

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA MATERI SEJARAH BAGUS KUNING
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh :

Lu'lu ul Jannah Isnaniah

06041382025052

Program Studi Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2024

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA MATERI SEJARAH BAGUS KUNING
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lu'lu ul Jannah Isnaniah

NIM: 06041382025052

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 MEDIA
PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA MATERI SEJARAH BAGUS KUNING
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lu'lu ul Jannah Isnaniah

NIM: 06041382025052

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



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



Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



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

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA MATERI SEJARAH BAGUS KUNING
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lu'lu ul Jannah Isnaniah

NIM: 06041382025052

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 02 Juli 2024

TIM PENGUJI

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



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




Palembang, Juli 2024

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Sejarah


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA
PEMBELAJARAN *E-COMIC* BERBASIS *FLIPBOOK*
PADA MATERI SEJARAH BAGUS KUNING
UNTUK PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X SMA NEGERI 8 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Lu'lu ul Jannah Isnaniah

NIM: 06041382025052

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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : Lu'lu ul Jannah Isnaniah

NIM : 06041382025052

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Dengan ini menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sejarah Bagus Kuning Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Palembang" 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 dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Palembang, 24 Juni 2024

Yang membuat pernyataan



Lu'lu ul Jannah Isnaniah
NIM. 06041382025052

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan nikmat islam, nikmat kesehatan serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-comic* Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sejarah Bagus Kuning untuk pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Palembang” data terselesaikan dengan baik in syaa Allah. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa mengarahkan, membimbing dan memberika motivasi serta masukan yang sangat berharga selama penulis menyusun skripsi ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Hartono, M.A., Ibu Hudaidah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran proses administrasi penulis dalam menyusun skripsi ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengatahuan selama masa perkuliahan. Semoga Allah SWT selalu mengiringi dan melimpahkan nikmat dan karunia-nya kepada Bapak dan Ibu sekalian.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di Negara kita tercinta.

Palembang, Juli 2024
Penulis,

Lu’lu ul Jannah Isnaniah

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah –Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan penuh kerendahan hati dan kesabaran yang luar biasa. Keberhasilan dalam penulisan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terimakasih kepada:

- ❖ Kepada Bapak dan Ibu saya Muhammad Adib dan Latifah Ahmad, gelar ini saya persembahkan kepada ke dua orang tua saya tercinta, yang selalu memberikan *support* dan motivasi kepada saya sehingga saya mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai, semoga rahmat Allah SWT mengiringi langkahmu dan selalu memberikan kebahagiaan serta kesehatan. Ada banyak hal yang ingin disampaikan namun yang terpenting *thank you for always being beside me*
- ❖ Kepada saudara saya Nadia Febriana Khairunnisa, terimakasih dukungan dan pengingat bagi saya agar menyelesaikan skripsi ini serta selalu ada saat saya meminta bantuan. Maaf jika ada beberapa hal yang saya lakukan menyakiti hati. Mari hidup lebih lama lagi, mari menjadi orang yang lebih baik lagi, sehat selalu *and I hope u always happy.*
- ❖ Kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan skripsi saya. Terima kasih bu untuk selalu bisa mendiskusikan, membantu dan mendukung pembuatan karya sederhana ini hingga selesai. Sehat selalu dan sukses dunia akhirat untuk ibu.
- ❖ Kepada dosen-dosen prodi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum., Bapak Dr. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd., Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Bapak Yudi Pratama, M.Pd., Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., Bapak Diki Tri Apriansyah Putra, M.Hum., dan Ibu Helen Susanti, M.A. terima kasih telah memberikan ilmu-ilmunya selama masa

perkuliahan, serta staf administrasi Ibu Rika Novarina, A.Md., dan Bapak Asep Syaifullah yang telah membantu urusan akademik dengan baik.

- ❖ Kepada sahabat saya Nasywa Natasha, terimakasih atas *support* dan selalu membantu, menghibur serta kebersamai saya dalam penulisan skripsi ini, terimakasih selalu ada saat saya meminta bantuan.
- ❖ Kepada sahabat-sahabat saya sejak SMP, yaitu Ardila, Ditasyania Kiranti, Bunga, Mega Aisyah Putri, Nasywa Natasha, Hani Sabrina dan Putri Wulandari, terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidupku dan terimakasih atas dukungan dan uluran tangan yang diberikan.
- ❖ Kepada sahabat saya Rahma Meidila, terimakasih telah membantu saya dalam menyelesaikan penulisan ini, terimakasih atas bantuan yang selalu diberikan, terimakasih telah mau menjadi temanku semasa SMA, dan terimakasih mau selalu direpotkan.
- ❖ Kepada teman saya Tiara Febrylia, terimakasih telah mau menemani saya dalam masa perkuliahan yang sangat sulit, terimakasih telah mau menerima saya sebagai teman, *i can't imagine if I didn't meet you.*
- ❖ Kepada sahabat saya R. Ardelia Anriska, terimakasih atas segala hal yang telah kamu berikan kepada saya, terimakasih telah mendengarkan keluh kesah saya, terimakasih telah mau menemani saya selama masa perkuliahan ini, dan selalu mendukung saya dalam kondisi apapun, saya harap kamu akan selalu bahagia R, dan saya akan selalu mendukung kamu.
- ❖ Terimakasih kepada Taylor Swift dan Olivia Rodrigo terkhususnya pada album *Folklore* dan *Sour* yang telah menemani saya dalam proses penelitian ini dengan *quotes* penyemangatnya “*life can be heavy, especially if you try to carry it all at once. Part of growing up and moving into new chapters of your life is about catch and release. What I mean by that is, knowing what things to keep, and what things to release*”.
- ❖ Teruntuk teman-temanku “para idol” yakni R. Ardelia Anriska, Chinanti safa Camila, Indah Kurnia Gustin, Eliza dan Silvia Eka Sari, terimakasih telah hadir dimasa terakhir perkuliahan ini dan terimakasih telah membuat kenangan yang sangat berkesan. Terkhususnya kepada Chinanti, Indah dan Silvi, terimakasih

telah menemani saya selama masa magang berlangsung, *i'm sorry if i have some mistake to u guys*, maaf jika merepotkan pada saat itu, tapi saya sangat berterimakasih karena kalian telah membantu saya.

- ❖ *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having days off, I wanna thank me for never quitting, I wanna thank me for always being a giver and tryna give more than I receive, I wanna thank me for tryna do more right than wrong, I wanna thank me for just being me at all times.*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	vi
PRAKATA	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	9
KAJIAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Belajar	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	9
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	10
2.4 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian.....	11
2.4.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	11
2.4.2 Teori Belajar Kognitif.....	12
2.4.3 Teori Belajar Behavioristik.....	13
2.5 Sumber Belajar	13
2.6 Media Pembelajaran	15
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran	15
2.6.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	16
2.6.3 Manfaat Media Pembelajaran	16

2.6.4 Jenis Media Pembelajaran	17
2.7 Komik	17
2.8 Pengertian media komik digital (<i>E-comic</i>).....	21
2.9 <i>Flipbook</i>	22
2.10 Penelitian Pengembangan.....	23
2.11 Model Pengembangan	23
2.12 Penelitian yang Relevan	25
2.13 Kerangka Berpikir	26
BAB III.....	29
METODE PENELITIAN	29
3.1 Metode Penelitian.....	29
3.2 Lokasi Penelitian	29
3.3 Subjek Penelitian.....	30
3.4 Prosedur Penelitian.....	30
3.4.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	31
3.4.1.1 Identifikasi Masalah.....	32
3.4.1.2 Identifikasi Kebutuhan.....	32
3.4.2 Tahap Desain	32
3.4.2.1 Menganalisis Konsep.....	33
3.4.2.2 Membuat Peta Materi.....	33
3.4.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	33
3.4.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	34
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>development</i>).....	34
3.4.3.1 Uji Alpha.....	35
3.4.3.2 Uji Beta	36
3.4.3.3 Uji Coba Lapangan	36
3.5 Teknik Pengumpulan Data	36
3.5.1 Wawancara.....	37
3.5.2 Walkthrough	37
3.5.3 Observasi	37
3.5.4 Studi Pustaka.....	38
3.5.5 Tes Hasil Belajar.....	38

3.6 Teknik Analisi Data.....	38
3.6.1 Analisis Data <i>Walkthrough</i>	38
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	39
BAB IV	41
HASIL DAN PEMBAHASAN	41
4.1 Hasil Penelitian.....	41
4.1.1 Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran.....	41
4.1.2 Hasil Perencanaan	42
4.1.3 Tahap Perancangan (Design).....	46
4.1.4 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	50
4.2 Pembahasan	69
BAB V.....	75
KESIMPULAN DAN SARAN	75
5.1 Kesimpulan.....	75
5.2 Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	83

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 3. 1 Kriteria Penskoran	39
Tabel 3. 2 Kategori Tingkat validasi.....	39
Tabel 3. 3 Kriteria Tinggo Rendahnya N-gain	40
Tabel 4. 1 Cuplikan Storyboard	48
Tabel 4. 2 Tampilan Media Pembelajaran e-comic Berbasis <i>Flipbook</i>	50
Tabel 4. 3 Daftar Identitas Validasi Para Ahli	56
Tabel 4. 4 Revisi berdasarkan saran dari Validasi Ahli Materi	57
Tabel 4. 5 Revisi berdasarkan saran dari Validasi Ahli Media.....	58
Tabel 4. 6 Hasil Uji Tabel Beta Kelompok Kecil	61
Tabel 4. 7 Hasil Uji Beta Kelompok Besar.....	62
Tabel 4. 8 Hasil Rekapitulasi <i>pretest</i> Peserta didik.....	64
Tabel 4. 9 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta didik.....	66
Tabel 4. 10 Perbandingan Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik.....	66
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	68
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i>	69

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Diagram Identifikasi Masalah	43
Gambar 4. 2 Diagram Identifikasi Masalah	43
Gambar 4. 3 Diagram Identifikasi Kebutuhan	45
Gambar 4. 4 Diagram Identifikasi Kebutuhan	45
Gambar 4. 5 Sketsa Kasar pada Canvas.....	52
Gambar 4. 6 Pemberian Garis Tegara tau Line Art	52
Gambar 4. 7 Pemberian warna (coloring)	53
Gambar 4. 8 Pembuatan Kata dan Balon Kata.....	54
Gambar 4. 9 Tampilan Komik pada Aplikasi pdf.....	54
Gambar 4. 10 Pengimportan File ke dalam Apliaksi <i>Flipbook</i>	55
Gambar 4. 11 Tampilan Komik Aplikasi <i>Flipbook</i> pada Layar Computer.....	55
Gambar 4. 12 Tampilan Komik pada Layar Smartphone	56
Gambar 4. 13 Pelaksanaan Pretest	64
Gambar 4. 14 Menjelaskan Materi Menggunakan Produk	65
Gambar 4. 15 Pelaksanaan Posttest.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	84
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	85
Lampiran 3 Surat Permohonan Izin Penelitian	87
Lampiran 4. Surat Balasan Penelitian Dinas Pendidikan.....	88
Lampiran 5. Surat Keputusan Pasca Penelitian di SMA Negeri 8 Palembang	89
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi.....	90
Lampiran 7. Lembar Validasi Media	93
Lampiran 8. Kartu Bimbingan Skripsi	95
Lampiran 9 Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	98
Lampiran 10. Hasil Nilai Posttest dan Pretest.....	101
Lampiran 11 QR Code E-comic Berbasis Flipbook	119
Lampiran 12 Angket Tanggapan Uji Beta Kelompok Kecil.....	120
Lampiran 13. Angket Tanggapan Uji Beta Kelompok Besar	122
Lampiran 14. Hasil Pre test	124
Lampiran 15. Hasil Post test	127
Lampiran 16 Product E-comic Berbasis Flipbook	130
Lampiran 17. Dokumentasi	134

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sejarah Bagus Kuning Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X Sma Negeri 8 Palembang”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X SMA Negeri 8 Palembang, dan menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi & Trollip. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran bagi peserta didik yang valid, menarik dan efektif sehingga berpengaruh pada hasil belajar peserta didik, kevalidan *E-comic* berbasis *Flipbook* ini didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan melalui beberapa validator yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi ahli media didapatkan hasil sebesar 4,8 dan ahli materi 4,38 dengan kategori sangat valid. Selain itu tingkat keefektifan dari *E-comic* berbasis *Flipbook* dapat diketahui dari hasil belajar peserta didik yang diukur melalui tahap uji lapangan pada kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan perbandingan nilai sebesar 49,41% dan *N-gain* sebesar 0,79 yang termasuk dalam kategori tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* Berbasis *Flipbook* Pada Materi Sejarah Bagus Kuning ini valid, menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 8 Palembang.

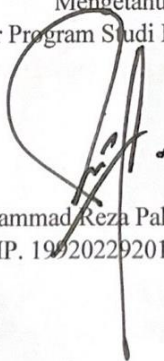
Kata Kunci : Pengembangan *E-comic*, *Flipbook*, Sejarah Bagus Kuning

Disetujui,
Pembimbing



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Flipbook-Based E-comic Learning Media on Bagus Kuning History Material for Class X History Learning at SMA Negeri 8 Palembang". This research was carried out in class X at SMA Negeri 8 Palembang, and used a type of development research using the Alessi & Trollip model. This research aims to develop learning media for students that is valid, interesting and effective so that it influences student learning outcomes. The validity of this Flipbook-based E-comic is based on the results of expert validation carried out through several validators, namely media experts and material experts. As for the media expert validation results, the result was 4.8 and material expert 4.38 with a very valid category. Apart from that, the level of effectiveness of the Flipbook-based E-comic can be seen from the students' learning outcomes which were measured through the field test stage in the pretest and posttest activities with a value comparison of 49.41% and an N-gain of 0.79 which is included in the high category. So it can be concluded that the development of flipbook-based e-comic learning media on Bagus Kuning historical material is valid, interesting and effective for use in history learning in class X SMA Negeri 8 Palembang.

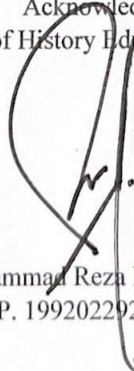
Keywords: *E-comic* Development, *Flipbook*, History of Bagus Kuning

Approved by,
Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Acknowledge by,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan sumber daya manusia menjadi lebih berkualitas demi berkembangnya suatu negara. Dasar Pendidikan ialah cara untuk meningkatkan kesadaran manusia untuk mengoptimalkan ruang lingkup peserta didik agar mampu mengembangkan potensi yang dimiliki peserta didik dan mampu menghasilkan berbagai keahlian yang dibutuhkan oleh Masyarakat luas (Bhardwaj and Assistant 2016:24). Hal ini sebagaimana dalam pasal 1 ayat 1 UU Sistem Pendidikan Nasional 2007 yang menyatakan:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bernegara.” (Kusnoto and Minandar 2017)

Proses pembelajaran harus mengikuti kurikulum yang telah ditetapkan. Kurikulum menjadi acuan bagi sekolah dalam menciptakan pendidikan bermutu. Pendidikan bermutu dimulai dari pembelajaran yang bermutu, yang artinya, pendidikan yang berkualitas dimulai dari pendidik yang berkualitas juga (Putriani and Hudaidah 2021:107). Pendekatan kualitas pendidikan terwujud melalui kemampuan pendidik dalam menentukan model dan media pembelajaran dan menggunakan media yang tepat, dengan menggunakan model dan media pembelajaran yang inovatif, pendidik dapat membantu peserta didik memperoleh informasi, keterampilan, mengembangkan pemikiran kreatif, serta mengalirkan ide-ide mereka. (Wijayanti et al. 2016:185).

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling terikat satu sama lain, yakni: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Ke empat komponen ini harus diperhatikan oleh tenaga pengajar. Pada

hakikatnya, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dan tenaga pengajar baik secara langsung maupun tidak langsung, ataupun baik di kelas maupun di luar kelas, dengan adanya kegiatan interaksi tersebut maka tenaga pengajar mampu menggunakan berbagai pola dalam kegiatan pembelajaran dan tenaga pengajar juga mampu mengamati, melihat dan memahami sesuatu yang ada di sekitar peserta didik.

Era globalisasi ini berkembangnya berbagai teknologi yang membuat pendidik harus lebih kreatif dalam meningkatkan pembelajaran bagi peserta didiknya. Pengembangan media yang digunakan sebagai sumber belajar merupakan komponen yang mempengaruhi pembelajaran (Ananda and Hudaidah 2021:837). Media yang digunakan harus menyesuaikan dengan kondisi peserta didik dan strategi pembelajaran yang diterapkan oleh tenaga pengajar. Saat ini pengembangan teknologi peserta didik cenderung merasa tidak termotivasi belajar sejarah disebabkan oleh adanya buku pembelajaran yang hanya berisikan paragraph dan informasi tanpa adanya *visual* hal ini menyebabkan peserta didik malas dan kurang tertarik pada isi materi. Oleh karena itu tenaga pendidik diharapkan mampu memberikan solusi dengan menerapkan media yang lebih menarik untuk meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sejarah. Pendidikan yang efektif akan menciptakan pencapaian akademik yang positif. Pendidik perlu memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan dinamika perkembangan zaman serta perubahan dalam paradigma pendidikan (Basa Hudaidah 2021:3) .

Kemajuan teknologi berpotensi mempengaruhi perubahan praktik pengajaran di bidang pendidikan. Pendidikan modern berbasis teknologi informasi telah menggantikan pendidikan klasik. Dalam pendidikan klasik, pengetahuan dan informasi disampaikan kepada peserta didik dengan metode yang tidak rumit. Misalnya, pendidik menggunakan kapur untuk menulis dan menggambar. Alat-alat yang digunakan sekarang lebih sederhana namun lebih canggih dan bervariasi, termasuk film, musik, suara, tulisan, dan *visual* langsung yang bahkan dapat dibagikan kepada orang lain berkat teknologi kontemporer seperti komputer dan jaringan internet (Putrianata and Chairunisa 2020). Indonesia harus meningkatkan sistem pendidikannya untuk memenuhi kemajuan zaman. Keterampilan teknologi

adalah hal terpenting dalam pendidikan, dengan memberikan pendidikan dan pemahaman teknologi kepada generasi penerus, diharapkan akan tercipta negara yang mampu bersaing secara global. Tidak boleh ada bangsa yang terjajah oleh teknologi tanpa menjajahnya dan mengambil manfaat darinya (Anggraini and Hudaidah 2021:212).

Perbedaan makna peserta didik dalam memahai sebuah materi tergantung dari bagaimana cara pendidik menyampaikannya, namun dengan adanya inovasi media dalam pembelajaran mampu meningkatkan semangat, keinginan belajar, dalam proses meningkatkan minat peserta didik dalam belajar sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami bentuk-bentuk media yang menarik. Media pembelajaran secara sistematis mampu mengirim pesan penerima untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif kreatif dan efisien (Taka 2018:11).

Media adalah alat yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran untuk menyampaikan pesan dari sumber pembelajaran kepada peserta didik secara jelas. Penggunaan media oleh pendidik sangat penting agar pembelajaran menjadi menarik, mudah dipahami, dan berjalan dengan lancar. (Made, Nyoman 2014:131).

Media menjadi alat bantu bagi sebuah proses pembelajaran agar tercapainya keberhasilan dalam belajar, itu artinya penggunaan media dalam sebuah proses pembelajaran di kelas itu tidak dapat diabaikan. Media pembelajaran merupakan salah satu hal yang sangat efektif dalam membantu proses belajar. Maka semakin jelas kalau media pembelajaran merupakan hal yang dibutuhkan dalam rangka membantu proses pembelajaran peserta didik agar tercapainya sebuah pembelajaran dan perubahan yang diharapkan (Muhnun 2012:27–28).

Penggunaan media dapat membantu proses pembelajaran menjadi terasa lebih menarik. Perkembangan zaman yang semakin maju membuat peserta didik lebih mengenal hal-hal yang baru, hal ini membuat pendidik harus dituntut untuk lebih kreatif dalam pelaksanaan pembelajaran agar peserta didik makin tertarik dengan materi yang disampaikan oleh pendidik serta sesuai dengan harapan dan tujuan yang ingin dicapai (Ibrahim, Hendrawan, and Sunanah 2018:172). Penggunaan media pendidikan di dalam kelas dapat menggugah peserta didik untuk berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran, memicu minat dan cita-cita baru,

bahkan memberikan dampak psikologis bagi dirinya. Keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi dan materi selama tahap pengajaran tersebut akan ditingkatkan secara substansial dengan penggunaan media pembelajaran.

Komik adalah buku sederhana yang berisikan kumpulan gambar kartun yang mampu menjelaskan sikap atau tokoh serta mempunyai peranan dalam suatu cerita yang saling berkaitan dengan gambar dan ditujukan agar konsumen komik dapat merasa terhibur khususnya para pelajar (Soedarso 2015:505). Format cerita bergambar lebih bersifat humor, dengan berbagai situasi berbeda dalam cerita berseri dan *Flipbook* merupakan *software* yang mempunyai fungsi sebagai buku digital dan mengubah *file.pdf* menjadi mirip seperti buku fisik. Penggunaan *Flipbook* mampu membuat peserta didik tertarik untuk belajar karena *Flipbook* mempunyai tampilan yang beragam dan mampu menarik minat peserta didik untuk belajar. Dengan demikian, media komik berbasis *Flipbook* mampu memberikan tampilan yang menarik bagi peserta didik melalui media tersebut diharapkan peserta didik mampu mencapai tujuan yang diharapkan.

Observasi sekolah dilakukan pada SMA Negeri 8 Palembang dan sekolah tersebut sudah menggunakan kurikulum merdeka yang dimana kurikulum tersebut sudah mendukung pembelajaran berbasis ICT. Berdasarkan hasil obesrvasi yang dilakukan menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan guru cenderung menggunakan modul sejarah dalam pembelajaran sejarah pada kenyataannya minat peserta didik terhadap media tersebut masih kurang karena banyak dari mereka yang masih kurang berminat menggunakannya untuk pembelajaran sehingga kurang termotivasi, oleh karena itu diperlukan media yang lebih kreatif untuk meningkatkan perhatian peserta didik dan mendorong semangat dan partisipasi yang lebih besar dalam kegiatan kelas. Selanjutnya berdasarkan hasil angket berupa *google formulir* yang diberikan kepada peserta didik di kelas, peneliti menganalisis preferensi belajar peserta didik, karena 82,9% peserta didik menyukai pembelajaran yang menggunakan media menarik yang mendukung pembelajaran seperti media pembelajaran berupa gambar-gambar dan 88,6% peserta didik memilih *e-comic* sebagai media pembelajaran untuk membatu dalam memahami materi sejarah

Bagus Kuning. Peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Flipbook* untuk memudahkan peserta didik dalam mempelajari sejarah dan membuatnya tidak merasa jenuh. Materi yang dipilih untuk pengembangan ini adalah sejarah Bagus Kuning. Alasan peneliti memilih materi tersebut karena mayoritas peserta didik merasa bosan saat membaca buku tanpa adanya gambar, yang mengakibatkan kurangnya motivasi mereka dalam belajar. Selain itu juga materi tersebut dipilih agar peserta didik mengetahui peran Ratu Bagus Kuning dalam Penyebaran Islam di Palembang. Peneliti tertarik mengembangkan media pembelajaran *e-comic* berbasis *Flipbook*.

Menindak lanjuti hasil dari pengamatan di atas, adanya harapan dari pendidik untuk mengembangkan media pembelajaran yang tepat dan menyenangkan, sehingga pengembangan media pembelajaran dengan materi sejarah untuk membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran komik penting dalam membangkitkan minat atau keinginan belajar peserta didik, karena dalam penyampaianya komik lebih menarik dan menyenangkan bagi para peserta didik untuk belajar.

Penelitian mengenai media *e-comic* berbasis *Flipbook* ini sudah pernah dibuat yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran yang menarik. Yeni menjelaskan dalam penelitiannya yang berjudul; Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Komik pada Materi Hidrokarbon dan Minyak Bumi, dia menerapkan komik digital dan aplikasi *Flipbook* dalam penelitiannya, ke dua hal tersebut sama dengan apa yang peneliti tulis, perbedaan penelitian Yeni dengan peneliti terletak pada konsep dan materi yang di sampaikan yaitu Hidrokarbon dan minyak bumi (Setiartini 2019:44). Pada pengembangan media Yeni menampilkan gambar yang menarik dan beragam karakter dari manusia hingga gambar hewan. Hasil respon keseluruhan uji coba terhadap hasil pengembangan komik elektronik berbahan hidrokarbon dan minyak bumi menunjukkan sebesar 89% dengan kriteria sangat baik. Aspek tersebut meliputi aspek isi atau materi sebesar 87%, bahasa 90%, penyajian 90% dan tampilan keseluruhan 89%, sehingga elektronik pengembangan Komik ini efektif digunakan dalam pembelajaran kimia materi hidrokarbon dan minyak bumi.

Hasil yang sama juga dilakukan oleh Akramunnisa penelitian berjudul Pengembangan Media Komik Digital berbasis *Flipbook* pada Materi Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V di SD Neg. Mannuruki (Akramunnisa 2022). Hasil yang didapat dari penelitian ini, yakni komik digital berbasis *Flipbook* dengan materi cerita rakyat nusantara. Komik digital berbasis *Flipbook* ini memberikan tampilan lebih banyak karakter dibandingkan paragrafnya. Hasil uji coba menunjukkan nilai sebesar 97,33%, sedangkan validasi materi mencapai 100% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil yang diperoleh dari uji beta respon pendidik diperoleh persentase skor sebesar 88,57% dan hasil yang diperoleh dari respon peserta didik mencapai 88,25% dengan tingkat sangat layak. Hal ini dapat diartikan peserta didik sangat termotivasi dalam mempelajari materi teks cerita rakyat sehingga media komik digital berbasis *Flipbook* sangat efektif untuk diterapkan di kelas.

Merujuk penelitian di atas telah membahas penggunaan media *e-comic* berbasis *Flipbook* dengan temanya masing masing. Adapun hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya yaitu perbedaan dari segi materi yang akan digunakan. Pada penelitian yang akan dilakukan peneliti menggunakan materi Sejarah Bagus Kuning. Ratu Bagus Kuning merupakan anak dari Seorang anak Raja Palembang, ayahnya bernama Pangeran Ratu Mangkurat Sultan Jamaluddin Sido Ing Pesarean (w.1652) bin Pangeran Temenggung Manca Negara bin Pangeran Adipati Sumedang bin Pangeran Wirokesumo Cirebon bin Sunan Giri yang memimpin keraton Kuto Gawang dari tahun 1650-1651(Zakawali and Hudaidah 2021). Ratu Bagus Kuning ia tidak hanya semena-mena menjadi anak dari pemimpin keraton Kuto Gawang, ia memiliki peran penting didalam keraton Kuto Gawang yakni memimpin Benteng pertahanan sepanjang pantai Bagus Kuning, Plaju, pemimpin Pasukan Srikandi laskar wanita, Guru Besar Pencak Silat, Panglima Keraton Kuto Gawang, dan Alim Ulama. Di era dinasti Kuto Gawang di masa pemerintahan Pangeran Sido Ing Rajek, dalam tahun 1658 datang di perairan Sungai Musi di muka Keraton Kuto Gawang kapal-kapal VOC Belanda dari Batavia, dipimpin oleh Cornelisz Ockerse (Umi Wulandari dan Hudaidah 2021). Kedatangan VOC ke Palembang untuk melakukan kontrak dagang terhadap kesultanan Palembang, namun ternyata malah VOC sendiri yang melanggar

kontrak dagang tersebut, dengan dikemasnya materi tersebut menggunakan media komik diharapkan akan mampu meningkatkan daya tarik dan minat peserta didik dalam mempelajari sejarah. Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti ingin mengembangkan media *e-comic* berbasis *Flipbook* ini pada mata pelajaran sejarah materi Sejarah Bagus Kuning, Penulis memilih komik digital dalam penelitian ini karena komik dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dan pesan pada materi tersebut. Peneliti sendiri mengembangkan media ini di SMA Negeri 8 Palembang, yang mana sekolah ini terletak di kota Palembang yang memiliki fasilitas yang lengkap. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *E-comic* berbasis *Flipbook* Pada Materi Sejarah Bagus Kuning Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 8 Palembang”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media *e-comic* berbasis *Flipbook* pada materi sejarah Bagus Kuning kelas X di SMA Negeri 8 Palembang yang valid?
2. Bagaimana efektivitas media pembelajaran berbasis *Flipbook* pada materi sejarah Bagus Kuning kelas X di SMA Negeri 8 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pengembangan media *e-comic* berbasis *Flipbook* pada materi sejarah Bagus Kuning kelas X di SMA Negeri 8 Palembang
2. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-comic* berbasis *Flipbook* pada materi sejarah Bagus Kuning kelas X di SMA Negeri 8 Palembang

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang diteliti oleh peneliti sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, dapat mengetahui mengenai perkembangan media *e-comic* berbasis *Flipbook* pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 8 Palembang

2. Bagi peserta didik, dapat memahami pembelajaran sejarah dan dapat meningkatkan minat dalam belajar sejarah
3. Bagi pendidik, dapat memberikan sebuah inovasi media pembelajaran dan pendidik mampu menerapkannya pada pembelajaran dengan menggunakan media *Flipbook*
4. Bagi sekolah, dapat memberikan informasi kepada sekolah mengenai inovasi dalam menyampaikan sebuah pembelajaran dan untuk meningkatkan motivasi dalam pembelajaran.
5. Bagi lembaga, dapat menambahkan wawasan mengenai penelitian pendidikan media pembelajaran khususnya pada mahasiswa didik FKIP program studi Pendidikan Sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'i. 2021. *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Ahmad, Ahmad, Kenti Yuliana, And M. Rizki Zulkarnain. 2019. "Pengembangan Media Belajar Berbasis Desktop Untuk Mengenal Kearifan Lokal Dan Destinasi Wisata Kalimantan Selatan." *Lentera: Jurnal Pendidikan* 14(1):13–23. Doi: 10.33654/Jpl.V14i1.630.
- Akramunnisa. 2022. "Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Flipbook Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Di Sd Neg. Mannuruki Skripsi."
- Anam S, Mohammad, And Wasis D. Dwiyo. 2019. "Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Universitas Negeri Malang 2*.
- Ananda, Adeliya Putri, And Hudaidah Hudaidah. 2021. "Perkembangan Kurikulum Pendidikan Di Indonesia Dari Masa Ke Masa." *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah* 3(2):102–8. Doi: 10.31540/Sindang.V3i2.1192.
- Anggraini, Wita, And Hudaidah Hudaidah. 2021. "Reformasi Pendidikan Menghadapi Tantangan Abad 21." *Journal On Education* 3(3):208–15. Doi: 10.31004/Joe.V3i3.363.
- Aprilia, Tika, Sunardi, And Djono. 2017. "Penggunaan Media Sains Flipbook Dalam Pembelajaran Ipa Di Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Teknologi Pendidikan* 15(02):74–82.
- Asmara, Yeni. 2019. "Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual." *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora* 2(2):105–20. Doi: 10.31539/Kaganga.V2i2.940.
- Atmojo, Setyo Eko. 2013. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dalam Setyo Eko Atmojo Implementation Of Problem-Based Learning Model To Improve The Learning Achievement In Environment." *Jurnal Kependidikan* 43(2):134–43.
- Basa, Zahra Alhumairah, And Hudaidah Hudaidah. 2021. "Perkembangan Pembelajaran Daring Terhadap Minat Belajar Matematika Siswa Smp Pada Masa Pandemi Covid-19." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(3). Doi: 10.31004/Edukatif.V3i3.461.

- Bhardwaj, Ajay, And Sr Assistant. 2016. "Importance Of Education In Human Life: A Holistic Approach." *International Journal Of Science And Consciousness* 2(2):2455–2038.
- Cahyadi, Ani. 2018. "Sumber Belajar." *Journal Of Chemical Information And Modeling* 53(9):1689–99.
- Ekwandari, Yustina Sri, Yusuf Perdana, And Nur Indah Lestari. 2020. "Integrasi Pendidikan Multikultural Dalam Pembelajaran Sejarah Di Sma Yp Unila." *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah* 9(1):15–31. Doi: 10.36706/Jc.V9i1.10268.
- Emiyati, Sinaga Hotnida, And Fitriah Zuhriani. 2022. "Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm) Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)." *Jurnal Pengabdian Pendidikan Masyarakat (Jppm)* 3(2):108–18.
- Faizah, Silviana Nur. 2017. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Silviana." *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Volume* 1(2):176–85.
- Hanafy, Muh. Sain. 2014. "Konsep Dan Pembelajaran." *Lentera Pendidikan* 17(1):66–79.
- Hudaidah, Retno Susanti, And Dian Sri Andriani. 2021. "Building A Love Character Of The Cultural Environment Through Historical Learning." 524(Icce 2020):118–24. Doi: 10.2991/Assehr.K.210204.018.
- Ibrahim, Fahmi, Budi Hendrawan, And Sunanah Sunanah. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Pacas Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jleb: Journal Of Law, Education And Business* 1(2):102–8. Doi: 10.57235/Jleb.V1i2.1192.
- Iswandoyo, Beny, Akhmad Arif Musadad, And Sariyatun. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sejarah Berbasis Perjuangan Raden Inta Untuk Meningkatkan Nilainilai Nasionalisme Siswa Di Sma Negeri 1 Tanjung Raya." 9–25.
- Kunto, Imbar, Diana Ariani, Retno Widyaningrum, And Regita Syahyani. 2021. "Ragam Storyboard Untuk Produksi Media Pembelajaran." *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 4(1):108–20. Doi: 10.21009/Jpi.041.14.
- Kuntowijoyo. 2020. "Pemikiran Sejarah Kuntowijoyo Dalam Kajian Filsafat

- Sejarah.” *Corporate Governance (Bingley)* 10(1):54–75.
- Kusnoto, Yuver, And Fandri Minandar. 2017. “Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa.” *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial* 4(1):125–37.
- Made, Nyoman, Ketut. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*.
- Malabay. 2016. “Pemanfaatan Flowchart Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis.” *Jurnal Ilmu Komputer* 12(1):21–26.
- Masithoh, Afie. 2022. “Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar Ips Kelas V Sd.” *Jurnal Belaindika (Pembelajaran Dan Inovasi Pendidikan)* 4(1):21–27. Doi: 10.52005/Belaindika.V4i1.80.
- Miftah, M. 2013. “Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa.” *Jurnal Kwangsan* 1(2):95. Doi: 10.31800/Jtpk.V1n2.P95--105.
- Muhnun, Nunu. 2012. “Media Pembelajaran, Implementasinya Dalam Pembelajaran).” *Creative Education* 11(03):27–28. Doi: 10.4236/Ce.2020.113020.
- Mytra, Prima, Andi Asrafiani, Ahmad Budi, Hardiana Hardiana, And Irmayanti Irmayanti. 2022. “Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran Matematika.” *Jtmt: Journal Tadris Matematika* 3(2):45–54. Doi: 10.47435/Jtmt.V3i2.1253.
- Nadia, Deni Okta, Desyandri Desyandri, And Yeni Erita. 2022. “Merdeka Belajar Dalam Perspektif Filsafat Konstruktivisme.” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 07(02):878–87.
- Patricia, Florens Debora. 2018. “Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku ‘Memahami Komik’ Scott Mccloud.” *Jurnal Studi Komunikasi* 2(2):278–89. Doi: 10.25139/Jsk.V2i2.702.
- Putri, Sutriyani Adinda, Sukirwan Sukirwan, And Trian Pamungkas Alamsyah. 2023. “Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Android Aplikasi Pembelajaran Bangun Datar ‘Sipembada’ Untuk Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar.” *Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar* 7(1):96–107. Doi:

10.36379/Autentik.V7i1.281.

- Putrianata, Devi, And Eva Dina Chairunisa. 2020. "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan." *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah* 5(2):152–57. Doi: 10.31851/Kalpataru.V5i2.3553.
- Putriani, Jesika Dwi, And Hudaidah Hudaidah. 2021. "Penerapan Pendidikan Indonesia Di Era Revolusi Industri 4.0." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(3):830–38.
- Ramdhani, Eka Putra, Fitriah Khoirunnisa, And Nur Asti Nadiah Siregar. 2020. "Efektifitas Modul Elektronik Terintegrasi Multiple Representation Pada Materi Ikatan Kimia." *Journal Of Research And Technology* 6(1):162–67.
- Samsinar, S. 2019. "Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar)." *Jurnal Kependidikan* 13:194–205.
- Sari, Widya Nindia, And Mubarak Ahmad. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Di Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3(5):2819–26.
- Setiartini, Yeni. 2019. "Pengembangan Media Pembelajaran Elektronik Komik Pada Materi Hidrokarbon Dan Minyak Bumi." *Skripsi Program Studi Pendidikan Kimia*.
- Setyaningsih, Anis, Norida Canda Sakti, And Tri Sudarwanto. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Peluang Usaha Produk Barang Atau Jasa Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sekolah Menengah Kejuruan." *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 14(2):260–73. Doi: 10.23887/Jjpe.V14i2.53389.
- Soedarso, Nick. 2015. "Komik: Karya Sastra Bergambar." *Humaniora* 6(4):496. Doi: 10.21512/Humaniora.V6i4.3378.
- Solichin, Mohammad Muchlis. 2021. *Paradigma Konstruktivisme Dalam Belajar Dan Pembelajaran*.
- Sugrah, Nurfatimah Ugha. 2020. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains." *Humanika* 19(2):121–38. Doi: 10.21831/Hum.V19i2.29274.

- Suparlan, Suparlan. 2019. "Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Islamika* 1(2):79–88. Doi: 10.36088/Islamika.V1i2.208.
- Syahmi, Favian Avila, Saida Ulfa, And Susilaningsih. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Smartphone Untuk Siswa Sekolah Dasar." *Jktp: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5(1):81–90. Doi: 10.17977/Um038v5i12022p081.
- Syahrudin Nur, Siti Halidjah, Budiman Tampubolon. 2014. "Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Stay–Two Stray." 1–23.
- Taka, Buyung Iman. 2018. "Efektifitas Penggunaan Media Video Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Kompetensi Memahami Dan Memelihara Sistem Starter Reduksi." *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin* 18(1):10–13.
- Tegeh, I. Made, And I. Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan Addie Model." *Jurnal Ika* 11(1):16.
- Umi Wulandari Dan Hudaidah. 2021. "Peranan Ulama Dalam Islamisasi Di Sumatera Selatan." *Danadyaksa Historica* 1(1):34–47.
- Wahab, Gusnarib, And Rosnawati. 2021. *Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Vol. 3.
- Wahyuni, Tri, Nurul Uswatun, And Endang Fauziati. 2023. "Merdeka Belajar Dalam Perspektif Teori Belajar Kognitivisme Jean Piaget." *Tsaqofah* 3(1):129–39. Doi: 10.58578/Tsaqofah.V3i1.834.
- Widyatmojo, Galih, And Ali Muhtadi. 2017. "Developing Interactive Teaching Multimedia In The Form Of Games To Stimulate The Cognitives To Stimulate The Cognitive And Linguistic Aspects Of Kindergarten Students." *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan* 4(1):38.
- Wijayanti, Ni Putu Ayu, Luh Putu Eka Damayanthi, I. Made Gede Sunarya, And I. Made Putrama. 2016. "Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital Untuk Siswa Kelas X Studi Kasus Di Smk Negeri 2 Singaraja." *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan* 13(2):184–97. Doi: 10.23887/Jptk.V13i2.8526.
- Yanti, Nurhikma, Amanda Putri, And Nadilla Febriana. 2024. "Analisis

Kemampuan Kognitif Siswa Dan Hasil Belajar Fisika Kelas Xi Sma Islam Al-Falah Jambi.” *Journal Of Pedagogi* 1(2):18–30. Doi: 10.62872/W50j5x88.

Zakawali, M. Bisma, And Hudaidah. 2021. “Sejarah Islam Di Palembang.” *Danadyaksa Historica* 1(1):86–96.