

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS APLIKASI SIGIL
MATERI PERGERAKAN KEBANGSAAN INDONESIA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Hermanita

NIM: 06041182025005

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2024

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS APLIKASI SIGIL
MATERI PERGERAKAN KEBANGSAAN INDONESIA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Hermanita

Nim: 06041182025005

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001**

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-MODULE* BERBASIS APLIKASI SIGIL
MATERI PERGERAKAN KEBANGSAAN INDONESIA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Hermanita

Nim: 06041182025005

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011993022001**

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 *E-MODULE* BERBASIS APLIKASI SIGIL
MATERI PERGERAKAN KEBANGSAAN INDONESIA PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMA NEGERI 3
TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Hermanita

NIM: 06041182025005

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 11 September 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Sani Safitri, M.Si.

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

**Palembang, 19 September 2024
Mengetahui
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 190202202019031013**

PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *SEA DIGITAL LEARNING (SIGIL)* MATERI PERGERAKAN KEBANGSAAN INDONESIA PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS XI DI SMAN 3 TANJUNG RAJA

SKRIPSI

Oleh

Hermanita

NIM: 06041182025005

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama :Hermanita

Nim :06041182025005

Program Studi :Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Sea Digital Learning (SIGIL)* Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 3 Tanjung Raja” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi 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 pengadilan 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, 08 September 2024

Yang membuat pernyataan



Her...

Nim. 06041182025005

PRAKATA

Alhamdulillah, segala puji. Syukur penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan Rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul "Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Sea Digital Learning (SIGIL)* Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 3 Tanjung Raja" dapat diselesaikan 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 banyak kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Pd sebagai dosen pembimbing yang telah sabar membimbing dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. selaku Dekan FKIP UNSRI, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosisal (IPS), serta Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan.

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

Indralaya, 08 September 2024

Penulis



Hermanita

Nim.06041182025005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarokatuh

Dengan mengucapkan terima kasih dan Syukur alhamdulillah atas perjuangan yang cukup Panjang yang telah saya lalui untuk mendapatkan gelar sarjana ini. Rasa Syukur dan Bahagia ini akan saya persembahkan kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidup saya:

- ❖ Untuk Ayahku Sukardi yang selama ini, telah banyak pengorbanan untuk putrimu ini, dengan kemampuan yang engkau miliki untuk mencari nafkah dan membiayai kuliahku terima kasih banyak atas pengorbanan yang kau berikan kepada ku atas semua kerja keras, kasih lembut yang engkau berikan kepadaku. Tidak lupa juga untuk pintu surgaku Ibunda Holilah. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program studi penulis yang telah menjadi pengingat dan penguat paling hebat. Kepada kedua orang tua ku tersayang yang selalu mendo'akan kebaikan anaknya. dan selalu memberikan cinta, kasih sayang, dukungan dan motivasinya. Terima kasih banyak.
- ❖ Untuk Abangku tercinta, Candra Leka, Oki Trisno (Alm) dan adik ku Joko Harmoko (Alm). Terima kasih banyak selalu memberikan motivasi dan kasih sayangnya untukku.
- ❖ Keluarga besar baik dari pihak Ibu maupun pihak Ayah yang telah memberikan semangat, doa dan dukungan untuk kelancaran skripsi penulis
- ❖ Dosen pembimbing skripsiku Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu yang telah membimbing, memberikan dorongan, semangat, masukan, motivasi, berbagai macam ilmu yang sangat bermanfaat yang Ibu berikan selama ini.
- ❖ Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd.,Bapak Syarifuddin, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Bapak Drs.

Syafruddin Yusuf, M. Pd., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S,M.A.

- ❖ Sahabat perjuangan saya Rika Clouidiya Siregar, Vionita Aprilayi Intan Ayuni, dan Fika Mega Elita yang slalu ada disaat saya dalam kesulitan.
- ❖ Keluarga kedua saya di Rusunawa Putri , Mbak Neni Anggraini, Daniela Simamora, Nur Laila Sabariah, Dwi Ayu Rohmah, Kesi Anggraini dan Desma Yanti terima kasih banyak atas dukungan dan bantuannya.
- ❖ Teman-teman sepembimbing saya, Intan Ayuni, Eliza, Farah dan seluruh teman prodi pendidikan sejarah Angkatan 2020 terima kasih banyak atas waktu dan kebersamaanya.
- ❖ Narasumber dan validator saya Ibu Risa Marta Yati, S.Pd., M.Hum, Khalidatun M.Hum, Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum dan seluruh pihak yang terlibat secara langsung maupun tidak langsung dalam penulisan skripsi penulis.
- ❖ Kelauraga besar SMA Negeri 3 Tanjung Raja khususnya peserta didik kelas XI IPS 1
- ❖ Terakhir, terimah kasih untuk diri sendiri. Atas apresiasi yang sebesar-besarnya kepada saya sendiri, Hermanita telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang sudah dimulai. Terima kasih telah berjuang, bertahan dari banyaknya ketidakpercayaan, ketakutan, ketidakberanian hingga sampai dititik ini. Berbahagialah.

Motto

Sejuta mimpi dibumi Allah SWT, melawan kemustahilan menjemput keajaiban,
selalu sertakan Allah SWT disetiap langkah.

(Belajar dan Menginspirasi)

Dan satu lagi,

Semangat dan tekak yang kuat akan menghantarkan sebuah mimpi menjadi nyata.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB 1	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1. Rumusan Masalah	7
1.2. Tujuan Penelitian	7
1.3. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II	8
TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Pengertian Belajar	8
2.2 Pengertian Pembelajaran	9
2.3 Pengertian Sejarah.....	10
2.4 Teori – Teori Belajar.....	10
2.4.1 Teori Belajar Konstruktivistik	10
2.4.2 Teori Belajar Behavioristik.....	11

2.4.3 Teori Belajar Kognitif.....	12
2.4.4 Teori Belajar Humanistik.....	13
2.5 Definisi Bahan Ajar	14
2.6 <i>E-Module</i>	15
2.6.1 Pengertian <i>E-Module</i>	15
2.6.2 Karakteristik <i>E-Module</i>	16
2.6.3 Tujuan Penggunaan <i>E-Module</i>	17
2.6.4 Kelebihan <i>E-module</i>	18
2.6.5 Kekurangan <i>E-Module</i>	19
2.7 Model Pembelajaran <i>Problem Based Learning</i>	19
2.7.1 Sintaks Model <i>Problem Based Learning</i>	20
2.7.2 Kelebihan <i>Problem Based Learning</i>	22
2.7.3 Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	23
2.8 Aplikasi <i>Sea Digital Learning (Sigil)</i>	24
2.8.1 Definisi Aplikasi <i>Sea Digital Learning</i>	24
2.8.2 Kelebihan Aplikasi <i>Sea digital learning</i>	25
2.8.3 Kekurangan Aplikasi <i>Sea digital learning</i>	26
2.9 Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia	27
2.10 Penelitian Pengembangan.....	28
2.11 Model Pengembangan	28
2.11.1 Model ASSURE.....	28
2.11.2 Model ADDIE.....	29
2.11.3 Model Rowntree	31
2.12 Penelitian Terdahulu.....	31
2.13 Deskripsi Sekolah SMAN 3 Tanjung Raja.....	32
2.14 Kerangka Berpikir	34

BAB III.....	35
METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1 Metodologi Penelitian	35
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	35
3.3 Prosedur Penelitian	36
3.3.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	38
3.3.1.1 Analisis Kebutuhan	38
3.3.1.2 Analisis Kurikulum	38
3.3.1.3 Masalah Peserta Didik	39
3.3.1.4 Analisis Materi	39
3.3.1.5 Analisis Tujuan Pembelajaran	39
3.3.2 Pengembangan (<i>Development</i>)	39
3.3.2.1 Sumber Pendukung	40
3.3.2.2 Membuat Flowchart	40
3.3.2.3 Membuat Storyboard.....	40
3.3.2.4 Menentukan Format dan Tata Letak	40
3.3.2.5 Mempersiapkan Materi Pendukung	41
3.3.3 Tahap Evaluasi.....	41
3.3.3.1 Evaluasi Sendiri (<i>Self Evaluation</i>)	41
3.3.3.2 Validasi Ahli (<i>expert Review</i>).....	41
3.3.3.3 Revisi	42
3.3.3.4 Uji Coba <i>One To One</i> dan <i>Small Group</i>	42
3.4 Teknik Pengumpulan Data	43
3.4.1 Wawancara (<i>Interview</i>)	43
3.4.2 Walkthrough.....	44
3.4.3 Observasi.....	44
3.5 Teknik Analisis Data	45
3.5.1 Teknik Analisis Data Walkthrough.....	45
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar	46

BAB IV	48
HASIL DAN PEMBAHASAN	48
4.1 Hasil Penelitian.....	48
4.1.1 Perencanaan (<i>Planning</i>).....	48
4.1.1.1 Analisis Kebutuhan	49
4.1.1.2 Analisis Kurikulum	51
4.1.1.3 Analisis Masalah Peserta Didik	53
4.1.1.4 Analisis Materi	55
4.1.2 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	56
4.1.2.1 Mengumpulkan Sumber Pendukung	56
4.1.2.2. Desain Flowchart	57
4.1.2.2.1 Flowchart Materi	57
4.1.2.2.2 Flowchart Pengembangan	58
4.1.2.3 Membuat Rancangan Produk Berupa Storyboard.....	59
4.1.2.4 Menentukan Format dan Tata Letak	59
4.1.2.5 Mempersiapkan Materi Pendukung	60
4.1.2.6 Memproduksi Modul Elektronik Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	61
4.1.2.7 Mengonversi File Modul Mc.Word ke HTML	61
4.1.2.8 Memasukkan File Modul HTML ke Aplikasi <i>Sea Digital Learning</i> 62	
4.1.3 Evaluasi.....	63
4.1.3.1 <i>Self Evaluation</i>	63
4.1.3.2 Evaluasi Ahli (<i>Expert Review</i>)	64
4.1.3.3 Revisi	72
4.1.4 Uji Coba.....	74
4.1.4.1 Uji Coba <i>One To One</i>	75
4.1.4.2 Uji Coba <i>Small Group</i> (Kelompok Kecil)	77
4.1.4.3 Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>).....	78
4.2 Pembahasan	85
BAB V.....	92

KESIMPULAN DAN PENUTUP	92
5.1 Kesimpulan.....	92
5.2 Saran	93
DAFTAR PUSTAKA	94

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tampilan Cuplikan <i>Storyboard E-Module</i>	59
Tabel 4.2 Self Evaluation.....	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi	65
Tabel 4.4 Hasil Validasi Media.....	68
Tabel 4.5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	70
Tabel 4.6 Saran Ahli	72
Tabel 4.7 Perbaikan Sebelum dan Sesudah Evaluasi Ahli.....	73
Tabel 4.8 Hasil Rata-Rata <i>one to one</i>	76
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba <i>Small Group</i>	77
Tabel 4.10 Hasil <i>Pretest</i>	79
Tabel 4.11 Perbandingan Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Aplikasi <i>Sigil</i>	25
Gambar 2. 2 Model ADDIE	30
Gambar 3. 1 Tahapan Model Rowntree	37
Gambar 4. 1 Diagram Analisis Kebutuhan	49
Gambar 4. 2 Diagram Analisis Kebutuhan	50
Gambar 4. 3 Diagram Analisis kebutuhan	51
Gambar 4. 4 Diagram Analisis Masalah	53
Gambar 4. 5 Diagram Analisis Masalah	54
Gambar 4. 6 Diagram Analisis Masalah	54
Gambar 4. 7 Menyusun Materi <i>E-Module</i>	60
Gambar 4. 8 Mengonversi <i>File Modul Mc.Word</i> ke <i>HTML</i>	61
Gambar 4. 9 Proses Pengeditan <i>E-Module</i>	62
Gambar 4. 10 Pelaksanaan Tahap Uji Coba <i>One To One</i>	75
Gambar 4. 11 Pelaksanaan Tahap Uji Coba <i>Small Group</i> Kelas XI IPS 1	77
Gambar 4. 12 Pengerjaan Soal <i>Pretest</i> Kelas XI IPS 1	79
Gambar 4. 13 Proses Pelaksanaan Pembelajaran di Kelas XI IPS 1	80
Gambar 4. 14 Pengerjaan Masalah yang di Berikan Secara Berkelompok	81
Gambar 4. 15 Pengerjaan <i>Posttest</i> Kelas XI IPS	81

DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Materi	57
Bagan 4.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	107
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	108
Lampiran 3.Surat Permohonan Izin Penelitian	110
Lampiran 4 Surat Balasan Penelitian Dinas Pendidikan.....	111
Lampiran 5. Surat Keputusan Pasca Penelitian di SMA Negeri 3 Tanjung Raja	112
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi Pembelajaran.....	113
Lampiran 7. Lembar Validasi Media	116
Lampiran 8. Lembar Validasi Bahasa.....	119
Lampiran 9.Kartu Bimbingan	122
Lampiran 10. Angket Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	125
Lampiran 11. Hasil Nilai Pretest dan Posttest.....	130
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	132
Lampiran 13. Link Bahan Ajar E-Module	150
Lampiran 14. Angket Tanggapan One To One.....	151
Lampiran 15. Angket Tanggapan Small Group	152
Lampiran 16. Lembar Hasil Pretest	153
Lampiran 17. Lembar Hasil Posttest.....	157
Lampiran 18. Lembar Diskusi Kelompok.....	161
Lampiran 19.Dokumentasi.....	163

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Sea Digital Learning (SIGIL)* Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMAN 3 Tanjung Raja”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan metode *development Research* dengan model pengembangan Rowntree. Adapun permasalahan yang dihadapi di SMA Negeri 3 Tanjung Raja yakni kurangnya kreativitas pendidik dalam menggunakan bahan ajar berbasis teknologi. Penelitian ini bertujuan mengembangkan bahan ajar berupa modul elektronik berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *sea digital learning*. Kevalidan bahan ajar modul elektronik didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan ahli materi, ahli Bahasa dan ahli media. Hasil validasi materi sebesar 4,7 ahli media sebesar 4,7 dan ahli Bahasa sebesar 3,5. Efektifitas dari bahan ajar modul elektronik terlihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur dari tahap uji coba lapangan pada kegiatan *pretest* dengan nilai sebesar 32,66 dan *posttest* dengan nilai sebesar 86,33 serta *Ngain* sebesar 0,79 yang termasuk kategori tinggi. Setelah menerapkan bahan ajar modul elektronik berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *sea digital learning* peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar 53,67% sehingga dapat disimpulkan bahan ajar berupa modul elektronik ini valid dan efektif.

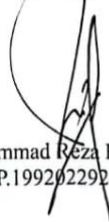
Kata Kunci: Pengembangan, Bahan Ajar, modul elektronik, *Problem Based Learning*, *Sea Digital Learning*

Disetujui
Pembimbing



Dra. Sani Safitri, M. Si.
NIP.196901011993022001

Mengetahui
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

ABSTRACT

This study is entitled "Development of E-Module Based on Problem Based Learning Using Sea Digital Learning (SIGIL) Application of Indonesian National Movement Material in History Learning for Class XI at SMAN 3 Tanjung Raja". This research is a type of development research using the development Research method with the Rowntree development model. The problems faced at SMA Negeri 3 Tanjung Raja are the lack of creativity of educators in using technology-based teaching materials. This study aims to develop teaching materials in the form of electronic modules based on problem based learning using the sea digital learning application. The validity of the electronic module teaching materials is based on the results of expert validation carried out by material experts, language experts and media experts. The results of the material validation were 4.7 media experts were 4.7 and language experts were 3.5. The effectiveness of the electronic module teaching materials can be seen from the learning outcomes of students as measured from the field trial stage in the pretest activity with a value of 32.66 and posttests with a value of 86.33 and Ngain of 0.79 which is included in the high category. After implementing the electronic module teaching materials based on problem based learning using the sea digital learning application, students experienced an increase in learning outcomes of 53.67% so it can be concluded that the teaching materials in the form of electronic modules are valid and effective.

Keywords: *Development, Teaching Materials, electronic modules, Problem Based Learning, Sea Digital Learning*

Approved
Supervisor



Dra. Sani Safitri, M. Si.
NIP.196901011993022001

Knowing
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membuat perubahan kemajuan di dunia Pendidikan (Salsabila *et al.*, 2020:68). Pendidikan merupakan segala sesuatu yang mempengaruhi pertumbuhan, perubahan setiap orang. Perubahan yang terjadi merupakan berkembangnya potensi peserta didik baik dari segi pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimilikinya peserta didik (Pristiwanti *et al.*, 2022:7912).

Kualitas pengetahuan peserta didik dapat berkembang sedemikian rupa sesuai dengan harapan keberhasilan pendidikan dapat meningkat dengan menggunakan pendekatan dan metode pembelajaran sesuai suasana belajar yang menyenangkan, lebih kreatif, serta menarik perhatian peserta didik dalam mengembangkan potensinya juga tertuang dalam undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menyebutkan bahwa :

“Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri kepribadian kecerdasan, mahluk mulia serta keterampilan yang diperlukan untuk dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara” (Hakim, 2016:54).

Selain itu pendidikan menjadi sangat penting bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa maupun negara karena pendidikan menjadi faktor sangat berpengaruh yang perlu ditingkatkan terutama dalam perubahan zaman yang kini semakin lebih maju serta penuh pembangunan agar setiap orang dapat mendapatkan akses pendidikan yang sama dan merata. Oleh karena itu, perubahan dalam pembangunan ini menjadikan perkembangan pendidikan sesuai dengan kemajuan zaman (Simatupang & Yuhertiana, 2021:31).

Seiring berkembangnya suatu zaman pendidikan telah menjadi bagian dari pembangunan modern, dan proses pendidikan ditujukan untuk mendorong perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar meningkatkan minat belajar peserta didik (Raja & Nagasubramani, 2018:33). Sehingga dalam meningkatkan proses belajar peserta didik, pendidik harus membuat sebuah pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang dapat menghasilkan sebuah produk yang menarik perhatian peserta didik dapat berupa modul elektronik (Mubarok *et al.*, 2022:88).

Modul elektronik merupakan bahan ajar yang disusun secara sistematis menarik dan interaktif serta modul elektronik dapat menambahkan sarana multimedia berupa gambar, animasi, suara dan video di dalamnya (Inanna *et al.*, 2021:1239) yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga produk yang dihasilkan ini dapat berupa modul elektronik berbasis *problem based learning* menggunakan *sea digital learning* pada materi pergerakan kebangsaan Indonesia yang dapat digunakan sebagai bahan ajar belajar sejarah.

Model pembelajaran berbasis *problem based learning* merupakan salah satu model pembelajaran di abad 21 yang telah di rekomendasikan oleh kurikulum K13. Dimana model pembelajaran sendiri terdiri model pembelajaran *problem based learning*, *cooperative learning*, *proyect based learning*, *contextual teaching* dan model pembelajaran *inkuiri* (Hopeman *et al.*, 2022:146). Selanjutnya dalam model pembelajaran *problem based learning* ini peserta didik akan di latih berpikir kritis dalam memecahkan suatu masalah (Aripin *et al.*, 2022:165).

Oleh karena itu, implementasi praktis kebutuhan pembelajaran abad 21 memerlukan keterampilan kolaborasi, berpikir kritis, berpikir kreatif dan komunikasi dengan tetap memperhatikan rekomendasi kementerian pendidikan nasional dalam meningkatkan kualitas belajar dan mengatasi permasalahan dalam belajar maka perlu diterapkan model pembelajaran *problem based learning* dalam pembelajaran sejarah (Safitri *et al.*, 2019:1).

Sejatinya dalam model pembelajarn *problem based learning* ini sangat penting untuk melihat peningkatan kognitif, afektif, dan psikomotorik berupa aktivitas dan hasil belajar peserta didik (Suhendra *et al.*, 2019:82). Oleh karena itu, penelitian ini perlu menerapkan model pembelajaran *problem based learning*

terhadap kegiatan dan hasil belajar khususnya dalam pembelajaran sejarah materi pergerakan kebangsaan Indonesia.

Dalam proses pembelajaran sejarah teknologi memegang peranan penting karena sangat mempermudah dalam proses belajar, sehingga dalam proses transformasi pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi yang di sampaikan. Untuk mempermudah dan memberikan gambaran umum memanfaatkan teknologi maka dikembangkanlah pendekatan pengajaran yang dinamakan *Technological, Pedagogical Content, Knowledge* (TPACK) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan teknologi perlu menghasilkan bahan ajar berupa modul elektronik (Safitri *et al.*, 2022:298).

Modul elektronik berupa bahan ajar berkembang sangat pesat dalam dunia pendidikan terutama dalam memenuhi kebutuhan era perkembangan teknologi informasi yang membutuhkan keterampilan digital atau literasi digital. Modul elektronik ini dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pembelajaran karena tampilannya yang bervariasi. Dalam pembuatan modul elektronik berbasis *problem based learning* ini dapat menggunakan bantuan aplikasi *sea digital learning (sigil)* (Chairunisa & Zamhari, 2022:86).

Aplikasi *sea digital learning (sigil)* dapat menghasilkan *e-book*, dimana aplikasi *sigil* memiliki keunggulan antara lain kemampuan menampilkan text, video, gambar dalam format JPEG, dan audio serta dapat membuat tampilan modul elektronik sesuai yang di inginkan (Ramadhani *et al.*, 2021:1033).

Selain itu aplikasi *sea digital learning* dapat mengkonversi *file word* dalam *file* dengan ekstensi *ePub* yang dapat menghasilkan buku digital sehingga dapat dibaca dimana saja menggunakan aplikasi digital, aplikasi *sea digital learning* memiliki versi gratis jadi tidak membutuhkan biaya untuk mengunduh *file* berupa *e-book* yang ingin di baca. Dengan adanya aplikasi *sea digital learning* mempermudah peserta didik dalam memahami materi terutama dalam pembelajaran sejarah yang dapat menjadi bervariasi (Putra & Musril, 2022:19).

Pembelajaran sejarah salah satu cabang ilmu pengetahuan yang menelaah asal usul perkembangan dan kebudayaan masa lampau serta mencakup nilai intelektual dan memegang peranan penting dalam pendidikan (Zahro *et al.*,

2017:6). Dimana pembelajaran sejarah juga termasuk mata pelajaran yang bermanfaat untuk membangun karakter bangsa karena materi pembelajaran sejarah yang akan disampaikan berupa pengetahuan, keterampilan kognitif, psikomotorik, dan nilai-nilai yang terkait di setiap peristiwa sejarah. Maka pembelajaran sejarah perlu adanya bahan ajar untuk meningkatkan kualitas belajar (Sirnayatin, 2017:315).

Dalam meningkatkan kualitas dan hasil belajar peserta didik, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan modul elektronik berbasis *problem based learning* menggunakan aplikasi *sea digital learning* materi pergerakan kebangsaan Indonesia sebagai bahan ajar sejarah yang dapat memperlancar kegiatan proses pembelajaran di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

SMA Negeri 3 Tanjung Raja ini dipilih penulis sebagai tempat penelitian dikarenakan SMA ini masih menerapkan kurikulum K13, dimana kurikulum ini mendukung pembelajaran yang berbasis teknologi. Selain itu, SMA Negeri 3 Tanjung Raja ini memiliki proyektor dan komputer yang dapat mempermudah dalam penerapan model pembelajaran *e-module* berbasis *problem based learning*, disini penulis juga ingin memperkenalkan kepada peserta didik mengenai materi pergerakan kebangsaan Indonesia sebagai bahan ajar untuk belajar sejarah di SMA Negeri 3 Tanjung Raja.

Adapun data awal yang diperoleh di SMA Negeri 3 Tanjung Raja melalui observasi secara langsung kepada salah satu peserta didik dikelas XI, informasi yang peneliti dapatkan dari peserta didik secara garis besar peneliti deskripsikan sebagai berikut; masalah yang peneliti temukan yakni proses pembelajaran yang digunakan oleh guru sejarah tersebut masih menggunakan metode ceramah.

Dalam proses pembelajaran ini sebelumnya belum efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran peserta didik, serta kurangnya kompetensi baik dari segi pengetahuan maupun keterampilan dari siswa itu sendiri. Maka itu peneliti ingin memberikan solusi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis modul elektronik *problem based learning*.

Pembelajaran berbasis modul elektronik *problem based learning* berupa bahan ajar dengan bantuan aplikasi *sea digital learning* yang akan di buat oleh peneliti. Dengan informasi data yang di dapat oleh peneliti maka itu peneliti fokus pada penelitian dan pengembangannya berkenaan dengan modul elektronik *berbasis problem based learning* di kelas XI SMA Negeri 3 Tanjung Raja sebagai percobaan peneliti membantu memecahkan masalah tersebut.

Peneliti akan memunculkan sebuah inovasi sebagai solusi dari permasalahan tersebut, yaitu dengan menggunakan modul elektronik yang berbasis *problem based learning* dengan menggunakan aplikasi *sea digital learning*, berupa *e-book* pembelajaran yang bervariasi untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran sejarah.

Alasan pendukung dipilihnya pembelajaran menggunakan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *Sea Digital Learning* Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia di SMA Negeri 3 Tanjung Raja. Karena pembelajaran ini memungkinkan peneliti untuk membuat objek yang dapat digunakan sebagai bahan observasi serta dapat mempermudah peserta didik dalam belajar. Alasan lainnya yakni karena teknologi modul elektronik ini memiliki beberapa keunggulan yang tidak dimiliki teknologi lain sejenisnya.

Keunggulannya terletak pada definisinya yang dapat dipahami karena kekayaan materi dan deskripsi karakter yang beragam, penjelasan disetiap sub materi yang berupa gambar-gambar yang menarik dan tidak membosankan peserta didik. Alasan pendukung lainnya dari penggunaan modul elektronik ini yakni SMA Negeri 3 Tanjung Raja ini memiliki fasilitas pendukung seperti komputer, LCD proyektor dan jaringan. Fungsi pendukung ini memfasilitasi penggunaan produk yang akan dihasilkan oleh peneliti dalam proses pembelajaran.

Penelitian yang relevan ialah yang berjudul “Pengembangan *E-Module* berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis pada Pembelajaran Sejarah di Kelas XI SMA dengan Model 4D” metode yang digunakan metodologi pengembangan *developmental and research*. Hasil validasi ahli yaitu: validasi bidang studi 94% ,validasi bahasa nilai 88% validasi desain 88%,validasi pengguna 93% dengan sangat baik (Rahmawati, 2019:54).

Penelitian relevan selanjutnya ditulis Bakti Budi Pangarso 2021 berjudul “Pengembangan E-Modul Sejarah Berbasis Android Pada Materi Organisasi Pergerakan Budi Utomo Kelas XI di SMA Negeri 5 Metro” penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Berdasarkan hasil validasi sebesar 82,85% dan 85,75 % dengan kriteria sangat baik dan hasil respon peserta didik sebesar 87,17% penggunaan bahan ajar berupa modul elektronik ini sangat layak (Pangarso, 2021:6).

Penelitian relevan berikutnya berjudul “Pengembangan E-Modul Menggunakan Sigil Software Berbasis Discovery Learning Untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP/MT” Metode yang digunakan pada penelitian Afifah Gusnida (2023) ialah metodologi pengembangan *Development and Research* (R dan D). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa e-module yang dikembangkan menggunakan perangkat lunak sigil berbasis *discoveri learning* termasuk dalam kategori sangat valid dengan persentase 90,88%. E-module ini juga dinilai sangat praktis untuk kelompok kecil dengan persentase 83,33% dan sangat praktis untuk kelompok besar dengan persentas 87,47% (Afifah, 2023:9).

Letak perbedaan dari penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan yaitu peneliti mengembangkan modul elektronik berbasis *problem based learning* dengan aplikasi *sea digital learning* agar pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik proses belajar lebih efektif. Peneliti juga mengembangkan materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia sehingga peserta didik dalam penelitian ini akan diarahkan untuk memahami bagaimana pergerakan kebangsaan Indonesia.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangkan *E-Module* Berbasis Aplikasi Sigil Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia Pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI di SMA NEGERI 3 Tanjung Raja”**.

1.1.Rumusan Masalah

1. Bagaimana efektifitas dalam mengembangkan *E-Module Berbasis Problem Based Learning* Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?
2. Bagaimana tingkat kevalidan pembelajaran *E-Module Berbasis Problem Based Learning* Materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?

1.2.Tujuan Penelitian

1. Mengetahui efektivitas dalam mengembangkan *e-module* berbasis *problem based learning* materi pergerakan kebangsaan Indonesia di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?
2. Mengetahui tingkat kevalidan pembelajaran *e-modul* berbasis *problem based learning* materi pergerakan kebangsaan Indonesia di SMA Negeri 3 Tanjung Raja?

1.3. Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik. Diharapkan adanya fleksibilitas waktu belajar dan menjadi motivasi belajar dalam pembelajaran sejarah
2. Bagi pendidik. Dapat mempermudah pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran dan meningkatkan keefektifitas belajar sejarah
3. Bagi Sekolah. Modul elektronik berbasis *problem based learning* ini dapat memberikan solusi dalam meningkatkan mutu pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Tanjung Raja
4. Bagi Peneliti. Bahan ajar berupa modul elektronik ini di harapkan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami pembelajaran sejarah
5. Bagi Lembaga. Peneliti berharap penelitian ini memperkaya literatur universitas terutama perpustakaan Universitas Sriwijaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R., Sukaryawan, M., Reaksi, M. L., & Lima, K. (2019). Penelitian lain Artiono (2015) tentang Pengembangan Buku Ajar Matematika SDIT Internasional Luqman Al-Hakim Yogyakarta Kelas Bilingual . Hasil kurang ketersediaan bahan ajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Kimia*, 6(1), 20.
- Adiputra, N. S., Sugihartini, N., Wahyuni, D. S., & Sunarya, I. M. G. (2014). Pengembangan E-modul pada Materi Melakukan Instalasi Sistem Operasi Jaringan Berbasis GUI dan Text untuk Siswa Kelas X Teknik Komputer dan Jaringan SMK Negeri 3 Singaraja. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 3(1), 19.
- Aditiyawarman, D. (2016). Implementasi Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Mahasiswa Dalam merancang basis data. *Jurnal Informatika (JI) UBSI*, 3(September), 282.
- Afifah, G. (2023). Pengembangan *E-Modul* Menggunakan *Sigil Software* Berbasis *Discovery Learning* Untuk Memfasilitasi Kemampuan Penalaran Matematis Siswa SMP/MT. 9. Retrieved from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/NBK558907/>
- Aima, Z., & Haryono, Y. (2022). Rangkaian : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat UP3M STKIP PGRI Sumatera Barat Training On Making Teaching Materials With The Application Of Sigil Software Rangkaian : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat. *Rangkaian*, 4(2), 101.
- Al, P. et. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(1980), 7912.
- Alfiandra, A., Jaenudin, R., Deskoni, D., Supriyadi, S., Safitri, S., & Nuraini, N. (2022). “Pendampingan Pembuatan Desain Pembelajaran Beroreintasi Technological Peadogogical and Conten Knowledge (Tpack) Bagi Guru Guru Mgmp Ppkn Smp Kabupaten Ogan Ilir.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 298.

<https://doi.org/10.29303/jppm.v5i3.4036>

- Alghi, F. M., Majid, F., & Suyadi. (2020). Garuda1734954. *Jurnal Pai Raden Fatah*, 2(2), 148–155.
- Alperi, M. (2020). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 99–110. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i1.479>
- Amalia, F., & Kustijono, R. (2017). Seminar Nasional Fisika (SNF) 2017 Efektifitas penggunaan E-Book dengan Sigil untuk melatih kemampuan berpikir kritis. *Seminar Nasional Fisika (SNF) “Menghilirkan Penelitian-Penelitian Fisika Dan Pembelajarannya,”* (November), 84.
- Amir, N. F., Magfirah, I., Malmia, W., Fakultas, T., Dan, K., Pendidikan, I., ... Namlea, M. (2020). Penggunaan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Pembelajaran Tematik Siswa Sekolah Dasar (The Use of Problem Based-Learning (PBL) Learning Model in Thematic Teaching for the Elementary School’s Students). *Uniqbu Journal of Social Sciences (UJSS)*, 1(2), 25.
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>
- Arfani, L. (2016). Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran. *Pelita Bangsa Pelestari Pancasila*, 11(2), 81–97.
- Argusni, R., & Sylvia, I. (2019). Implementasi Pelaksanaan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Problem Solving Siswa Kelas XI IIS SMAN 16 Padang. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i1.9>
- Aripin, I., Studi, P., Biologi, P., Majalengka, U., & Masalah, K. M. (2022). *Model Problem Based Learning (Pbl) Berbantuan E-Modul Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah.* (2016), 165.
- Arista, A., Arief, Zainal Abidin, &, & Herawati. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Digital.
- Ati, T. P., & Setiawan, Y. (2020). Efektivitas *Problem Based Learning-Problem*

- Solving Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 296. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i1.209>
- Badi'ah, Z. (2021). Implikasi Teori Belajar Kognitif J. Piaget dalam Pembelajaran Bahasa Arab dengan Metode Audiolongual. *Attractive : Innovative Education Journal*, 3(1), 81. <https://doi.org/10.51278/aj.v3i1.166>
- Brayadi, B., Supriadi, S., & Manora, H. (2022). Information Processing And Cognitive Theories Of Learning. *Ej*, 4(2), 349. <https://doi.org/10.37092/ej.v4i2.363>
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran Dengan Kompetensi Dasar Pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39–48. <https://doi.org/10.21831/jee.v5i1.37776>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 38. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Development E-modul of History Learning Strategy to Improve Student Digital Literacy. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 86.
- Cheung, L. (2016). Using the ADDIE Model of Instructional Design to Teach Chest Radiograph Interpretation. *Journal of Biomedical Education*, 2016, 2. <https://doi.org/10.1155/2016/9502572>
- Dachliyani, L. (2020). Instrumen Yang Sahih : Sebagai Alat Ukur Keberhasilan Suatu Evaluasi Program Diklat. *Media Informasi Dan Komunikasi Diklat Kepustakawanan*, 5(1), 62.
- Daniel, B. K., & Harland, T. (2017). Higher Education Research Methodology. *Higher Education Research Methodology*, 3. <https://doi.org/10.4324/9781315149783>
- Devi, M. S., & Thamrin, T. (2019). Pembuatan Modul Pembelajaran Rangkaian Elektronika Digital. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan*

- Informatika*), 7(3), 51. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i3.105146>
- Dewi, M. F., Sudharsana, T. I. R. C., & Paramita, N. P. D. P. (2024). Keunikan Tradisi Panen Pelestarian Budaya Gawai Dayak Sebagai Identitas Pribumi. *BHUMIDEVI: Journal of Fashion Design*, 4(1), 96.
- Dismarianti, I., Anggun, D. P., Riswanda, J., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2020). Pengembangan media pembelajaran biologi Berbasis modul elektronik (E-Modul) pada materi struktur dan fungsi tumbuhan kelas VIII SMP/MTS. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2020*, 112.
- Febrina, T., Leonard, L., & Astriani, M. M. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Matematika Berbasis Web. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 6(1), 33. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v6i1.8141>
- Feriyanti, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan E-modul Matematika untuk Siswa SD (The Development of E-Modul Mathematics For Primary Students). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5.
- Fitriana, R., Rinaldi, A., & Suherman, S. (2021). Geogebra pada Aplikasi Sigil sebagai Pengembangan E-modul Pembelajaran Matematika. *Prisma*, 10(1), 106. <https://doi.org/10.35194/jp.v10i1.1118>
- Hakim, L. (2016). Pemerataan akses pendidikan bagi rakyat sesuai dengan amanat Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(1), 54.
- Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Imajiner: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematikan Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 233.
- Hasan, J. M., Septiningrum, L. D., Chaery, A. F., Abdurachman, T. A., & Prawirayudha, A. L. (2020). Sistem Informasi Akuntansi (Flowchart) Dalam Pembangunan Masjid Al-Aulia. *Dedikasi Pkm*, 2(1), 122. <https://doi.org/10.32493/dedikasipkm.v2i1.8503>
- Hasan, S. H. (2019). Pendidikan Sejarah Untuk Kehidupan Abad Ke-21. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 61. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16630>
- Hendriyani, M. E., Rifqiawati, I., & Lestari, D. (2022). Online learning videos to

- develop creative thinking skills of students. *Research and Development in Education*, 2(2), 1. <https://doi.org/10.22219/raden.v2i2.20035>
- Herawati. (2018). Memahami Proses Belajar Anak. *Jurnal UIN Ar-Raniry Banda Aceh*, 4(1), 31.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Hidayat, R., Erwadi, -, Sari, V. R., & Purnama Ade, V. R. (2017). Pemanfaatan Sigil Untuk Pembuatan E-Book (Electronic Book) dengan Format EPub. *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 5. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i1.2017.1-8>
- Hopeman, T. A., Hidayah, N., & Anggraeni, W. A. (2022). Hakikat, Tujuan Dan Karakteristik Pembelajaran Ips Yang Bermakna Pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 1(3), 146. <https://doi.org/10.33578/kpd.v1i3.25>
- Hotimah, H. (2020). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*, 7(3), 7. <https://doi.org/10.19184/jukasi.v7i3.21599>
- Inanna, Nurjannah, Ampa, A. T., & Nurdiana. (2021). Modul Elektronik (E-Modul) Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 1239.
- Iramdhan, I. (2017). Paham Nasionalisme dan Pergerakan Kebangsaan di Indonesia dari Tahun 1900-1942. *Sosio E-Kons*, 9(1), 77. <https://doi.org/10.30998/sosioekons.v9i1.1687>
- Islami, B., Era, D. I., Farahin, N., Laraphaty, R., Riswanda, J., & Anggun, D. P.

- (2021). Review: Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-MODUL). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi 2021*, 148.
- Journal, I., & Iosr-jrme, M. E. (2015). *Machine Translated by Google Departemen Psikologi Federal University of Education, Kano Machine Translated by Google Teori Belajar Konstruktivisme : Sebuah Paradigma untuk Mengajar dan Belajar*. 5(1994), 66–70. <https://doi.org/10.9790/7388-05616670>
- Karmila Sari, R. (2019). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Bahasa Inggris Pada Mahasiswa Kelas Karyawan. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 4(1), 38.
- Kurniawan, R., & Sari, A. S. (2021). Pengembangan e-jobsheetpatise melalui. 07(02), 161–171.
- Lestaringasih, E. D. (2017). Pengembangan Model *Problem Based Learning* Dan Blended Learning Dalam Pembelajaran Pemantapan Kemampuan Profesional Mahasiswa. *LITE : Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 13(2), 109.
- Liu, C. C. (2010). The Evolution of Constructivism Theory. *CONTEMPORARY Issues in Education Research*, 3(4), 63–66.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57.
- Mimin Ninawati, Burhendi, F. C. A., & Wulandari, W. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 52. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>
- Mubarok, A. Z. Z., Ismet, I., & Kistiono, K. (2022). Pengembangan Modul Elektronik Fisika untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Peserta Didik Pada Materi Hukum Newton. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 6(1), 88. <https://doi.org/10.20527/jipf.v6i1.4743>
- Munandar, R. R., Cahyani, R., & Fadilah, E. (2021). Pengembangan E-Modul Sigil Software Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Biodik*, 7(4), 191–202. <https://doi.org/10.22437/bio.v7i4.15204>
- Najuah, Lukitoyo, P. S., & Wirianti, W. (2020). Modul Elektronik: Prosedur

- Penyusunan dan Aplikasinya. In *Yayasan Kita Menulis*.
- Nast, T. P. J., & Yarni, N. (2019). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(2), 271. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v2i2.483>
- Nawawi. (2018). ' ASSURE ' Model. *Https://Prosiding-Pkmcsr.Org/Index.Php/Pkmcsr/Article/View/120/152, 1*, 1303.
- Nazara, A. W., Halang, B., & Rezeki, A. (2022). Respon Siswa Terhadap Modul Elektronik Subkonsep Sistem Peredaran Darah Manusia Berbasis Problem Based Learning. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 6(2), 3808. <https://doi.org/10.58258/jisip.v6i2.2978>
- Niami, K., Kosim, K., & Gunawan, G. (2018). Model Problem Based Learning Berbantuan Simulasi Komputer Untuk Meningkatkan Penguasaan Konsep Pada Materi Alat-Alat Optik. *Jurnal Pendidikan Fisika Dan Teknologi*, 4(2), 221. <https://doi.org/10.29303/jpft.v4i2.850>
- Noly shofiya, F. ek wulandari. (2020). penelitian pemdidikan IPA. *Model Problem Besed Learning*, 12(2), 35.
- Padwa, T. R., & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *JAVIT: Jurnal Vokasi Informatika*, 26. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.13>
- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Pangarso, Budi, B. (2021). *Pengembangan E-Modul Sejarah Berbasis Android Pada Materi Organisasi Pergerakan Budi Utomo Kelas XI di SMA Negeri 5 Metro*. 6.
- Pelu, M. (2021). The Development of Reflective-Scientific Learning Model to Improve 21st Century Learning Skills In Historical Learning. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 188. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.9704>
- Perni, N. N. (2019). Penerapan Teori Belajar Humanistik Dalam Pembelajaran. *Adi*

- Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 3.
<https://doi.org/10.25078/aw.v3i2.889>
- Pratama, Py. P. R. A. (2022). Sejarah Pergerakan Nasional Indonesia. In *Lakeisha*.
- Purwanti, B. (2015). Development of Mathematics Learning Video Media Using The Assure Model. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 45.
- Puspita, M., Slameto, S., & Setyaningtyas, E. W. (2018). Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Sd Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning. *Justek: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(1), 74.
<https://doi.org/10.31764/justek.v1i1.416>
- Puspitasari, A. D. (2019). Penerapan Media Pembelajaran Fisika Menggunakan Modul Cetak dan Modul Elektronik Pada Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 7(1), 20.
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., ... Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 47.
<https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Putra, Y. P., & Musril, H. A. (2022). Perancangan Aplikasi E-Modul Pembelajaran Informatika Di Mts Negeri 6 Agam. *Jurnal Edukasi Elektro*, 6(1), 19.
<https://doi.org/10.21831/jee.v6i1.42342>
- Rahmawati, N. D. (2019). Pengembangan E-Modul Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Pada Pembelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Dengan Model 4D. In *Repository.Unej.Ac.Id*.
- Raja, R., & Nagasubramani, P. C. (2018). Impact of modern technology in education. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3, 34.
<https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.165>
- Ramadhani, R., Mazaly, M. R., & Setiawati, T. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis EPUB3 Sigil Dalam Meningkatkan Kemampuan Techno-Pedagogical Guru Sekolah Menengah. *JMM: Jurnal Masyarakat Mandiri*, 5(3), 1033.

- Ratnasari, D. (2019). Behaviorism, Innatism, and Interactionism in English Teaching and Learning. *The Journal of English Literacy Education: The Teaching and Learning of English as a Foreign Language*, 6(1), 42–50. <https://doi.org/10.36706/jele.v6i1.9990>
- Ratnawati, E. (2016). Karakteristik Teori-Teori Belajar Dalam Proses Pendidikan (Perkembangan Psikologis Dan Aplikasi). *Edueksos: Jurnal Pendidikan Sosial & Ekonomi*, 4(2), 14.
- Raudhah, J., Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). *Games Pak Pos Membawa Surat Pada Sintax Model Pembelajaran Tematik*. 06(01), 2338–2163.
- Rerung, N., Widyaningsih, I. L. S. S., & Wahyu, S. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (Pbl) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Sma Pada Materi Usaha Dan Energi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-BiRuNi*, 2(2), 49. <https://doi.org/10.24042/jipf>
- Rezeki, S. (2018). Pemanfaatan Adobe Flash Cs6 Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fungsi Komposisi Dan Fungsi Invers. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(4), 858.
- Ridwan, M., Ulum, B., Muhammad, F., Indragiri, I., & Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, U. (2021). Pentingnya Penerapan Literature Review pada Penelitian Ilmiah (The Importance Of Application Of Literature Review In Scientific Research). *Jurnal Masohi*, 2(1), 43.
- Rosidah, C. T. (2018). Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Menumbuhkembangkan Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Inventa*, 2(1), 64. <https://doi.org/10.36456/inventa.2.1.a1627>
- S.Sirate, S. F., & Ramadhana, R. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Keterampilan Literasi. *Inspiratif Pendidikan*, 6(2), 331. <https://doi.org/10.24252/ip.v6i2.5763>
- Safitri, S., Hasmidyani, D., Sair, A., Fatimah, S., Aliandra, & Tiara, D. (2019). Pendampingan Pembuatan Desain Pembelajaran Berorientasi Higher Order Thinking Skill(Hots) Bagi Guru-Guru MGPM IPS Kabupaten Ogan Ilir. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 6(1), 1.
- Salsabila, U. H., Fitrah, P. F., & Nursangadah, A. (2020). Eksistensi teknologi

- pendidikan dalam kemajuan pendidikan islam abad 21. *Jurnal Eduscience*, 7(2), 68. <https://doi.org/10.36987/jes.v7i2.1913>
- Sari. (2021). Penelitian Kepustakaan Dalam Penelitian Pengembangan Pendidikan Bahasa Indonesia. *Jurnal Borneo Humaniora*, 4(2), 64.
- Setiyadi, M. W. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berbasis Pendekatan Saintifik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(2), 102. <https://doi.org/10.26858/est.v3i2.3468>
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Simatupang, E., & Yuhertiana, I. (2021). Merdeka Belajar Kampus Merdeka terhadap Perubahan Paradigma Pembelajaran pada Pendidikan Tinggi: Sebuah Tinjauan Literatur. *Jurnal Bisnis, Manajemen, Dan Ekonomi*, 2(2), 31. <https://doi.org/10.47747/jbme.v2i2.230>
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 315. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Sugrah, N. U. (2020). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika*, 19(2), 121–138. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>
- Suhendra, D., Supriyanto, S., & Safitri, S. (2019). Pengaruh Penerapan Media Video Sejarah Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Di Sma Negeri 1 Banyuasin 1. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 82. <https://doi.org/10.36706/jc.v8i1.7443>
- Sumantri, B. A., Ahmad, N., Islam, U., Sunan, N., & Yogyakarta, K. (2019). *Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. 3(September), 3.

- Susanti, S., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Tokoh-Tokoh Pembangunan Pacsa Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(2), 111. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i2.5255>
- Sutiono, E. (2021). Pengembangan E-Modul Mata Kuliah Pengantar Teknologi Pendidikan Menggunakan Aplikasi Sigil. *Baturaja Journal of Educational Technology*, 5(2), 332.
- Sutisna, U. (2020). Etika Belajar Dalam Islam. *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 49.
- Syarifah, L. L. (2017). Analisis Kemampuan Pemahaman Matematis Pada Mata Kuliah Pembelajaran Matematika Sma Ii. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika*, 10(2), 57–71. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2031>
- Tanama, J., Degeng, I. N. S., & Sitompul, N. C. (2023). Pengembangan E-Modul Sejarah Indonesia dengan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Semangat Belajar Siswa Kelas XI SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 73. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.5648>
- Tarigan, Y. br, Amir, H., & Ginting, S. M. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Learning Cycle 7E Pada Materi Larutan Penyangga. *Alotrop*, 6(1), 63. <https://doi.org/10.33369/alo.v6i1.21754>
- Trisnawati, S. N. I., Tabroni, I., Firdaus, R., Rusmin, L., Sopaheluwakan, A. R., Inanna, ... Asiyah, S. (2023). Telaah Kurikulum Indonesia. In *Penerbit Tahta Media*.
- Tyas, R. (2017). Kesulitan Penerapan Problem Based Learning dalam Pembelajaran Matematika. *Tecnoscienza*, 2, 47.
- Uliyanda, D., Safarini, F., Laili Ramadhini, I., Rahmadia, I., Aditya Dewantara, J., & Putri, S. (2023). NASIONALISME DI INDONESIA Nationalism in Indonesia. *Nusantara Hasana Journal*, 3(1), 80.
- Utami, I. A., Syuhendri, S., & Sriyanti, I. (2022). Development of Electronic Student Worksheets Based on The Theory of Conceptual Change in

- Thermodynamics. *Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajarannya (JIFP)*, 6(2), 17. <https://doi.org/10.19109/jifp.v6i2.13261>
- Vitasari, R., Joharman, & Suryandari, K. C. (2016). Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Problem Based Learning Siswa Kelas V SD Negeri 5 Kutosari. *Kalam Cendikia PGSD Kebumen*, 4(3), 7.
- Wahyudi, D. (2019). Pengembangan e-modul dalam pembelajaran matematika SMA berbasis android (development of e-modules in learning math high school android based). *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 02(02), 4.
- Widianingrum, R. I. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Menggunakan Aplikasi Sigil pada Mata Kuliah Evaluasi Program*. 7, 739.
- Widyastuti, E., & Susiana. (2019). Using the ADDIE model to develop learning material for actuarial mathematics. *Journal of Physics: Conference Series*, 1188(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1188/1/012052>
- Winatha, K. R. (2018). Pengembangan E-modul Interaktif Berbasis Proyek Mata Pelajaran Simulasi Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 190. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14021>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 212. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulan Juliani Sukmana. (2021). (Pdf) Metode Penelitian Sejarah. *Seri Publikasi Pembelajaran, Vol 1 No 2*(April).
- Yuberti. (2014). *Penelitian dan Pengembangan Yang Belum Diminati dan Perspektifnya*. 3.
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 92. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Yusra, A., & Neviyarni, S. (2022). A Review of Behaviorist Learning Theory and its Impact on the Learning. *International Journal of Educational Dynamics*, 5(1), 83.
- Zaharah, Z., & Susilowati, A. (2020). Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik

Dengan Menggunakan Media Modul Elektronik Di Era Revolusi Industri 4.0. *Biodik*, 6(2), 147. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.8950>

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 6.

Zainal, N. F. (2022). *Problem Based Learning* pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar/ Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3589. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2650>

Zayyini Rusyda, M. (2021). Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2 Issue 2(Optimalisasi, pendidikan pesantren, kebijakan), 472.