PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR *E-MAGAZINE* BERBASIS *HEYZINE* MATERI PRASASTI TELAGA BATU KEDATUAN SRIWIJAYA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA YPI TUNAS BANGSA PALEMBANG

SKRIPSI

oleh

Rizky Randika

NIM. 06041282126037

Program Studi Pendidikan Sejarah

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR *E-MAGAZINE* BERBASIS *HEYZINE* MATERI PRASASTI TELAGA BATU KEDATUAN SRIWIJAYA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA YPI TUNAS BANGSA PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Rizky Randika

NIM: 06041282126037

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 SUMBER BELAJAR *E-MAGAZINE* BERBASIS *HEYZINE* MATERI PRASASTI TELAGA BATU KEDATUAN SRIWIJAYA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA YPI TUNAS BANGSA PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Rizky Randika

NIM: 06041282126037

Program Studi Pendidikan Sejarah

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.199202202019031013

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR *E-MAGAZINE* BERBASIS *HEYZINE* MATERI PRASASTI TELAGA BATU KEDATUAN SRIWIJAYA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA YPI TUNAS BANGSA PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Rizky Randika

NIM: 06041282126037

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Juni 2025

TIM PENGUJI

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

2. Anggota : Dr. Dedi Irwanto, M.A. _____

Indralaya, 19 Juni 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199202292019031013

KEMENTRIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya Ogan Ilir 30662
Telepon : (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip unsri ac id, E-mail: support@fkip unsri ac id

PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR *E-MAGAZINE* BERBASIS *HEYZINE* MATERI PRASASTI TELAGA BATU KEDATUAN SRIWIJAYA PADA MATA PELAJARAN SEJARAH DI SMA YPI TUNAS BANGSA PALEMBANG

Oleh:
Rizky Randika
06041282126037
Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing

Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rizky Randika
NIM : 06041282126037
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Sumber Belajar *E-Magazine* Berbasis *Heyzine* Materi Prasasti Telaga Batu Kedatuan Sriwijaya pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/ atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 3 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,

Rizky Randika

NIM. 06041282126037

PRAKATA

Skripsi ini berjudul "Pengembangan Sumber Belajar E-Magazine berbasis Heyzine Materi Prasasti Telaga Batu Kedatuan Sriwijaya pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Pada proses penulisan dan penyusunan skripsi ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan dan motivasi dari berbagai pihak.

Oleh karena itu, pertama-tama penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd yang telah membimbing dan memberikan saran serta masukan dalam penulisan dan penyusunan skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Selanjutnya, terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku Kepala Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan sejarah yang telah membantu pengurusan administrasi dan memberikan motivasi, dan mendukung kelancaran penulisan skripsi ini.

Terima kasih sebesar-besarnya kepada Bapak/Ibu dosen program studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan. Tidak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada para validator yang telah mengoreksi, memberikan saran, dan masukan. Terima kasih kepada SMA YPI Tunas Bangsa Palembang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian untuk memperoleh data yang baik. Semoga skripsi ini dapat memotivasi penelitian lanjutan dan bermanfaat bagi dunia Pendidikan.

Palembang, Juni 2025

Penulis

Rizky Randika

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

"Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang"

Puji syukur kepada Allah Subhanahuwata'ala atas seluruh rahmat, nikmat, hidayatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir perkulahan ini. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shalallahu alaihi wasallam yang telah memberikan suri tauladan yang baik bagi seluruh umat manusia. Skripsi ini saya persembahkan seluruh pihak yang telah mambantu dalam proses pengerjaannya hingga selesai. Semoga kita selalu dalam lindungan Allah.

1. Pertama dan paling utama skripsi ini saya persembahkan kepada orang yang selalu menyertai saya dalam doa-doanya dan keseharian saya. Tidak lain dan tidak bukan adalah kedua orang tua saya. Bapak saya, Paidi, S.E dan Mamak saya, Osriati. Terima kasih dari lubuk hati saya yang paling dalam yang tidak dapat ucapkan secara langsung atas jasa-jasa kalian dalam kehidupan saya. Terima kasih atas didikan, dukungan, doa, nasihat, motivasi, tegurannya. Sehingga saya menjadi saya yang sekarang. Semoga Papa dan Mama senantiasa sehat dan menjadi saksi suksesnya anakmu ini menjadi seorang guru, cita-cita yang mulia namun kurang menguntungkan di saat ini.
2. Saudara dan saudari saya, ayuk Evi Wulandari dan kak Raka Mahasa, S.E. Terima kasih telah menjadi saudara-saudari yang baik. Terima kasih telah membersamai saya sedari kecil hingga saat ini, saat saya telah menagakhiri jenjang perkuliahan. Semoga kita bersama-sama sukses di dunia dan akhir sebagai sesama saudara.
3. Keluarga dan tetangga saya, terima kasih telah kepada keluarga besar saya yang telah bergaul dan bersama saya hingga sekarang. Untuk tetangga saya, terima kasih telah bercengkerama dengan baik dengan saya dan keluarga

saya. Untuk kalian semua yang bertanya “kapan selesai kuliah?”, inilah jawaban saya, saya sudah menyelesaikan perkuliahan saya.

4. Teman-teman saya ketika SD, SMP, dan SMA. Terima kasih telah menjadi teman saya dan memperdulikan saya sebagai seorang teman. Walaupun tidak semuanya baik, namun saya selalu mendoakan agar kita sukses menjadi kehidupan masing-masing.
5. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Sejarah angkatan 2021, terima kasih telah menemani dan mewarnai kehidupan perkuliahan saya. Suka, duka, tawa, tangis, bahagia, dan seluruh kenangan kalian tidak akan pernah saya lupakan.
6. Bapak/Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, terima kasih atas ilmu-ilmu yang telah diberikan, semoga seluruh ilmu yang Bapak/Ibu ajarkan menjadi ladang pahala dan amal jariah. Terima kasih atas bimbingan dan arahan yang diberikan kepada saya selama perkuliahan. Terima kasih staff administasi prodi dan fakultas yang telah mambantu mengurus admiistasi dan keperluan saya selama perkuliahan
7. Dosen pembimbing saya sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan IPS FKIP UNSRI, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. Terima kasih telah membimbing dan mengarahkan saya dalam pembuatan skripsi saya. Doa saya semoga Ibu dan keluarga diberikan kelancaran rezeki dan kesehatan yang tiada terputus
8. Pihak-pihak yang telah menyukseskan skripsi saya, para validator, dan SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Terima kasih atas kesempatan dan bantuan yang diberikan
9. Pemilik NIM 06041282126034, terima kasih telah membersamai proses perkuliahan dan skripsi saya, semoga kelak kita dapat bersama-sama selamanya sebagai dua insan yang saling mencintai karena Allah. Semoga Allah memudahkan tujuan itu.
10. Kendaraan saya, Soul GT 125 tahun 2018, terima kasih atas setiap emisi yang kamu keluarkan demi mengantar saya sejak SMA-Kuliah dan seterusnya. Pacar bisa berganti, tapi kamu tetap di hati. Terima kasih kepada

mobil ayahanda saya, Toyota Innova 2012, walaupun kamu boros, terima kasih telah menemani saya dalam fase-fase akhir perkuliahan.

MOTTO

"Barangsiapa yang mengajak kepada petunjuk, maka ia mendapatkan pahala seperti pahala orang yang mengikutinya, tanpa mengurangi pahala mereka sedikitpun"

(HR. Muslim No. 2674)

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN ..... **ii**
HALAMAN PERSETUJUAN ..... **v**
PERNYATAAN ..... **vi**
PRAKATA ..... **vii**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **viii**
DAFTAR ISI ..... **xi**
DAFTAR BAGAN ..... **xv**
DAFTAR TABEL ..... **xvi**
DAFTAR GAMBAR ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**
BAB I **1**
PENDAHULUAN **1**
1.1. Latar Belakang 1
1.2. Rumusan Masalah 9
1.3. Tujuan Penelitian 10
1.4. Manfaat Penelitian 10
BAB II **12**
TINJAUAN PUSTAKA **12**
2.1 Sumber Belajar 12
2.1.1 Definisi Sumber Belajar 12
2.1.2 Macam-macam Sumber Belajar 13
2.1.3 Manfaat Sumber Belajar 15
2.1.4 Kriteria Pemilihan Sumber Belajar 16
2.2 Majalah 17
2.2.1 Karakteristik Majalah 18
2.3 *E-magazine* 19
2.3.2 Kelebihan *E-magazine* 20
2.3.3 Kekurangan *E-magazine* 20
2.4 *Heyzine* 21

2.4.1 Kelebihan *Heyzine* 22
2.4.2 Kekurangan *Heyzine* 22
2.5 Prasasti 22
2.6 Prasasti Telaga Batu 26
2.7 Penelitian Pengembangan 28
2.8 Model Pengembangan 29
2.8.1 Model Pengembangan ASSURE 29
2.9 Penelitian Terdahulu 38
2.10 Kerangka Berpikir 40
BAB III 41
METODOLOGI PENELITIAN 41
3.1 Metode Penelitian 41
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian 42
3.3 Prosedur Penelitian 43
3.3.1 Analisis Karakter Peserta didik *(Analyze The Learner Characteristic)* 45
3.3.1.1 Analisis Karakteristik Umum 45
3.3.1.2 Analisis Kompetensi Awal 46
3.3.1.3 Analisis Gaya Belajar 46
3.3.2 Menentukan Tujuan (*State Standard and Objectives*) 46
3.3.3 Memilih Strategi, Media, dan Materi (*Select Strategies, Media, and Learning Materials*) 47
3.3.3.1 Memilih Media 47
3.3.3.2 Memilih Materi 48
3.3.3.3 Membuat dan Merancang *Storyboard* dan *Flowchart* 48
3.3.4 Menggunakan Strategi, Media, dan Materi (*Utilize Strategies, Media, and Learning Materials*) 49
3.3.4.1 Memproduksi *E-magazine* 49
3.3.4.2 Melakukan validasi ahli 50
3.3.4.3 Evaluasi Formatif 50
3.3.4.4 Mempersiapkan Materi, Lingkungan Belajar, dan Peserta Didik . 51
3.3.5 Melibatkan Partisipasi Peserta Didik (*Require Learner Participation*) 51

3.3.6 Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*) 52
3.4 Teknik Pengumpulan Data 52
3.4.1 Uji Coba Produk 53
3.4.1.1 Validasi Ahli 53
3.4.1.2 Uji Coba Perorangan atau *One to one* 53
3.4.1.3 Uji Coba dalam Kelompok Kecil atau *Small Group* 54
3.4.1.4 Uji Coba Lapangan 54
3.4.2 Kuesioner atau Angket 55
3.4.3 Wawancara atau *Interview* 55
3.5 Tes Hasil Belajar 56
3.6 Teknik Analisis Data 56
3.6.1 Analisis Data Validasi Ahli 57
3.6.2 Analisis Data Tes Hasil Belajar 58
BAB IV 60
HASIL DAN PEMBAHASAN 60
4.1 Hasil Penelitian 60
4.1.1 Analisis Karakter Peserta Didik (*Analyze The Learner Characteristic*) 60
4.1.1.1 Analisis Karakteristik Umum 61
4.1.1.2 Analisis Kompetensi Awal 63
4.1.1.3 Analisis Gaya Belajar 67
4.1.2 Menentukan Tujuan (*State Standard and Objectives*) 69
4.1.3 Memilih Strategi, Media, dan Materi (*Select Strategies, Technology, Media, and Learning Materials*) 69
4.1.3.1 Memilih Media 69
4.1.3.2 Memilih Materi 70
4.1.3.3 Membuat dan Merancang *Flowchart* dan *Storyboard* 70
4.1.4 Menggunakan Strategi, Media, dan Materi (*Utilize Strategies, Media, and Learning Materials*) 82
4.1.4.1 Memproduksi *E-magazine* 82
4.1.4.2 Melakukan Validasi Ahli 87

4.1.4.3 Evaluasi Formatif 93
4.1.4.4 Revisi Produk 97
4.1.4.4 Mempersiapkan Materi, Lingkungan Belajar, dan Peserta Didik 100
4.1.5 Melibatkan Partisipasi Peserta Didik (*Require Learner Participation*) 100
4.1.5.1 Uji coba Lapangan (*Field Test*) 101
4.1.6 Evaluasi dan Revisi (*Evaluate and Revise*) 107
4.2 Pembahasan 109
BAB V 118
KESIMPULAN 118
5.1 Kesimpulan 118
5.2 Saran 119
DAFTAR PUSTAKA 120

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....39
Bagan 3. 1 Alur Penelitian Pengembangan dengan Model ASSURE.....43
Bagan 4.1 Flowchart E-Magazine.....70
Bagan 4.2 *Flowchart* Materi Isi *E-Magazine*.....71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Teknik pengumpulan data dan Instrumen.....52
Tabel 3.2 Skala Likert untuk uji validasi.....56
Tabel 3.3 Kriteria penilaian uji validasi produk.....57
Tabel 3.4 Kriteria *N-Gain*.....58
Tabel 4.1 *Storyboard E-Magazine*.....72
Tabel 4.2 Validator dan bidangnya.....87
Tabel 4.3 Hasil perbaikan berdasarkan saran dan masukan validator media.....88
Tabel 4.4 Hasil perbaikan berdasarkan saran dan masukan validator bahasa.....*91*
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil validasi dari validator.....92
Tabel 4.6 Rekapitulasi hasil uji coba perorangan.....93
Tabel 4.7 Rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil.....95
Tabel 4.8 Hasil perbaikan berdasarkan saran peserta didik pada pelaksanaan ujicoba.....97
Tabel 4.9 Hasil *pretest*.....101
Tabel 4.10 Hasil *posttest*.....103
Tabel 4.11 Rekapitulasi hasil *pretest* dan *posttest*.....103
Tabel 4.12 Pengkategorian hasil *pretest*.....107
Tabel 4.13 Pengkategorian hasil *posttest*.....107

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Diagram analisis karakteristik umum 1.....60
Gambar 4.2 Diagram analisis karakteristik umum 2.....61
Gambar 4.3 Diagram batang dan lingkaran analisis umur peserta didik.....61
Gambar 4.4 Diagram analisis kompetensi awal peserta didik 1.....62
Gambar 4.5 Diagram analisis kompetensi awal peserta didik 2.....63
Gambar 4.6 Diagram analisis kompetensi awal peserta didik 3.....64
Gambar 4.7 Diagram analisis kompetensi awal peserta didik 4.....64
Gambar 4.8 Diagram analisis kompetensi awal peserta didik 5.....65
Gambar 4.9 Diagram analisis kompetensi awal peserta didik 6.....65
Gambar 4.10 Diagram gaya belajar peserta didik 1.....66
Gambar 4.11 Diagram gaya belajar peserta didik 2.....67
Gambar 4.12 Diagram gaya belajar peserta didik 3.....68
Gambar 4.13 Tampilan *cover e-magazine* pada Aplikasi *Canva*.....82
Gambar 4.14 Tampilan permainan di *e-magazine* pada Aplikasi *Canva*.....83
Gambar 4.15 Tampilan bagian akhir *e-magazine* pada Aplikasi *Canva*.....84
Gambar 4.16 Tampilan Perangkat lunak aplikasi *Heyzine*.....85
Gambar 4.17 Memasukkan video pembelajaran pada *Heyzine*.....85
Gambar 4.18 Tampilan Perangkat lunak aplikasi *Heyzine*.....86
Gambar 4.19 pelaksanaan uji coba perorangan.....94
Gambar 4.20 Pelaksanaan uji coba kelompok kecil.....96
Gambar 4.21 Pelaksanaan *pretest*.....101
Gambar 4.22 proses kegiatan pembelajaran menggunakan sumber belajar *e-magazine*..... 102
Gambar 4.23 pelaksanaan *posttest*.....103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi……..130
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi……...131
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian……..133
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan……..134
Lampiran 5. Surat Keterangan Selesai Penelitian di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang……....135
Lampiran 6. Kartu Bimbingan Skripsi……...136
Lampiran 7. Angket Identifikasi Masalah dan Analisis Karakter Peserta Didik……138
Lampiran 8. Tabel Perbaikan Skripsi 146
Lampiran 9. Bukti Perbaikan Skripsi 149
Lampiran 10. Izin Jilid Skripsi 150
Lampiran 11. Modul ajar……151
Lampiran 12. Lembar Validasi Media……... 162
Lampiran 13. Lembar Validasi materi……... 165
Lampiran 14. Lembar Validasi Bahasa…….. 168
Lampiran 15. Hasil Nilai *Pretest Posttest*…….... 171
Lampiran 16. *Link* dan *QR Code E-Magazine* berbasis *Heyzine*……...172
Lampiran 17. Angket *One to One*……..……173
Lampiran 18. Angket *Small Group*……....175
Lampiran 19. Hasil *Pretest*…….....177
Lampiran 20. Hasil *Posttest*…….....180
Lampiran 21. Dokumentasi……...….183

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum resmi yang menjadi kurikulum nasional bagi pendidikan di Indonesia yang diterapkan secara resmi pada tanggal 26 Maret 2024 untuk tahun ajaran 2024/2025 melalui Peraturan Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi Nomor 12 Tahun 2024 (Hairani, 2024). Menurut Kementerian Pendidikan, Budaya, Riset, dan Teknologi, Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran intrakurikuler yang beragam yakni konten akan lebih optimal sehingga peserta didik memiliki cukup waktu untuk mendalami konsep dan menguatkan kompetensi (ditpsd, 2024). Kata ”Merdeka” yang digunakan di dalam nama Kurikulum Merdeka bukan hanya hiasan, akan tetapi ini menyangkut prinsip dan karakteristik utama dari Kurikulum Merdeka yakni pendidik dan peserta didik memiliki keleluasaan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran. Pendidik dapat dengan leluasa memilih perangkat pembelajaran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, minat, dan bakat, serta lingkungan peserta didiknya. Bagi peserta didik, mereka memiliki keleluasaan untuk memilih pelajaran yang mereka minati dan butuhkan. Terdapat 3 karakteristik utama yang ada pada Kurikulum Merdeka yakni:

1. Pengembangan *soft skills* dan karakter
2. Fokus pada materi esensial, dan
3. Pembelajaran yang fleksibel

Kurikulum Merdeka menggantikan kurikulum 2013 yang telah digunakan sebagai kurikulum pendidikan nasional Indonesia sejak kurang lebih 10 tahun yang lalu. Kurikulum Merdeka sebenarnya mulai diterapkan semenjak masa pandemi Covid-19 dan diperkenalkan sebagai kurikulum prototipe atau kurikulum darurat. Per tahun 2023, Kurikulum Merdeka telah digunakan lebih dari 300 ribu satuan pendidikan (Rosa, 2023). Karakteristik Kurikulum Merdeka adalah memberikan fleksibilitas dan berfokus kepada materi esensial untuk mengembangkan kompetensi peserta didik sebagai seorang pelajar sepanjang hayat yang berkarakter

Pancasila. Kurikulum Merdeka membawa sesuatu yang cukup baru yakni adanya Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila atau P5. Pelaksanaan P5 tidak sembarangan dilakukan, akan tetapi dikembangkan berdasarkan tema-tema tertentu yang telah ditetapkan oleh pemerintah. Adapun Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila bersifat multidisipliner, serta proyek tersebut juga tidak terikat pada mata pelajaran mana pun dan tidak ditargetkan untuk capaian pelajaran mana pun. Kurikulum merdeka dimaknai sebagai desain pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar dengan tenang, santai, menyenangkan, bebas stres dan bebas tekanan, untuk menunjukkan bakat alaminya (Hudaidah, Safitri, Syarifuddin, & Pratama, 2024).

Salah satu karakteristik sekaligus dapat disebut kelebihan dari Kurikulum Merdeka ialah penerapan prinsip "fleksibel" di dalam penyusunan dan perancangannya serta implementasi Kurikulum Merdeka itu sendiri. Fleksibel dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia diartikan sebagai lentur; mudah dibengkokkan; luwes; mudah dan cepat menyesuaikan diri (KBBI, 2024). Yang dimaksud fleksibel dalam Kurikulum Merdeka ialah meliputi penerapan Kurikulum Merdeka pada tingkat satuan pendidikan dan pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas yang menyangkut perangkat ajar yang digunakan pendidik. Dalam penerapan Kurikulum Merdeka pada tingkat satuan pendidikan, sekolah atau satuan pendidikan lainnya diberikan kebebasan untuk mengembangkan kurikulumnya sendiri yang dapat disesuaikan dengan kondisi sosial budaya, lingkungan, karakteristik peserta didik, maupun kekayaan materi. Prinsip fleksibilitas dalam penerapan Kurikulum Merdeka pada tingkat satuan pendidikan ini dapat dikatakan sebuah langkah yang revolusioner karena tidak didapati pada kurikulum-kurikulum sebelumnya, seperti kurikulum 2013. Dengan fleksibilitas ini pemerintah melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mengubah pandangan dari memberikan arahan atau petunjuk menjadi memberikan bantuan dan dukungan lewat panduan – panduan dan contoh – contoh (Wahyudin, et al., 2024). Prinsip fleksibilitas yang ada di Kurikulum Merdeka ini juga diterapkan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran di kelas. Dengan Kurikulum Merdeka, pendidik diberikan keleluasaan dan kebebasan dalam menyusun, memilih, dan menggunakan berbagai

perangkat pembelajaran yang dianggapnya paling sesuai dengan minat, bakat, dan kebutuhan peserta didik dalam rangka mencapai tujuan (Kemdikbud, 2022). Selain memberikan keleluasaan atau fleksibilitas bagi satuan pendidikan dan pendidik, Kurikulum Merdeka juga mendorong penggunaan sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik. Sehingga peserta didik tidak terpaku menggunakan buku teks maupun catatan yang diberikan pendidik sebagai informasi utama atau materi utama pembelajaran. Sumber belajar yang bervariasi bagi peserta didik pada Kurikulum Merdeka bukan hanya semacam pilihan opsional bagi peserta didik untuk mendalami materi yang dipelajari melalui buku teks dan catatan dari guru, melainkan lebih kepada bersifat anjuran yang sebaiknya dilakukan oleh peserta didik dan guru yang bertanggung jawab juga harus dapat memfasilitasi hal tersebut. Pasalnya, pada Kurikulum Merdeka, salah satu karakteristiknya ialah berfokus pada materi esensial. Maka secara tidak langsung, sumber belajar juga perlu meluas dibandingkan hanya berupa buku teks atau sekadar catatan (Baeten, 2010)

Di lain sisi, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin masif dari hari ke hari. Manusia terus beradaptasi dan semakin kreatif dan inovatif memanfaatkan keadaan yang ada pada masa kini. Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disingkat dengan TIK memiliki kaitan yang erat dengan hal yang bernama internet. Internet merupakan jaringan besar yang salimg berhubungan dari jaringan-jaringan komputer yang menghubungkan orang-orang dengan komputer di seluruh belahan dunia melalui telepon, satelit, dan sistem komunikasi lainnya (Nurbaiti & Alfarisyi, 2023). Sejak kemunculannya sekitar 55 tahun yang lalu melalui sebuah proyek yang bernama ARPANET (*Advanced Research Projects Agency Network*) yang masih sebatas menghubungkan 13 komputer dalam satu jaringan (Khansa, 2021). Hingga kemudian selanjutnya mulai berkembang secara masif dan mengglobal pada tahun 1990 hingga 2000an melalui kemunculan *search engine* dan sosial media, internet telah mengubah manusia dalam banyak hal secara radikal. Dapat diambil sebuah contoh sekitar satu dekade yang lalu, *handphone* telah cukup banyak digunakan oleh masyarakat, terutama masyarakat Indonesia dan umumnya masyarakat dunia. Pada waktu itu, penggunaan *handphone* lebih berfokus atau lebih diarahkan pada aktivitas-aktivitas sosial dan hiburan seperti

mengobrol secara daring, membuat panggilan video, bermain gim, dan menjelajahi internet atau browsing. Pada masa kini, *handphone* tidak hanya digunakan sebagai sarana hiburan dan penunjang aktivitas sosial, tetapi juga digunakan pada bidang lainnya seperti pendidikan bahkan *handphone* juga telah digunakan sebagai alat mencari nafkah dan penghasilan.

Di Indonesia, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah terjadi sejak berabad-abad lalu. Tentunya dalam hal ini teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang bukanlah teknologi yang berbasiskan pada internet dan peralatan modern, tetapi masih berbasiskan teknologi sederhana yang memanfaatkan ketersediaan bahan baku di alam dan keadaan lingkungan pada masa lampau. Salah satu contoh teknologi informasi dan komunikasi yang telah berkembang sejak masa lampau ialah naskah lontar. Naskah lontar merupakan sebuah naskah berisi informasi ataupun pesan yang ditulis pada media daun lontar. Kata "Lontar" berasal dari dua kata dalam bahasa Jawa Kuno yakni "ron" yang berarti daun dan "tar" yang berarti pohon lontar sehingga bila digabungkan menjadi daun pohon tal (jalurrempah.kemdikbud.go.id, 2021). Daun pohon tal atau daun lontar ini telah dimanfaatkan oleh masyarakat di Nusantara (Indonesia) sebelum dikenalkannya kertas (Dianee, 2022). Informasi atau pesan yang terdapat pada naskah lontar dapat bermacam-macam seperti naskah suci, materi mengenai dunia medis, astronomi, cerita, dan bahkan gambar. Salah satu naskah lontar yang terkenal dan menjadi salah satu sumber primer penulisan sejarah di Indonesia adalah naskah *Negarakertagama* karya Mpu Prapanca (Brandes, 2017). Beralih ke masa ketika teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia mulai berbasis internet. Internet sendiri mulai masuk dan berkembang di Indonesia sekitar tahun 1990 an. Pada masa itu, internet lebih banyak dikenal sebagai Paguyuban Network. Protokol Internet (IP) pertama yang berasal dari Indonesia didaftarkan oleh Universitas Indonesia pada tanggal 24 Juni 1988 dengan IP: UI-NETLAB (192.41.206/24). Kemudian perusahaan PT. IndoInternet atau IndoNet yang dipimpin oleh Sanjaya menjadi yang pertama kali dalam menyediakan layanan internet komersial di Indonesia pada tahun 1994, setelah itu mulai muncul berbagai perusahaan penyedia layanan

internet komersial di Indonesia seperti Clarissa yang juga menyediakan akses Telepon internet (Telnet) ke luar negeri (Nurbaiti & Alfarisyi, 2023).

Penggunaan internet sebagai basis teknologi informasi dan komunikasi pada masa kini di Indonesia telah semakin marak dan semakin masif menjangkau seluruh kalangan baik dari kalangan anak-anak, orang dewasa, bahkan orang tua. Berbagai situasi dan kondisi baik global maupun lokal telah mendukung terciptanya perubahan dalam berbagai bidang akibat dari adanya internet. Kemudahan dalam mengakses internet yang ditandai dengan mudahnya mendapatkan dan menggunakan perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, dan komputer serta murah dan menjamurnya berbagai penyedia layanan internet telah mendukung sedikit banyaknya terhadap penggunaan internet yang semakin masif. Salah satu contohnya ialah munculnya media sosial dan bencana seperti Covid-19 yang telah mendorong manusia semakin individualis dan bergantung kepada internet untuk beraktivitas. Perubahan-perubahan yang diakibatkan internet tersebut dapat dibuktikan dengan data penggunaan internet di Indonesia yang semakin tahun semakin naik jumlah maupun persentasenya. Menurut data dari Asosiasi Penyelenggara jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna internet di Indonesia per bulan Februari 2024 telah mencapai jumlah 221.563.479 jiwa atau sebanyak 79,5% dari jumlah total populasi di Indonesia pada tahun 2023 yakni 278.696.200 jiwa. Persentase pengguna internet di Indonesia pada tahun 2024 telah naik sebesar 1,4% dari tahun sebelumnya. Pengguna terbesar internet di Indonesia adalah generasi Z atau Gen Z (kelahiran 1997-2012) sebanyak 34,40%, disusul dengan generasi Milenial (kelahiran 1981-1996) sebanyak 30,62%, dan kemudian generasi X (kelahiran 1965-1980) sebanyak 18,98% (APJII, 2024). Dengan beberapa sebab akibat mudahnya akses internet di masa kini serta sajian data mengenai penggunaan internet di Indonesia yang semakin masif, maka terbuka kesempatan yang sangat luas bagi bidang pendidikan untuk memanfaatkan penggunaan internet dalam menunjang dan membantu kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Salah satu cara memanfaatkan internet bagi peserta didik dan pendidik adalah penyediaan sumber belajar yang sangat bervariasi yang tersedia di internet. Pendidik dapat menyediakan sumber belajar berbasis

internet lalu peserta didik dapat dengan mudah mengaksesnya melalui perangkat elektronik miliknya seperti *handphone*, laptop, dan komputer.

Salah satu sumber belajar yang dapat digunakan dan dikembangkan oleh pendidik ialah *E-Magazine* atau majalah elektronik. Majalah elektronik atau *E-Magazine* merupakan majalah yang telah dilakukan digitalisasi sehingga dapat diakses dan dinikmati secara daring. Majalah elektronik atau *E-Magazine* merupakan salah satu media informasi yang dapat diakses secara daring. Sesuai namanya, penggunaan *E-Magazine* atau majalah elektronik menggunakan bantuan listrik untuk dapat digunakan. Majalah elektronik atau *E-Magazine* memiliki perbedaan mendasar yakni *E-Magazine* tidak dicetak secara fisik melainkan berupa *file* dalam format digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat elektronik seperti *handphone*, laptop, dan komputer (Sangian, Lumenta, & Robot, 2014). *E-Magazine* memiliki karakteristik tertentu yang membedakannya dengan majalah cetak, diantaranya:

1. *E-Magazine* atau majalah elektronik diciptakan untuk berkompetisi dengan majalah cetak. Hal ini dilakukan untuk menarik atensi dari pembaca dari ruang digital atau daring, yang mana pada masa kini segala sesuatu lebih banyak dilakukan secara daring
2. *E-Magazine* atau majalah elektronik dikembangkan untuk mempermudah interaksi diantara pembacanya. Pembaca dimungkinkan untuk saling bertukar pendapat dengan pembaca lainnya, mengunduh konten pada majalah elektronik, memutar video, dan membagikan hal menarik yang terdapat pada majalah elektronik
3. *E-Magazine* atau majalah elektronik memiliki iklan yang lebih interaktif, sehingga kehadiran majalah digital dapat memperkuat *branding* suatu produk yang diiklankan (Dewi, 2021).

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama dengan salah satu guru di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang yang merupakan guru mata pelajaran Sejarah, diketahui bahwa mata pelajaran Sejarah di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang pada kelas X masih diajarkan atau disampaikan menggunakan materi dari buku cetak serta belum digunakannya sumber belajar yang berbasiskan

teknologi. Selain itu, melalui angket analisis kebutuhan dan analisis kebutuhan materi menggunakan Google Form yang disebar oleh peneliti kepada peserta didik sebagai subjek penelitian menunjukkan bahwa sumber belajar yang digunakan oleh peserta didik dan pendidik dalam kegiatan pembelajaran merupakan sumber belajar cetak seperti penggunaan buku paket, fotokopi materi, LKS, dan modul. Sementara itu, sumber belajar yang digunakan peserta didik ketika melaksanakan kegiatan pembelajaran di rumah seperti membuat tugas, mengerjakan pekerjaan rumah sebagian besar menggunakan sumber-sumber digital. Sebanyak 25 peserta didik atau 56,8% memanfaatkan media sosial dalam mencari materi dan mendukung kegiatan pembelajaran. Sumber belajar lainnya yang digunakan oleh 14 peserta didik atau 31,8% adalah mesin penelusuran seperti Google. Kemudian peserta didik diberikan pilihan sumber belajar yang cocok untuk mereka yang akan menjadi produk pengembangan pada penelitian ini, sebanyak 40 peserta didik atau 90,8% memilih *E-Magazine* sebagai sumber belajar yang ingin mereka gunakan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun materi pelajaran sejarah yang ingin mereka ketahui lebih dalam adalah materi Kedatuan Sriwijaya dan peninggalan-peninggalannya dengan rincian materi Prasasti Telaga Batu. Sebanyak 39 peserta didik atau 88,6% peserta didik memilih materi prasasti Telaga Batu peninggalan Kedatuan Sriwijaya.

Salah satu solusi yang dapat digunakan untuk mengatasi persoalan sumber belajar yang belum terlalu banyak dan berkutat pada sumber digital serta menanggapi hasil angket yang telah disebar peneliti pada analisis kebutuhan dan analisis kebutuhan materi ialah penggunaan dan pelibatan teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet seperti *E-Magazine*. Dengan menggunakan *E-Magazine* sebagai ssumber belajar tambahan bagi peserta didik, pendidik sekaligus peserta didik dapat memperoleh beberapa keuntungan seperti:

1. Mudah digunakan
2. Dapat digunakan dimana saja tanpa terbatas pada ruang
3. Memberikan pengalaman belajar baru bagi peserta didik
4. Menambah informasi bagi pembacanya
5. Dapat mengkreasikan konten majalah sesuai dengan materi yang akan diajarkan (Srikandi, Putra, & Pertiwi1, 2019)

Dengan menggunakan sumber belajar tambahan *E-Magazine*, pendidik juga telah memenuhi karakteristik Kurikulum Merdeka yang memiliki karakteristik pembelajaran yang fleksibel serta mampu memperluas wawasan peserta didik. Selain itu, dengan penggunaan dan perancangan *E-Magazine* yang tepat, pendidik juga dapat memberikan tambahan materi yang lebih mendalam sekaligus menambah literasi peserta didik.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini telah dilakukan oleh Annisa Febrianti pada tahun 2024 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *E-Magazine* Sebagai Sumber Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Koordinasi Kelas XI SMA/MA". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk hasil pengembangan media pembelajaran *E-Magazine* sebagai sumber belajar biologi pada konsep sistem koordinasi kelas XI SMA/MA. Hasil dari penelitian ini adalah pengembangan *E-Magazine* menunjukkan produk ini berada pada kategori sangat baik. Penilaian oleh dua ahli materi memperoleh nilai rata-rata sebesar 89,95% dengan kategori sangat baik, sementara penilaian oleh tiga ahli media memperoleh nilai rata-rata sebesar 94,65% dengan kategori sangat baik pula. Uji coba keterbacaan skala kecil menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96,64% dengan kategori sangat baik, sementara pada uji coba keterbacaan skala besar memperoleh nilai sebesar 93,71% dengan kategori yang juga sangat baik. Uji coba kepraktisan oleh guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 96,16% dengan kategori sangat baik pula. Berdasarkan hasil-hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa *E-Magazine* ini layak digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, baik sebagai media pembelajaran ataupun sumber belajar (Febrianti, 2024).

Penelitian yang relevan selanjutnya dilakukan oleh Sonia Putri Karina pada tahun 2022 dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar *E-Magazine* Berbasis Nilai-Nilai Qur'ani Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA". Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendesain bahan ajar *E-Magazine* berbasis nilai-nilai Qur‟ani pada materi keanekaragaman hayati di SMA, untuk menganalisis hasil uji kelayakan bahan ajar *E-Magazine* berbasis nilai-nilai Qur‟ani pada materi keanekaragaman hayati di SMA, dan untuk menganalisis respon siswa terhadap pengembangan bahan ajar *E-Magazine* berbasis nilai-nilai Qur‟ani pada materi

keanekaragaman hayati di SMA. Hasil dari penelitian ini ialah berdasarkan hasil uji kelayakan oleh ahli media, ahli materi dan ahli tafsir mendapatkan nilai keseluruhan dengan persentase 87,5% dengan kategori sangat layak. Respon peserta didik terhadap pengembangan bahan ajar *E-Magazine* berbasis nilai-nilai Qur‟ani pada materi keanekaragaman hayati di SMA memperoleh nilai dengan persentase 91,1% dengan kriteria sangat tertarik (Karina, 2022).

Penelitian yang relevan selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Anjela Chaniago dan Hudaidah pada tahun 2024 dengan judul "Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Heyzine* Materi Penyebaran Islam di Palembang untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 11 Palembang". Penelitian tersebut bertujuan mengembangkan e-module berbasis Heyzine sebagai sumber belajar yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 11 Palembang. Hasilnya, e-modul berbasis Heyzine yang dikembangkan pada penelitian ini memperoleh skor rata-rata 4,38 ketika dilakuka validasi ahli. Skor tersebut termasuk dalam kategori sangat valid. Selain itu, e-modul berbasis Heyzine yang dikembangkan juga terbukti efektif dalam kegiatan pembelajaran dengan meningkatnya nilai rata-rata pada pelaksanaan pretest dan posttest sebesar 72,37%. E-Modul juga dianggap praktis dengan memperoleh skor 4,45 dari hasil respon angket peserta didik (Chaniago & Hudaidah, 2024)

1.2. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara mengembangkan sumber belajar *E-Magazine* menggunakan *Heyzine* materi Prasasti Telaga Batu Kedatuan Sriwijaya pada mata pelajaran sejarah di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang yang valid?
2. Bagaimana efektivitas sumber belajar E-Magazine berbasis Heyzine materi Prasasti Telaga Batu Kedatuan Sriwijaya dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah di SMA YPI Tunas Bangsa?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dirumuskan diatas, maka tujuan peneliti melakukan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan sumber belajar *E-Magazine* menggunakan *Heyzine* materi Prasasti Telaga Batu Kedatuan Sriwijaya pada mata pelajaran Sejarah di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang yang valid
2. Meningkatkan efektivitas kegiatan belajar mengajar mata pelajaran sejarah menggunakan E-Magazine berbasis Heyzine pada materi Prasasti Telaga Batu Kedatuan Sriwijaya di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang

1.4. Manfaat Penelitian

Beberapa manfaat yang peneliti harapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

   Diharapkan dengan penelitian ini, peneliti dapat memberikan inovasi alternatif dalam mencari dan menyusun sumber belajar yang kemudian dapat berdampak positif dalam pengembangan ilmu pendidikan. Peneliti juga mendapatkan manfaat berupa terselesainya tugas akhir berupa skripsi.
2. Bagi pendidik

   Diharapkan dengan penelitian ini, pendidik termotivasi dan terinspirasi untuk mengembangkan sumber belajar lainnya sebagai alternatif sumber belajar bagi peserta didik. Pendidik juga termotivasi untuk belajar lebih lanjut untuk mempelajari dan memahami perkembangan teknologi. Sehingga, pendidik bukan hanya mengajar dengan metode dan cara lama, tetapi menggunakan kemajuan teknologi. Selain itu, pendidik juga dimudahkan dalam memberikan berbagai materi dan referensi kepada peserta didik dan bermuara pada meningkatnya kompetensi pendidik maupun peserta didik.
3. Bagi peserta didik

Diharapkan melalui penelitian ini, peserta didik dapat mendapatkan sumber belajar tambahan selain buku paket yang telah disediakan. Diharapkan dengan adanya sumber belajar alternatif berupa *E-Magazine* ini dapat meningkatkan minat dan semangat belajar peserta didik. Dengan menggunakan *E-Magazine* ini juga diharapkan peserta didik dapat ditingkatkan lagi tingkat literasinya.

4. Bagi sekolah

   Melalui penelitian ini, diharapkan sekolah dapat mendapatkan dampak positif berupa sumber belajar yang dapat disusun sendiri oleh pendidik yang mana hal tersebut tidak hanya untuk mata pelajaran sejarah, tetapi juga dapat diterapkan pada mata pelajaran lainnya. Disamping itu, sekolah juga dapat menyusun strategi pembelajaran yang lebih inovatif dengan melibatkan *E-Magazine* sebagai salah satu sumber belajar yang tepat bagi peserta didik.

5. Bagi peneliti lainnya

   Penelitian ini bukan merupakan sesuatu yang bersifat tetap dan final, akan tetapi terbuka untuk terdapat perubahan. Diharapkan dengan penelitian ini menjadi ladang eksplorasi bagi peneliti lainnya untuk mengembangkan sumber belajar yang inovatif. Adapun penelitian ini dapat menjadi rujukan dalam penelitian yang akan datang.

DAFTAR PUSTAKA

Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara: Jurnal Bahasa dan Sastra Vol. 7, No. 2*, 96-109.

Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). *Multimedia for Learning : Methods and Development*. Boston: Allyn and Bacon.

Alnoza, M. (2020). Figur Ular Pada Prasasti Telaga Batu: Upaya Pemaknaan Berdasarkan Pendekatan *Semiotika Peirce*. *Berkala Arkeologi Vol. 40 No. 2*, 267-286.

Andhifani, W. R., Kurniawati, Darme, M., Susanti, L. R., Hudaidah, & Wahyudi, W. R. (2024). Perspektif Masyarakat Palembang Terhadap Bukit Siguntang Sebagai Pusat Agama Buddha. *Purbawidya: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Arkeologi*, 183.

APJII. (2024, Februari 7). APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang. Jakarta Selatan. Diambil kembali dari https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20(APJII)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023.

Ardianto, & Erdinaya, L. K. (2005). *Komunikasi Massa: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rodakarya.

Arsyad, A. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Baeten, M. K. (2010). Using student-centred learning environments to stimulate deep approaches to learning: Factors encouraging or discouraging their effectiveness. *In Educational Research Review Vol. 5, Issue 3*, 243-260.

Beckman, K. B., & Ames, B. N. (1998). The Free Radical Theory of Aging Matures. *Physiological reviews, 78(2)*, 547–581.

Borg, W. d. (1989). *Educational Research: An Introduction.* White Plains: Longman Inc.

Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research; an Introduction*. New York: Longman Inc.

Brandes, J. (2017, April 30). Kitab Negara Kertagama Terjemahan. Diambil kembali dari https://luk.staff.ugm.ac.id/itd/Jawa/Negarakertagama/Indonesia.pdf

Butler, K. A., & Gregorc, A. F. (1986). *Learning and Teaching Style: In Theory and Practice*. Chicago: Maynard.

Cruickshank, R. D., Jenkin, D. B., & Metcalf, K. K. (2006). *The Act of Teaching*. New York: Mc Graw Hill.

Chaniago, A., & Hudaidah. (2024). *Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Materi Penyebaran Islam di Palembang untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 11 Palembang.* Palembang: Universitas Sriwijaya.

Degeng, I. N., & Miarso, Y. H. (1990). *Buku Pegangan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Republik Indonesia.

Depiantiwi, Y. S. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Materi Tweening di SMK MUhammadiyah 1 Yogyakarta*. Yogyakarta: Repository Universitas Negeri Yogyakarta.

Dewi, A. R. (2021). Pengembangan E-Science Magazine Sebagai Media Pembelajaran Materi Usaha dan Pesawat Sederhana untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP/MTs. Solo: Universitas Negeri Sebelas Maret. Diambil kembali dari https://digilib.uns.ac.id/dokumen/download/82798/NDUzNDkw/Pengembangan-E-SciencE-Magazine-Sebagai-Media-Pembelajaran-Materi-Usaha-

dan-Pesawat-Sederhana-untuk-Meningkatkan-Kemampuan-Berpikir-Kritis-Siswa-SMPMTs-abstrak.pdf

Dianee, R. H. (2022, April 7). Menulis Media Lontar: Pelestarian Sejarah Tradisi Pencatatan Nusantara. Diambil kembali dari https://nationalgeographic.grid.id/read/133220556/menulis-media-lontar-pelestarian-sejarah-tradisi-pencatatan-nusantara?page=all

ditpsd. (2024). Kurikulum Merdeka.

Dwiyanto, D. (1994). Pemanfaatan Sumber Data Arkeologi (Epigrafi) sebagai Acuan Penelusuran Harijadi Suatu Daerah. *Berkala Arkeologi*, 6-9.

Dwiyanto, D. (1998). Manfaat Prasasti Bagi Penulisan Sejarah Lokal. *Berkala Arkeologi* , 1-6.

Enita, E. (2022). *Pengembangan Media Papan Angka Berpasangan Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Lambang Bilangan Pada Anak Usia 4-5 Tahun.* Bandung: Repository Universitas Pendidikan Indonesia.

Erawati, N. K., Purwati, N. K., & Saraswatı, I. D. (2022). Pengembangan E-Modullogika Matematika Dengan Heyzineuntuk Menunjang Pembelajaran Di Smk. *Jurnal Pendidikan Matematika Volume 8, Nomor 2*, 71-80.

Febrianti, A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Magazine Sebagai Sumber Belajar Biologi Pada Konsep Sistem Koordinasi Kelas XI SMA/MA.* Jakarta: UIN Syrif Hidayatullah Jakarta.

Hairani, R. (2024, Maret 27). Kurikulum Merdeka Resmi Diterapkan Secara Nasional. Dipetik Juli 16, 2024, dari https://www.rri.co.id/nasional/610014/kurikulum-merdeka-resmi-diterapkan-secara-nasional

Hamalik, O. (1993). *Media Pendidikan* . Bandung: Citra.

Handy Savaldo, F. (2024, Januari 30). Tentang Brainstorming. Diambil kembali dari https://sis.binus.ac.id/2024/01/30/tentang-brainstorming/

Hartiana, T. I. (2014). Penggunaan E-Magazine Sebagai Bentuk Public Relations 2.0 Bagi Humas Perguruan Tinggi. *Jurnal Kajian Komunikasi Volume 2, No.* 1, 61-65.

Hasan, M., Milawati, Harahap, T. K., Tahrim, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., . . . Indra, I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: Tahta Media Group.

Heyzine.com. (2025). Heyzine converts PDFs into digital *flipbook*s you can share and track. Dipetik Januari 9, 2025, dari https://Heyzine.com/

Hudaidah, Adifani, W. R., Idris, Ichsan, R., Mulyadi, B., & Anggraini, T. (2022). *Prasasti Telaga Batu: (Warisan Budaya/Tinggalan) Kedatuan Sriwijaya bagi Nusantara dan Dunia*. Palembang: UPTD Museum Negeri Sumatera Selatan.

Hudaidah, & Elsabela. (2022). Tempat Peribadatan Hindu Masa Sriwijaya. *Jayapangus Press: Jurnal Penelitian Agama Hindu, 6*(3), 151.

Hudaidah, Safitri, S., Syarifuddin, & Pratama, Y. (2024). Pendampingan Pembuatan Instrument Penilaian Kurikulum. *AKM: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4*(2), 601-612.

Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian.* Eureka Media Aksara.

Ilhami, S. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Biologi Berorientasi Model Siklus Belajar Untuk Siswa SMA/MA Kelas X. *Paedagogy : Jurnal Ilmu Pendidikan dan Psikologi Vol. 1, No. 2*, 149 - 161.

Indonesia, B. (2024, Desember 18). Kalkulator Kurs. Dipetik Desember 18, 2024, dari https://www.bi.go.id/id/statistik/informasi-kurs/transaksi-bi/kalkulator-kurs.aspx#headingTwo

Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4*, 1052-1065.

Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 4*, 1052-1065.

Istari, R. (2007). *Sapatha* dalam Beberapa Prasasti . *Berkala Arkeologi 27 (1),* 43-52.

jalurrempah.kemdikbud.go.id. (2021, Maret 10). Mengenal dan Ikut Serta Lokakarya Naskah Lontar Bali. Dipetik Juli 23, 2024, dari https://jalurrempah.kemdikbud.go.id/foto/mengenal-dan-ikut-serta-lokakarya-naskah-lontar-bali

Januszewski, A., & Molenda. (2008). *Educational Technology: A Definition with* . New York: Lawrence Erlbaum Associates.

Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Universitas Jember;Volume VII, Edisi 2*, 18-28.

Karina, S. P. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar E-Magazine Berbasis Nilai-Nilai Qur'ani Pada Materi Keanekaragaman Hayati Di SMA*. Banda Aceh: UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Kauchak, D., & Eggen, P. D. (1989). *Learning and teaching : research based methods*. Boston: Allyn and Bacon.

KBBI, K. B. (2024). Ajar. Dipetik Desember 18, 2024, dari https://kbbi.web.id/ajar

KBBI, K. B. (2024, Desember). Majalah. Diambil kembali dari https://kbbi.web.id/majalah

KBBI. (2024). Definisi Fleksibel. Diambil kembali dari https://kbbi.web.id/fleksibel

Kebudayaan, D. P. (1983). Teknologi Instruksional. Jakarta: Ditjen Dikti, Proyek Pengembangan Institusi Pendidikan Tinggi.

Keller, J. M. (2010). *Motivational Design for Learning and Performance*. Springer.

Kemdikbud. (2022). *Buku Saku Tanya Jawab Seputar Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Khansa, A. (2021, Agustus). Sejarah Internet hingga Perkembangannya di Indonesia Saat ini. Dipetik Juli 17, 2024, dari https://www.gramedia.com/literasi/sejarah-internet/

Khatimi, H. (2006). Mengenal E-Learning Sebagai Salah Satu Bentuk Kegiatan Pembelajaran . *Info Teknik Volume 7 No. 2*, 72-81.

Kholid, I. (2017). Motivasi dalam Pembelajaran Bahasa Asing. *Jurnal Tadris*,.

Kraus, S., B. M., Lim, W. M., Dabić, M., Kumar, S., Kanbach, D., . . . & Ferreira, J. J. (2022). Literature reviews as independent studies: guidelines for academic practice. . *Review of Managerial Science, No. 16 Vol.8*, 2577-2595.

Leshin, C. B., J. Pollock, & C. M, R. (1992). *Instructional Design. Strategies and Tactics*. New Jersey: Educational Technology Publications.

Liandiani. (2018). *Pengembangan Sumber Belajar*. Palembang: Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan.

Maisyir, A., & Slamet, L. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Bebasis FLIPHTML5 sebagai Sumber Belajar untuk Mata Pelajaran Dasar Lsitrik dan Elektrinika si Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Meulaboh. *Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika Vol. 10, No. 4*, 119-128.

Malabay. (2016). Pemanfaatan *Flowchart* Untuk Kebutuhan Deskripsi Proses Bisnis. *Jurnal Ilmu Komputer, Volume 12 Nomor 1*, 21-26.

Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Vol. 1 No. 2*, 29-35.

Diambil kembali dari http://repository.lppm.unila.ac.id/43959/1/ARTICLE%20JPPPI.pdf

Maziyah, S. (2018). Implikasi Prasasti dan Kekuasaan Pada Masa Jawa Kuna. *Anuva Volume 2 (2)*, 177-192.

Maulidia, Y., & Hudaidah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan, 3*(1), 59-65.

Muhammad. (2018). Sumber Belajar. Mataram: Sanabil Publishing. Diambil kembali dari https://repository.uinmataram.ac.id/70/1/SUMBER%20BELAJAR.pdf

Nasution, W. N. (2017). *Strategi pembelajaran*. Medan: Perdana Publishing.

Nugroho, L. P. (2023, Agustus 30). Implementasi Kurikulum Merdeka dengan Menerapkan Pembelajaran Efektif.

Nulhakim, D. L. (2023, Maret 1). *Preneur Sharing*: Menciptakan Ide Produk Melalui Brainstorming Be Creative And Innovative. Diambil kembali dari https://saig.upi.edu/menciptakan-ide-produk-melalui-brainstorming-be-creative-and-innovative/

Nurbaiti, & Alfarisyi, M. F. (2023). Sejarah Internet di Indonesia. *Jurnal Ilmu Komputer, Ekonomi dan Manajemen (JIKEM)*, 2336-2344.

Poesponegoro, Djoenet, M., & Notosusasto, N. (1993). *Sejarah Nasional Indonesia, Jilid II, Edisi IV*. Jakarta: Balai Pustaka.

Pribadi, B. A. (2011). *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses.* Jakarta: Dian Rakyat.

Purwanti, B. (2015). Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model ASSURE. *Jurnal Kebijakan dan Pengembangan Pendidikan Volume 3, Nomor 1*, 42-47.

Rahman, S. (2021). *Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo, 289-302.

Rangkuti, M. (2024, November 24). Teknik-Teknik Pengumpulan Data dalam Penelitian: Panduan Lengkap untuk Peneliti. Dipetik Januari 15, 2025, dari https://fahum.umsu.ac.id/blog/teknik-teknik-pengumpulan-data-dalam-penelitian-panduan-lengkap-untuk-peneliti/

Ridho, M. R. (2023, November 23). Cara Memilihan Teknik Analisis Data yang Tepat Dan Benar. Dipetik Januari 16, 2025, dari https://dac.telkomuniversity.ac.id/cara-memilihan-teknik-analisis-data-yang-tepat-dan-benar/#:~:text=Teknik%20analisis%20data%20adalah%20proses,keputusan%20berdasarkan%20informasi%20yang%20ditemukan.

Romizowsky, A. J. (1981). *Designing Instructional System: Decision making in. Course Planing and Curriculum Design*. New York : Nichols Publishing Company.

Rosa, N. (2023, Juli 12). Apa Itu Kurikulum Merdeka? Ini Pengertian & Prinsip Pembelajarannya. Diambil kembali dari https://www.detik.com/edu/sekolah/d-6818335/apa-itu-kurikulum-merdeka-ini-pengertian-prinsip-pembelajarannya

Rosaliza, M. (2015). Wawancara, sebuah Interaksi Komunikasi dalam Penelitian Kualitatif . *Jurnal Ilmu Budaya Vol. 11, No. 2*, 71-79.

Rustamana, A., Sahl, K. h., Ardianti, D., Syauqi, A. H., & Solihin. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan bahasa dan Sastra Vol.2, No.3*, 60-69.

Rustandi, A., Haeruddin, & Darmansyah. (2022). Penerapan Model Assure Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Di SMKN 3 Penajam Paser Utara. *Jurnal Utile Volume VIII , Nomor 1*, 6-18.

Samsinar, S. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan, Vol. 13, No. 2*, 194-105.

Sangian, N. I., Lumenta, A. S., & Robot, J. R. (2014). Rancang Bangun E-Magazine Universitas Sam Ratulangi. *E-journal Teknik Informatika,Volume 4,No. 1*, 1-5.

Sanjaya, W. (2008). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Bandung: Kencana.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Sari, Y. N. (2017). *Pengembangan Modul Multimedia Interaktif Berbasis Adobe Flash CC Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA dengan Model ASSURE*. Jember: Universitas Jember.

Sativa, H., Wiyono, K., & Marlina, L. (2022). Pengembangan E-Learning Materi Usaha dan Pesawat Sederhana untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa SMP. *JIFP (Jurnal Ilmu Fisika dan Pengembangannya) Vol. 6, No. 1*, 11-19.

Schrieke, B. (1975). *Sedikit Uraian tentang Pranata Perdikan Seri Terjemahan*. Jakarta: Bhratara.

Sejati, K. A., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Pc Game Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Materi Bangun Datar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika Volume 04, No. 02*, 602-614.

Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Technology and Media for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.

Soeatminah. (1992). *Pengelolaan Majalah*. Yogyakarta: Kanisius.

Soeharto. (2003). *Teknologi Pembelajaran Pendekatan Sistem, Konsepsi dan Model, SAP, Evaluasi, Sumber Belajar dan Media*. Surabaya: SIC.

Srikandi, N., Putra, I. A., & Pertiwi1, N. A. (2019). Majalah Elektronik Materi Rambatan Kalor untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Diffraction: Journal for Physics Education and Applied Physics Vol. 2 No. 1 Juni ,* 1-8.

Sugiyono, S. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supriyadi, Hidayat, W., & Bahri, A. (2024). Pengembangan E-magazine Menggunakan Flipcreator Sebagai Sumber Belajar Biologi. *Prosiding Seminar Nasional Biologi dan Pembelajarannya, 24-32*.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan.* Yogyakarta: UNY Press.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV.Wacana Prima.

Tjais, R. R. (2013). *LKP : Analisa SWOT Sebagai Dasar Strategi Pengembangan Produk Operator Seluler pada PT. Indosat TBK.* Surabaya: STIKOM Surabaya.

Wahyudin, D., Subkhan, E., Malik, A., Hakim, M. A., Elih Sudiapermana, & Alhapip, L. (2024). *Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Walukow, J. M. (2013). Perwujudan Prinsip *Equality Before The Law* Bagi Narapidana Di Dalam Lembaga Pemasyarakatan Di Indonesia. *Lex et Societatis, Vol.I No.1*, 163-172.

Wanto, S., Okilanda, A., Arisman, Lanos, Cintami, M. E., & putra, D. D. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana*

Dedikasi Vol.3 No 2, 46 - 55. doi:http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.3023

Wiratmojo, P. d. (2002). *Media Pembelajaran Bahan Ajar Diklat Kwidyaiswaraan Berjenjang Tingkat Pertama*. Lembaga Administrasi Negara.