Putri, K., & Amirul Mukmin, B. (2022). Pengembangan E-book menggunakan Aplikasi BookCreator berbasis QR Code pada Materi Ajar Siswa Sekolah Dasar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 3(1), 78–90. <https://doi.org/10.53624/ptk.v3i1.123>
- Reyes, Y., & Oreste, J. (2017). Acceptability Level of Developed Material (SAI) Using ASSURE Model. *The Educational Review, USA*, 1(3), 61–69. <https://doi.org/10.26855/er.2017.03.003>
- Rohmah, Y. L., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Interaktif menggunakan Flip PDF Profesional Pada Materi Lembaga Jasa Keuangan dalam Perekonomian kelas X IPS SMA. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 5(2), 52. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v5i2.34514>
- Sa'diyah, K. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Digital Flipbook Untuk Mempermudah Pembelajaran Jarak Jauh Di SMA. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(4), 1298–1308. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/561>
- Saat, S. (2015). Faktor-Faktor Deteminan dalam Pendidikan (Studi Tentang Makna dan Kedudukannya dalam Pendidikan). *Jurnal Ta'dib*, 8(2), 1–17. ejournal.iainkendari.ac.id/al-tadib/article/view/407
- Sanjaya, P. A. (2022). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Berdiferensiasi Menggunakan E-Module Berbasis Book Creator. *Prodiksema*, 52–60. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prodiksema/article/view/2056%0Ahttps://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/prodiksema/article/download/2056/1502>
- Silalahi, A. (2018). Development Research (Penelitian Pengembangan) dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran. *Research Gate*, July, 1–13. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.13429.88803/1>
- Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan adaptive mobile learning pada mata pelajaran biologi SMA sebagai upaya mendukung proses blended learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 26.

<https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.9723>

- Susanti, L. R. R. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Kuno Dengan Materi Kebudayaan Megalitik Pasemah. *El-Buhuth*, 3(1), 11–20.
- Syahril. (2018). Pengembangan Desain Model Assure Pada Pembelajaran IPS SD/MI. *Jurnal Tarbiyah Al-Awlad*, 65–75. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/alawlad/article/view/1592>
- Widyatmojo, G., & Muhtadi, A. (2017). Developing Interactive Teaching Multimedia in the Form of Games to Stimulate the CognitiveES TO STIMULATE THE COGNITIVE AND LINGUISTIC ASPECTS OF KINDERGARTEN STUDENTS. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp/article/view/10194>
- Wulandari, S. S., Suratman, B., Trisnawati, N., & Narmaditya, B. S. (2021). Teacher's performance, facilities and students' achievements: Does principal's leadership matter? *Pedagogika*, 142(2), 71–88. <https://doi.org/10.15823/p.2021.142.4>
- Wulandari, S. S., Trisnawati, N., Suratman, B., & Narmaditya, B. S. (2020). Factors Affecting the Quality of Education: A Comparison Study in Vocational High School in East Java. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(7), 2020. <https://doi.org/10.37200/IJPR/V24I7/PR270855>