

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF MENGGUNAKAN *HEYZINE*
PADA MATERI PENINGGALAN KEDATUAN SRIWIJAYA
DI KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh:

Tiara Novita Sari

NIM: 06041282126027

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF MENGGUNAKAN *HEYZINE*
PADA MATERI PENINGGALAN KEDATUAN SRIWIJAYA
DI KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Tiara Novita Sari

NIM: 06041282126027

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui
Pembimbing



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

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-BOOK* INTERAKTIF MENGGUNAKAN *HEYZINE*
PADA MATERI PENINGGALAN KEDATUAN SRIWIJAYA
DI KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Tiara Novita Sari

NIM: 06041282126027

Program Studi Pendidikan Sejarah

Pembimbing,

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

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-BOOK* INTERAKTIF MENGGUNAKAN *HEYZINE*
PADA MATERI PENINGGALAN KEDATUAN SRIWIJAYA
DI KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Tiara Novita Sari

NIM: 06041282126027

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 10 Juni 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

2. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si.

Indralaya, 18 Juni 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

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

**PENGEMBANGAN *E-BOOK* INTERAKTIF MENGGUNAKAN HEYZINE
PADA MATERI PENINGGALAN KEDATUAN SRIWIJAYA
DI KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

Oleh:

Tiara Novita Sari

06041282126027

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tiara Novita Sari

NIM : 06041282126027

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "*Pengembangan E-Book Interaktif Menggunakan Heyzine Pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara*" 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.

Indralaya, 12 Juni 2025

Yang membuat pernyataan,



Tiara Novita Sari

NIM 06041282126027

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-book* Interaktif Menggunakan *Heyzine* Pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara”. dapat terselesaikan dengan baik InsyaAllah. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa mengarahkan, membimbing dan memberika motivasi serta masukan yang sangat berharga selama penulis menyusun skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri M.Si. selaku dosen penguji yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyempurnaan skripsi penulis. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., dan Ibu Hudaidah, M.Pd., selaku Kajor Pendidikan IPS, serta Kaprodi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu dan Bapak dosen Program Studi 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 kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara kita tercinta.

Indralaya, Juni 2025

Penulis

Tiara Novita Sari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillahirabbil‘alamin Segala Puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta‘ala atas ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana ini dapat terselesaikan dengan baik. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta sahabat dan pengikutnya hingga yaumul akhir. Adapun karya ini saya persembahkan untuk:

- ❖ Kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi dan banggakan Ibu Resna dan Bapak Nesman. Terima kasih untuk didikan, do‘a yang tak pernah putus serta kasih sayang yang telah diberikan sampai sekarang. Terima kasih telah menjadi orang tua terhebat, pahlawan tanpa jasa serta orang tua pekerja keras di dunia. Terima kasih telah mendukung dan yakin bahwa anak pertamamu ini mampu dan bisa melewati tahap ini.
- ❖ Kepada adik-adikku tersayang yaitu Tarisa dan Sarah Anggraini. Terima kasih telah memberikan dukungan-dukungan kecil dan semangat yang tidak henti sehingga ayuk bisa sampai di tahap ini.
- ❖ Pembimbing Akademik Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd sekaligus Kaprodi Pendidikan Sejarah yang telah membimbing dan mengarahkan dari awal sampai akhir penyusunan skripsi ini. Tanpa bantuan bapak mungkin Tiara tidak pernah bisa menyelesaikan skripsi ini dan sampai di titik sekarang. Terima kasih juga untuk ilmu selama di masa perkuliahan yang begitu singkat ini, semoga ilmu yang bapak berikan dapat Tiara serap dan berikan kepada orang lain. Sekali lagi terima kasih banyak bapak semoga bapak dan keluarga bapak selalu di beri kesehatan.
- ❖ Seluruh dosen program studi pendidikan sejarah Universitas Sriwijaya Ibu Prof. Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. LR. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., Ibu Helen Susanti, M.A. dan Ibu Rani Oktaviani, M.Pd. Terima

Kasih telah memberikan ilmu yang bermanfaat maupun wejangan berupa saran dan masukan yang sangat bermanfaat bagi kami kedepannya.

- ❖ Teman-teman seperjuangan grup jalan kaki yaitu Jarevsi, Apriani Sapartiwi, Salsabillah Aulia Putri, Yunisa Martalia, Oktami Winata, Devita Septia Ningsih. Terima kasih untuk canda, tawa dan kenangan yang begitu indah semasa kuliah. Penulis berharap persahabatan kita tidak sampai di bangku perkuliahan saja melainkan terus terjalin dalam setiap fase kehidupan yang akan kita jalani ke depannya. Semoga silaturahmi ini tetap terjaga, meski waktu, jarak dan kesibukan nanti memisahkan langkah kita.
- ❖ Teman-teman Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2021. Terima kasih untuk pengalaman kenangan yang sangat yang berkesan yang kita ciptakan selama masa perkuliahan.
- ❖ Teman-teman HIMAPES kabinet Amerta Mandala dan DPM KM FKIP UNSRI. Terima kasih telah menjadi ruang belajar, tumbuh dan memberikan arti akan kerjasama yang sesungguhnya.
- ❖ Kepada temanku Nita Julia. Terima kasih telah memberikan tawa dan canda yang membuat penulis tertawa sepanjang hari. Penulis berharap meskipun terhalang jarak, waktu dan lokasi yang berbeda pertemanan kita akan terus berjalan.
- ❖ Tenaga pendidik SMA Negeri 1 Indralaya Utara yaitu Ibu Rahmini Fadhila, S.Pd., dan staf tata usaha serta kelas X.3 dan X.4 yang semangatnya sangat luar biasa. Terima kasih telah membantu dan berkontribusi selama proses penelitian berlangsung.
- ❖ Teman-temanku yaitu Sastriani, Intan Ariska, Debi Eriantika, Shelah, Damayyanti, Ratu Yuniarti, Jini Anastasya, Leni Darwati, Sindi Pratiwi, Nurul Mariyati. Terima kasih untuk dukungan dan semangat yang diberikan kepada penulis. Terima kasih telah menjadi tempat pulang bagi penulis setelah lelah di perantauan.
- ❖ Kepada sinetron Asmara Gen Z dan Blackpink yaitu Kim Jisoo, Kim Jennie, Park Chaeyoung dan Lalisa. Terima kasih telah menemani dan

menghibur selama penyusunan skripsi ini. Sehingga membuat penulis bersemangat dan menjadi tempat berhenti setelah lelah dalam penyusunan skripsi.

- ❖ Kepada *someone*, ada ruang kecil dalam karya ini untuk seseorang yang menjadi alasan dan motivasi penulis menyelesaikan tahap ini. *Who knows who, who knows when, but I believe who and when it will arrive.*
- ❖ Terakhir, Terima kasih banyak kepada Tiara Novita Sari yakni penulis sendiri. Terima kasih telah berjuang, bertanggung jawab dan bertahan ditengah rasa lelah, ragu dan ingin menyerah. Terima kasih telah melangkah, bahkan saat tak ada yang tahu betapa beratnya beban yang dipikul. Terima kasih telah membuktikan kepada orang-orang yang ragu bahwa kamu mampu berada di tahap ini. Semoga langkah ini menjadi awal dari perjalanan panjang yang lebih bermakna.

MOTTO

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya”
(QS. Al-Baqarah: 286)*

*“Dibalik segala kemustahilan, percayalah bahwa kerja keras di iringi dengan
do’a akan merubah segalanya”*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	vi
PRAKATA.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
ABSTRAK	xviii
ABSTRACT	xix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran	9
2.2 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	11
2.3 <i>Digital History</i>	12
2.4 Kedatuan Sriwijaya	13
2.5 Teori Belajar.....	17
2.5.1 Teori Belajar Behavioristik.....	17
2.5.2 Teori Belajar Konstruktivistik	18
2.6 Bahan Ajar.....	19
2. 7 <i>E-Book</i> interaktif	21
2.7.1 Kelebihan <i>E-Book</i> Interaktif	22
2.8 Macam-Macam Platform Pembuatan <i>E-book</i> Interaktif	23
2.8.1 <i>Heyzine</i>	23

2.8.2 Canva	25
2.9 Pengembangan Penelitian.....	27
2.10 Model Pengembangan Alessi & Trollip	28
2.11 Penelitian Terdahulu.....	29
2.10 Kerangka Berpikir	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	32
3.3 Prosedur Penelitian.....	33
3.3.1 <i>Planning</i> (Perencanaan).....	34
3.3.2 <i>Design</i> (Desain)	35
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data	38
3.4.1 Wawancara.....	39
3.4.2 Angket Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Peserta Didik.....	40
3.4.3 Uji Coba Produk	42
3.4.3.1 Uji Alpha.....	42
3.4.3.2 Uji Beta	46
3.5 Teknik Analisis Data	49
3.5.1 Analisis Data Wawancara.....	49
3.5.2 Analisis Angket Karakteristik dan Kebutuhan	49
3.5.3 Analisis Data Uji Alpha.....	50
3.5.4 Analisis Angket Respon.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian.....	53
4.1.1 <i>Planning</i> (Perencanaan).....	53
4.1.1.1 Penetapan Ruang Lingkup Pengembangan Produk	54
4.1.1.2 Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Peserta Didik.....	55
4.1.1.3 Mengumpulkan Sumber Pendukung	58
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	58
4.1.2.1 Mengembangkan Ide Awal Pengembangan Produk	58

4.1.2.2 Menentukan <i>Software</i> Produk	59
4.1.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	60
4.1.2.3.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan	61
4.1.2.3.1 <i>Flowchart</i> Materi.....	62
4.1.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	63
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	64
4.1.3.1 Mempersiapkan Materi Pendukung	65
4.1.3.1.1 Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya.....	65
4.1.3.1.2 Gambar Peninggalan Kedatuan Sriwijaya.....	65
4.1.3.2 Membuat <i>E-Book</i> Interaktif.....	66
4.1.3.2.1 Merancang <i>E-Book</i> Pada Aplikasi Canva.....	66
4.1.3.2.2 Mengonversi File ke Website <i>Heyzine</i>	68
4.1.3.2.3 Membuat Fitur Interaktif	70
4.1.3.3 Uji Alpha.....	72
4.1.3.3.1 Validasi Media	73
4.1.3.3.2 Validasi Materi	74
4.1.3.3.3 Validasi Bahasa	75
4.1.3.4 Revisi	78
4.1.3.4.1 Revisi Ahli Media	78
4.1.3.4.2 Revisi Ahli Materi	80
4.1.3.4.2 Revisi Ahli Bahasa	82
4.1.3.5 Uji Beta	84
4.1.3.5.1 Uji Coba Pengisian Angket Respon Guru	85
4.1.3.5.2 Uji Coba Pengisian Angket Respon Peserta didik	87
4.1.3.5.3 Hasil Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Peserta didik	95
4.2 Pembahasan	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	108
LAMPIRAN	119

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jenis-Jenis Peninggalan Kedatuan Sriwijaya.....	14
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	38
Tabel 3. 2 Instrumen Wawancara.....	39
Tabel 3.3 Instrumen Angket Analisis Karakteristik.....	40
Tabel 3.4 Daftar Identitas Validator	43
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	43
Tabel 3.6 Kisi -Kisi Instrumen Validasi Materi.....	44
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	45
Tabel 3.8 Instrumen Angket Respon Guru	47
Tabel 3.9 Instrumen Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 3.10 Kriteria Angket Analisis Karakteristik dan Kebutuhan	50
Tabel 3.11 Kategori Skor Validasi Ahli.....	51
Tabel 3.12 Kategori Tingkat Kevalidan.....	51
Tabel 3.13 Kriteria Penskoran Skala Guttman.....	52
Tabel 3.14 Kriteria Hasil Angket Peserta Didik	52
Tabel 4. 1 Cuplikan <i>Storyboard E-Book</i> Interaktif	63
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media.....	73
Tabel 4. 3 Validasi Ahli Materi	74
Tabel 4. 4 Validasi Ahli Bahasa.....	76
Tabel 4. 5 Rekapitulasi Nilai Hasil Validasi Ahli.....	77
Tabel 4. 6 Hasil Revisi Ahli Media.....	78
Tabel 4. 7 Hasil Revisi Ahli Materi	80
Tabel 4. 8 Hasil Revisi Ahli Bahasa	83
Tabel 4. 9 Hasil Pengisian Lembar Angket Respon Guru	85
Tabel 4. 10 Hasil Pengisian Angket Respon Guru.....	86
Tabel 4. 11 Data Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas X.3.....	88
Tabel 4. 12 Hasil Olah Data Angket Respon Kelas X.3	90
Tabel 4. 13 Data Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas X.4.....	91
Tabel 4. 14 Hasil Olah Data Angket Respon Kelas X.4	93
Tabel 4. 15 Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Peserta didik	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Heyzine</i>	24
Gambar 2.2 Tampilan Awal Canva.....	26
Gambar 2.3 Tahapan Model Pengembangan Alessi & Trollip	28
Gambar 2.4 Kerangka Berpikir	31
Gambar 3.1 Tahapan-Tahapan Model Alessi & Trollip	34
Gambar 4. 1 Hasil Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Peserta Didik	56
Gambar 4. 2 Mempersiapkan Materi <i>E-Book</i> di Word	65
Gambar 4. 3 Mempersiapkan Gambar Peninggalan Kedatuan Sriwijaya.....	66
Gambar 4. 4 Mendesain Cover Utama dan Cover Setiap BAB	67
Gambar 4. 5 Menggabungkan Komponen-Komponen <i>E-Book</i>	68
Gambar 4. 6 Proses Mengonversi File ke Website <i>Heyzine</i>	69
Gambar 4. 7 Menambahkan Efek <i>Page Effect</i> Pada <i>E-Book</i> di <i>Heyzine</i>	69
Gambar 4. 8 Menambahkan <i>Background</i> Audio Pada <i>E-Book</i>	70
Gambar 4. 9 Menambahkan Fitur <i>Hyperlink</i> Pada <i>E-Book</i> Interaktif.....	71
Gambar 4. 10 Menambahkan Fitur Pop-up Pada <i>E-Book</i>	71
Gambar 4. 11 Menu Save dan Share di Website <i>Heyzine</i>	72
Gambar 4. 12 Pelaksanaan Pengisian Angket Respon Guru.....	87
Gambar 4. 13 Pelaksanaan Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas X.3 ..	91
Gambar 4. 14 Pelaksanaan Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas X.4 .	94

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 <i>Flowchart</i> Pengembangan	61
Bagan 4. 2 <i>Flowchart</i> Materi	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul	119
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	120
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian Dari FKIP UNSRI.....	122
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dari Dinas Pendidikan	123
Lampiran 5 SK Telah Melakukan Penelitian di Sekolah	124
Lampiran 6 Lembar Validasi Media	125
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi.....	128
Lampiran 8 Lembar Validasi Bahasa.....	131
Lampiran 9 Lembar Angket Respon Guru.....	134
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik X.3	136
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Peserta Didik X.4	142
Lampiran 12 Hasil Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik.....	148
Lampiran 13 QR <i>E-book</i> Interaktif Menggunakan <i>Heyzine</i>	156
Lampiran 14 LoA.....	157
Lampiran 15 Kartu Bimbingan Skripsi	158
Lampiran 16 Dokumentasi.....	162

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Menggunakan *Heyzine* Pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara”. Penelitian ini di laksanakan di kelas X.3 dan Juga X.4 SMA Negeri 1 Indralaya Utara dan merupakan jenis penelitian pengembangan menggunakan model Alessi & Trollip. Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan bahan ajar digital berupa *e-book* interaktif menggunakan *Heyzine* yang menarik dengan validitas dari para ahli dan praktis dari guru dan juga peserta didik. Kevalidan *e-book* interaktif didasarkan pada validasi yang telah dilaksanakan dengan melibatkan ahli media, ahli materi dan juga ahli bahasa. Adapun hasil yang diperoleh dari validasi media sebesar 97,22 %, validasi materi 81,25 %, validasi bahasa 71,42 % dengan katagori sangat valid. Praktis-nya *e-book* interaktif menggunakan *Heyzine* dapat dilihat dari respon guru dan juga peserta didik yang diukur melalui tahap uji beta. Pada respon guru rata-rata yang diperoleh adalah 100%, respon peserta didik X.3 sebesar 99,2 % dan respon peserta didik X.4 sebesar 97,3 % dan masuk katagori sangat praktis. Berdasarkan deskripsi tersebut dapat di artikan bahwa *e-book* interaktif menggunakan *Heyzine* pada materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya sangat valid dan sangat praktis sehingga layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

Kata Kunci: Pengembangan *E-Book* Interaktif, *Heyzine*, Peninggalan Kedatuan Sriwijaya.

Disetujui,
Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of an interactive *E-Book* using *Heyzine* on Sriwijaya Chieftainship Heritage Material in Class X of SMA Negeri 1 Indralaya Utara". This research was carried out in classes X.3 and X.4 of SMA Negeri 1 Indralaya Utara and is a type of development research using the Alessi & Trollip model. The aim of this research is to develop digital teaching materials in the form of interactive *e-books* using *Heyzine* that are interesting with validity from experts and practicality from teachers and students. The validity of interactive *e-books* is based on validation that has been carried out involving media experts, material experts and language experts. The results obtained from media validation were 97.22%, material validation 81.25%, language validation 71.42% with the very valid category. The practicality of interactive *e-books* using *Heyzine* can be seen from the responses of teachers and students as measured through the beta test stage. The average teacher response obtained was 100%, the response of X.3 students was 99.2% and the response of X.4 students was 97.3% and fell into the very practical category. Based on this description, it can be interpreted that the interactive *e-book* using *Heyzine* on the material on the Heritage of the Sriwijaya Chiefdom is very valid and very practical so it is suitable for use in history learning in class X SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

Keywords: Interactive *E-Book* Development, *Heyzine*, Heritage of the Sriwijaya Chiefdom.

Approved by,
Advisor



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

Certified by,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring derasnya arus perkembangan zaman yang semakin maju, Pendidikan tetap menjadi tempat yang terencana sebagai wadah dalam mengembangkan potensi diri, kepribadian, kecerdasan dan keterampilan yang dibutuhkan (Sari & Safitri, 2022). Pendidikan pada abad-21, mengalami transformasi yang membawa wajah baru dalam dunia pendidikan dan menuntut adaptasi terhadap teknologi, digitalisasi dalam upaya meningkatkan pembelajaran (Taufiqurrahman, 2023 ; Said, 2023; Santing *et al.*, 2024). Transformasi ini menuntut adanya perubahan strategi pembelajaran, salah satunya dengan menjadikan peserta didik sebagai pusat pembelajaran serta mendorong penguasaan 4C (*Critical Thinking, Communication, Collaboration, dan Creativity*) (Mansor & Jamaludin, 2024). Namun, pendidikan bukan hanya membekali peserta didik dengan keterampilan 4C tersebut, tetapi mampu memperkenalkan identitas bangsa, budaya dan sejarah bangsanya sendiri sebagai upaya pembentuk karakter bangsa (Hudaidah *et al.*, 2021). Salah satu bentuk pembelajaran yang sejalan dengan hal tersebut adalah pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah berkaitan dengan dimensi materi dan kejadian yang terjadi di masa lalu membuat pembelajaran sejarah mempunyai nilai-nilai yang mendalam terhadap jati diri bangsa dan pembentuk karakter bangsa (Syarifuddin *et al.*, 2022; San *et al.*, 2024). Melalui Pembelajaran sejarah, peserta didik diajak untuk berpikir secara kronologis dalam memahami peristiwa masa lalu dan menjelaskan proses perubahan masyarakat berdasarkan keberagaman sosial budaya untuk diimplementasikan di masa kini dan mendatang (Susanti *et al.*, 2025; McDonagh *et al.*, 2023). Pembelajaran sejarah mencakup dua dimensi utama yakni sejarah nasional dan sejarah lokal.

Penanaman sejarah lokal mempunyai urgensi tersendiri sehingga penting untuk diberikan kepada peserta didik, sebab di dalam sejarah lokal mencerminkan rekonstruksi peristiwa di masa lalu yang terjadi di suatu daerah (Dhita *et al.*, 2022;

Lestari & Safitri, 2023). Dengan demikian sejarah lokal bukan hanya sebagai penguat materi namun mempunyai peran dalam pengembangan pembelajaran karakter kepada peserta didik serta penanaman untuk mencintai budayanya sendiri (Pahlevi *et al.*, 2021). Salah satu materi yang diimplementasikan kepada peserta didik adalah materi kerajaan Hindu Buddha di Nusantara di mana salah satu materi sejarah lokal ialah Kerajaan Sriwijaya.

Kerajaan Sriwijaya dikenal sebagai salah satu kerajaan besar yang berdiri di abad ke-7 masehi. Informasi ini diperoleh dari isi Prasasti Kedukan Bukit yang merupakan prasasti pertama Kedatuan Sriwijaya (Wicahyah *et al.*, 2022; Trinanda, 2023). Selama berdirinya Kedatuan Sriwijaya, Kedatuan Sriwijaya banyak meninggalkan peninggalan-peninggalan namun pengetahuan tentang peninggalan Kedatuan Sriwijaya masih sangat rendah di kalangan peserta didik, nyatanya pengetahuan tentang peninggalan Kedatuan Sriwijaya menjadi salah satu upaya untuk melestarikan peninggalan tersebut (Susanti *et al.*, 2024; Pahlevi & Yusuf, 2023). Salah satu upaya yang dilakukan agar materi sejarah lokal tersebut bisa disampaikan dengan cepat melalui pemanfaatan bahan ajar.

Pemanfaatan bahan ajar dibutuhkan pendidik dalam pembelajaran hal tersebut sejalan kerana penggunaan bahan ajar dapat menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermanfaat (Nurhayati, 2023). Pembuatan bahan ajar melibatkan pendidik namun tetap memperhatikan dan melakukan penyesuaian terhadap kebutuhan peserta didik itu sendiri. Bahan ajar terdiri dari berbagai bentuk yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran antara lain seperti LKPD, video, modul serta buku (Kurniasih *et al.*, 2023). Salah satu bahan ajar yang umum digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi kepada peserta didik di kelas ialah buku cetak.

Buku cetak selama ini menjadi sarana dalam menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik, selaras dengan tujuan kurikulum yang ada (Soesilo & Munthe, 2020). Sayangnya buku cetak mempunyai kelemahan seperti tampilan visual yang cenderung statis, kurangnya ketersediaan untuk setiap peserta didik serta sifat fisiknya yang membuat buku cetak kurang praktis untuk dibawa kemana-mana (Komariah & Halimah, 2022; Saifudin Zuhri *et al.*, 2023). Buku

cetak juga dianggap tidak relevan dengan perkembangan zaman karena belum mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif yang mana pada pembelajaran di abad-21 teknologi *digital* dapat menjadikan pembelajaran terlihat menarik dan interaktif (Yosimayasari, 2021).

Teknologi *digital* dapat memberikan manfaat dalam dunia pendidikan dengan memberikan fasilitas dalam upaya mempercepat pentransferan materi dari pendidik ke peserta didik (Delfi & Hudaidah, 2021; Marshelina & Safitri, 2024; Tea *et al.*, 2022). Sehingga tata laksana sekolah memerlukan kontribusi teknologi yang berdampak positif terhadap peningkatan sistem pendidikan dan pengajaran di sekolah (Sari *et al.*, 2024). Salah satu bentuk kontribusi teknologi digital dalam dunia pendidikan ialah munculnya berbagai bahan ajar digital. Tidak heran jika di dalam dunia pendidikan teknologi telah merevolusi pemikiran dari yang sebelumnya menggunakan bahan ajar cetak beralih menggunakan bahan ajar digital dalam proses belajar mengajar dikelas (Pahlawan *et al.*, 2021). Oleh karena itu, adanya inovasi buku dari buku konvensional menjadi buku *digital* (*E-Book*) sebagai langkah dalam penyesuaian terhadap perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan.

E-Book sebagai salah satu alternatif dalam membudayakan minat baca karena lebih praktis serta bisa digunakan secara mandiri (Putri *et al.*, 2023). Hal tersebut sejalan karena *e-book* bisa di simpan dalam bentuk file serta bisa di akses melalui perangkat *elektronik* (Morales *et al.*, 2023). *E-Book* juga dapat dikembangkan menjadi *e-book* interaktif dengan maksud menciptakan pengalaman membaca yang lebih menarik (Zhang *et al.*, 2024). *E-Book* interaktif sama halnya dengan *e-book* namun *e-book* interaktif dapat memungkinkan adanya interaksi antara media *e-book* dengan penggunaanya. *E-Book* interaktif dapat disajikan dan dikemas secara menarik tanpa mengesampingkan fungsinya sebagai sumber pengetahuan (Arviansyah *et al.*, 2024).

E-Book interaktif menghadirkan berbagai elemen-elemen yang kaya seperti gambar, audio visual, teks, grafis, video serta kuis dan memungkinkan terjadinya interaksi dua arah serta menciptakan ruang untuk berkreasi dan berkomunikasi terjadi dalam pembelajaran (Keedle *et al.*, 2024; Setiawan *et al.*, 2024).

Pengimplemetasian *e-book* interaktif dapat memberikan dampak perkembangan berbagai keterampilan yang dibutuhkan peserta didik kedepannya (Grøver *et al.*, 2023). Meskipun demikian, untuk menyempurnakan sehingga tercipta *e-book* yang menarik dan interaktif dibutuhkan sebuah *software* yang tepat untuk mendukung pembuatan *e-book*. Terdapat berbagai macam *software* yang dapat dimanfaatkan dalam membuat *e-book* namun pada penelitian ini peneliti memilih *Heyzine* sebagai *software* yang digunakan dalam membuat *e-book* interaktif.

Heyzine sebagai *software* yang digunakan dalam pembuatan *e-book* dan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif (Muljo *et al.*, 2024). Pada dasarnya *Heyzine* mempunyai fungsi utama yakni mengubah buku ke dalam bentuk digital (Sahabuddin *et al.*, 2024). Selain itu *Heyzine* juga memiliki kelebihan seperti bisa membalik halaman dengan bantuan foto, teks dan audio serta bisa memasukkan *link* video sehingga menyempurnakan konteks buku yang menarik dan interaktif (Firah *et al.*, 2024). Tata cara penggunaan *Heyzine* yang mudah yakni dapat dilakukan dengan menggunakan tautan yang diberikan guru membuat pembelajaran menggunakan *Heyzine* menjadi lebih praktis (Suciptaningsih & Andriyani, 2024). Selain menggunakan *Heyzine* sebagai *software* utama peneliti memanfaatkan Canva dalam merancang *e-book*.

Lokasi Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, pemilihan SMA Negeri 1 Indralaya Utara berdasarkan hasil wawancara dan pra-penelitian yang dilakukan di sekolah SMA Negeri 1 Indralaya Utara dimana hasil menunjukkan bahwa SMA Negeri 1 Indralaya Utara telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar di mana pada kurikulum tersebut memuat materi yang relevan dengan fokus penelitian. Kemudian dari hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran sejarah ditemukan bahwa pemberian materi sejarah cenderung menggunakan bahan ajar konvensional atau cetak daripada digital, kemudian peserta didik cenderung menyukai pembelajaran yang melibatkan teknologi di dalamnya. Sehingga dibutuhkan bahan ajar konkret untuk memenuhi kebutuhan peserta didik.

Temuan tersebut sejalan dengan analisis kebutuhan yang dilakukan peneliti, peneliti menemukan bahwa peserta didik membutuhkan bantuan tambahan untuk

memahami materi serta kesulitan konsentrasi ketika belajar dikelas. Dari hasil analisis pada aspek estetika dengan persentase (88,52 %) ditemukan bahwa Peserta didik menyukai bahan ajar *digital* yang interaktif dengan desain yang menarik dari pada bahan ajar dalam bentuk cetak biasa. Hasil temuan lain pada aspek materi (89,70%) menunjukkan bahwa peserta didik merasa penting dan tertarik mempelajari materi peninggalan Kedatuan Sriwijaya di sekolah jika disajikan dengan menggunakan buku *digital* interaktif. Dari hasil tersebut, memperkuat peneliti untuk melakukan pengembangan bahan ajar digital berupa *e-book* interaktif yang dibutuhkan peserta didik di era digital dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah.

Adapun penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan penelitian ini ialah penelitian yang dilakukan oleh Nurhayati A. Haji, Saprudin, Nurlaela Muhammad dengan judul “*E-Book* Interaktif Materi Usaha dan Energi (eIUE) untuk Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas” penelitian tersebut membahas mengenai respon peserta didik terhadap *e-book* interaktif dalam pembelajaran fisika. Dimana hasil yang didapat dari penelitian tersebut ialah *E-book* interaktif telah berhasil menyajikan materi dimana tanggapan atau respon peserta didik “sangat baik” terhadap penggunaan *e-book*. *E-Book* juga dapat menarik perhatian dan minat peserta didik untuk mempelajari fisika secara lebih mendalam (Haji & Muhammad, 2023).

Penelitian berikutnya ialah penelitian yang dilakukan oleh Firdatus Sukma Fitri Shiyamsyah dan Yuliana dengan judul “Pengembangan *E-Book* Interaktif Pada Materi Respirasi Seluler Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa SMA Kelas XII” penelitian tersebut membahas mengenai kevalidan, kepraktisan *e-book* interaktif pada materi respirasi seluler untuk melatih kemampuan literasi digital siswa kelas XII SMA dengan hasil yang didapatkan ialah bahwa *e-book* interaktif mendapatkan respon sebesar 98,3 % dan guru sebesar 100% yang menunjukkan bahwa *e-book* interaktif tersebut praktis digunakan dalam melatih keterampilan literasi digital peserta didik (Shiyamsyah & Yuliana, 2022).

Penelitian selanjutnya yakni dari Anjela Chaniago dengan judul “Pengembangan *E-Modul* berbasis *Heyzine* materi penyebaran islam di Palembang Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 11 Palembang” yang membahas pengembangan e-modul dengan memanfaatkan website *Heyzine* dalam penyempurnaan e-modul. Hasil dari uji praktis pada penelitian tersebut menunjukkan skor 4,45 sehingga e-modul yang dikembangkan dianggap praktis dan siap digunakan dalam pembelajaran (Chaniago, 2024).

Jika melihat penelitian terdahulu yang telah di jelaskan di atas terdapat perbedaan antara penelitian di atas dengan penelitian ini jika ditinjau dari beberapa aspek. Pada penelitian sebelumnya yang membahas *e-book* interaktif materi yang diangkat bukan berkaitan dengan pembelajaran sejarah dan materi sejarah lokal sumatera selatan. Penelitian tentang *software Heyzine* bukan membahas *e-book* interaktif serta materi yang dibahas ialah materi sejarah lokal sumatera selatan tetapi menekankan kepada materi penyebaran islam di Palembang.

Sehingga pada penelitian ini mempunyai perbedaan dari penelitian sebelumnya baik dari subjek penelitian, lokasi penelitian dan materi yang diangkat. Subjek penelitian ini ialah peserta didik pada tingkat SMA berada di kelas X yang sedang menempuh pembelajaran sejarah, dengan lokasi penelitian berada di SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Selanjutnya, mengenai materi pada penelitian ini, berfokus pada pembahasan mengenai sejarah lokal yang ada di sumatera selatan yakni tentang Kerajaan Sriwijaya tepatnya membahas mengenai peninggalan Kedatuan Sriwijaya.

Berdasarkan dari berbagai permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan *E-Book* Interaktif Menggunakan *Heyzine* Pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara ”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan *e-book* interaktif menggunakan *Heyzine* pada materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara?
2. Bagaimana kevalidan produk *e-book* pada materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara?
3. Bagaimana respon guru dan peserta didik terkait *e-book* pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan prosedur pengembangan *e-book* interaktif menggunakan *Heyzine* pada materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara.
2. Untuk menilai kevalidan produk *e-book* interaktif pada materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara.
3. Untuk menilai kepraktisan produk dengan mendeskripsikan respon guru dan peserta didik terkait *e-book* interaktif Pada Materi Peninggalan Kedatuan Sriwijaya Di Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi sebagai berikut:

a) Bagi sekolah

Manfaat pengembangan *e-book* interaktif ini dapat memberikan inovasi yang kreatif dalam pengembangan bahan ajar di sekolah. Sehingga dengan adanya *e-book* ini pembelajaran di sekolah semakin meningkat.

b) Bagi Pendidik

Manfaat bagi guru dapat membantu menambah kreasi bahan ajar sehingga tercipta pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. *e-book* yang dikembangkan menjadi referensi bagi pendidik sebagai bahan mengajar di dalam kelas.

c) Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap agar *e-book* yang dikembangkan menambah semangat belajar peserta didik dan menjadi bahan ajar yang menyenangkan. Sehingga, memberikan peserta didik pengalaman belajar yang menyenangkan lewat bahan ajar *e-book* interaktif.

d) Bagi Peneliti

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat mengembangkan *e-book* yang lebih baik dengan materi yang lebih dikembangkan serta menambah pengetahuan mengenai bahan ajar yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An Nisa*, 15(1), 1–8. <https://jurnal.iain-bone.ac.id>
- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Afifah, R., & Mulyani, P. K. (2022). E-Book Sebagai Inovasi Dalam Pemenuhan Sarana Dan Prasarana Pendidikan Berbasis Teknologi Di Era Digital Pasca Pandemi Covid-19. *Journal of Learning and Technology*, 1(2), 73–78. <https://doi.org/10.33830/jlt.v1i2.4178>
- Akviansah, M. D., Wardo, W., & Musadad, A. A. (2022). Transformasi Bahan Ajar Sejarah ke Arah Digital: Optimalisasi Pembelajaran Sejarah di Era Technology Cybernetic. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES): Conference Series*, 5(3), 9. <https://doi.org/10.20961/shes.v5i3.59303>
- Amalia, A., & Fajar, D. M. (2021). Pengembangan E-book Interaktif Sebagai Sumber Belajar Mandiri Pada Materi Pemuaian Kelas VII SMP/MTs. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 2(2), 88–95. <https://doi.org/10.35719/vektor.v2i2.46>
- Anis, M. Z. A., Mardiani, F., & Fathurrahman, F. (2022). Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi 4.0. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 6(1), 29–42. <https://doi.org/10.29408/fhs.v6i1.4375>
- Aprillia, E., Wulandari, R., & Fahmi, F. (2023). Pengelolaan Pembelajaran Seni Rupa Melalui Kegiatan Kolase Untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini. *HYPOTHESIS: Multidisciplinary Journal Of Social Sciences*, 2(01), 139–147. <https://doi.org/10.62668/hypothesis.v2i01.663>
- Arafah, A. A., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme Pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2000), 358–366. <https://doi.org/10.37630/jpm.v13i2.946%0AImplikasi>
- Arviansyah, M. R., Safitri, S., Syarifuddin, & Alfiandra. (2024). Digitalizing History: Development of E-Module for History Learning on the Subject of Japanese Colonialism Period in Indonesia. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 1(1), 31–50. <https://doi.org/10.22219/jinop.v1i1.2441>
- Ashari, L. S., & Puspasari, D. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Flipbook pada Mata Pelajaran Otomatisasi Humas dan Keprotokolan di SMKN 2 Buduran Sidoarjo. *Journal of Social Science Research*, 4(1), 2568.
- Atikah, C., Asmawati, L., & Ekawati, R. (2023). Buku Digital Berbasis Fonetik Melalui Aplikasi Book Creator untuk Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4913–4924. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.4951>
- Aulia, A. N., Hidayat, O. S., & Putra, A. (2021). Pengembangan Buku Digital Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Tema Selalu Berhemat Energi Di Kelas Iv Sekolah Dasar. *Educational Technology Journal*, 1(2), 43–53.

- <https://doi.org/10.26740/etj.v1n2.p43-53>
- Awalludin, A., Nilawijaya, R., Novarita, N., & Noermanzah, N. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menulis Puisi untuk Siswa di Sekolah Dasar: Sebuah Kajian Research and Development. *Silampari Bisa: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa Indonesia, Daerah, Dan Asing*, 5(2), 392–408. <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i2.1901>
- Azizah, D. D., & Sa, F. (2021). Aplikasi Hakikat Teori Belajar Konstruktivisme dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *An-Nuha: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1, 1–10. <http://annuha.pppj.unp.ac.id/index.php/annuha/index>
- Blannin, J., Wood, C., Stubbs, P., & Hattie, J. (2024). Informing professional learning interventions with evidence-based analysis of student feedback: Implications for software use and learning clarity. *Computers and Education Open*, 7(August), 100211. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2024.100211>
- Butet Nurpadilah Lubis, Nur Firdaus, I., Malena Sari Franlin, & Nur Asiah. (2023). Persepsi Mahasiswa Generasi Z Terhadap Sejarah. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 2(2), 107–111. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v2i2.223>
- Chaniago, A. (2024). Pengembangan E-Modul Berbasis Heyzine Materi Penyebaran Islam di Palembang Untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 11 Palembang [Universitas Sriwijaya]. In *Universitas Sriwijaya*. <https://repository.unsri.ac.id/29681/>
- Damayanti, Y., Rostikawati, T., & Mulyawati, Y. (2023). Pengembangan Bahan Ajar E-book Berbasis Flipbook pada Subtema 2 Perubahan Lingkungan. *Jurnal Sains Dan Teknologi*, 5(2), 626–634. <https://doi.org/10.55338/saintek.v5i2.1721>
- Daniyah, R., & Yuni, R. (2024). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Heyzine Flipbook Kelas XI IPS SMA Cerdas Murni. 6(3), 224–241.
- Delfi, I., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4658994>
- Dewi, S. A., Rini, T. A., & Rochani, S. (2023). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Ips Menggunakan Model Pbl Berbantuan E-Book Interaktif Pada Siswa Kelas Iv. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(1), 6761–6773.
- Dhita, A. N., Rol Asmi, A., Reza Pahlevi, M., Aderoben, A., & Lazio Rianda, I. (2022). Pengembangan buku teks Sejarah lokal Kota Palembang berbasis cronological thinking. 2022, 9(3), 328–338. <http://journal.uny.ac.id/index.php/jitp%0APengembangan>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Fajri, S., Ulaini, N., & Susantri, M. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada Pembelajaran Sejarah. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 6(2), 387–397. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v6i2.7164>
- Firah, J. Al, Miranti, M. G., Romadhoni, I. F., & Pangesthi, L. T. (2024). Pengembangan E-modul Hidangan Kentang dan Pasta Berbasis Heyzine

- Flipbooks Untuk Siswa SMK Kuliner*. 9, 1731–1738.
- Grøver, V., Snow, C. E., Evans, L., & Strømme, H. (2023). Overlooked advantages of interactive book reading in early childhood? A systematic review and research agenda. *Acta Psychologica*, 239(July). <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2023.103997>
- Hadijah, S. (2023). *Pengembangan Media Interaktif Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Matematika Di Kelas IV SD Inpres BTN IKIP I Kota Makassar*. 1–6. <http://eprints.unm.ac.id/33303/>
- Haji, N. A., & Muhammad, N. (2023). E-Book Interaktif Materi Usaha dan Energi (eIUE) untuk Pembelajaran Fisika di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Multi Sciences*, 15(1), 15–22. <https://doi.org/10.30599/jti.v15i1.2097>
- Halimatussa'diah, Julizal, & Irawan, A. (2024). Metode Research and Development (R & D) Pelayanan Pengantar Masyarakat untuk Masyarakat Menggunakan Java. *Remik: Riset Dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, 8(April), 1–16. <http://doi.org/10.33395/remik.v8i2.13898>
- Hansen, S. (2020). Investigasi Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif Manajemen Konstruksi. *Jurnal Teknik Sipil*, 27(3), 283. <https://doi.org/10.5614/jts.2020.27.3.10>
- Harahap, S. A. (2022). Building Strong Church Communities: A Sociological Overview. In *Sociology of Religion* (Vol. 74, Issue 4). <https://doi.org/10.1093/socrel/srt035>
- Harahap, Z. N., Azmi, N., Wariono, W., & Nasution, F. (2023). Motivasi, Pengajaran dan Pembelajaran. *Journal on Education*, 5(3), 9258–9269. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1732>
- Harefa, M., Harefa, J. E., Harefa, A., & Harefa, H. O. N. (2023). Kajian Analisis Pendekatan Teori Konstruktivisme dalam Proses Belajar Mengajar. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 289–297. <https://www.educativo.marospub.com/index.php/journal/article/view/150>
- Haslinda, F., Maghfiroh, N., & Fadillah, S. R. (2022). Buku Digital Sebagai Media Pengembangan Literasi. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)*, 576, 576–584.
- Hidayat, N. S., Mulyawati, Y., & Suchyadi, Y. (2024). Pengembangan E-Book Menggunakan Flipbook Dengan Muatan Ilmu Pengetahuan Alam Materi Perpindahan Panas dan Kalor Siswa Kelas V SD YPI HM Asman. *Cendekiawan*, 6(2), 207–221. <https://doi.org/10.35438/cendekiawan.v6i2.458>
- Hidayat, T., & Dewi, N. R. (2023). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Aljabar Berorientasi Model Pembelajaran Preprospec Berbantuan Heyzine Flipbooks Bernuansa STEM untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 235–243. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
- Hudaidah, Susanti, R., & Andriani, D. S. (2021). *Building a Love Character of the Cultural Environment Through Historical Learning*. 524(Icce 2020), 118–

124. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210204.018>
- Irmade, O., & Jumanto, J. (2022). Pengembangan e-book Sebagai Bahan Ajar Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 9256–9263. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3715>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 404–411.
- Keedle, H., Young, K., Arundell, F., & Burns, E. (2024). Midwifery student engagement with digital interactive books: A cross sectional survey. *Women and Birth*, 37(6), 101826. <https://doi.org/10.1016/j.wombi.2024.101826>
- Khaerunnisa, S., Ahmad, A., Salsabila, C., Martadika, W., & Cristina, H. (2024). PENERAPAN BUDAYA MEMBACA DARI LAYAR (DIGITAL) DAN MEMBACA DARI DARI KERTAS PADA ANAK SEKOLAH DASAR. *Cendikia Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 1206(3025–1206), 110–116.
- Khoirunnisa, A., Niar, S. A., Nabila, C. T., & Aeni4, A. N. (2024). PENERAPAN E-BOOK KIBASHI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN RANCAMULYA KELAS 5. *S L A M I K A (Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan)*, 6, 782–794. <https://doi.org/10.36088/islamika.v6i3.4663>
- Komariah, A., & Halimah, N. (2022). Ragam Pemanfaatan Buku Teks Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Di Kota Bitung Sulawesi Utara. *Jurnal Ilmiah Iqra'*, 16(2), 180. <https://doi.org/10.30984/jii.v16i2.2045>
- Kurniasih, Nugraha, M. S., & Muslih, H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Video Interaktif berbasis Edpuzzle dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Thariqah*, 8(2 SE-Articles), 245–264. [https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8\(2\).14513](https://doi.org/10.25299/al-thariqah.2023.vol8(2).14513)
- Lahinta, A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Adobe Animate Kelas VII Di SMP Negeri 3 Gorontalo Abstrak*. 5(1). <http://ejurnal.ung.ac.id/index.php/inverted>
- Latifah, S. N., Mahbubi, A., & M. Yunus Abu Baka. (2023). Analisis Cara Belajar Menurut Madzhab Teori Belajar Modern. *Sinta Nailul Latifah | Hudan Lin Naas*, 4(1), 2775–2755. <http://ejournal.idia.ac.id/index.php/hudanlinnaas/index>
- Lestari, Y., & Safitri, S. (2023). Development of Google Sites Website-Based Learning Media for Local History Material in Class XI SMA N 1 Tanjung Raja. *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(3), 548. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i3.7519>
- Lssig, S. (2021). Digital history challenges and opportunities for the profession. *Geschichte Und Gesellschaft*, 47(1), 5–34. <https://doi.org/10.13109/gege.2021.47.1.5>
- Magdalena, I., Ramadanti, F., Az-Zahra, R., Kunci, K., Belajar, :, & Ajar, B.

- (2021). Analisis Bahan Ajar Dalam Kegiatan Belajar Dan Mengajar Di Sdn Karawaci 20. *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(3), 434–459. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Magdalena, I., Syaifulloh, A., & Salsabila, A. (2023). Asumsi Dasar Dan Desain Pembelajaran. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Mahulae, P. S. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar* (T. Media (ed.)). Tahta Media Grup.
- Makdis, N. (2020). Penggunaan e-book pad era digital. *Al-Maktabah*, 19, 77–84. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/al-maktabah/article/download/21058/8876>
- Mansor, A., & Jamaludin, K. A. (2024). The Level of Knowledge and Readiness of Teachers and Their Relationship to The Implementation of 21st Century Learning. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 13(1), 980–994. <https://doi.org/10.6007/ijarped/v13-i1/20634>
- Manzil, E. F., Sukamti, S., & Thohir, M. A. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 31(2), 112. <https://doi.org/10.17977/um009v31i22022p112>
- Mar'atussholeha, M., Ayuna, S., Putri, N., & Alimni. (2023). Manfaat Dan Urgensi Mempelajari Sejarah Islam Klasik Dan Pertengahan. *JPT: Jurnal Pendidikan Tematik*, 4(1), 153–161. <https://www.siducat.org/index.php/jpt/article/view/832>
- Marisa, M. (2021). Inovasi Kurikulum “Merdeka Belajar” di Era Society 5.0. *Santhet: (Jurnal Sejarah, Pendidikan Dan Humaniora)*, 5(1), 72. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.e-ISSN>
- Mariyani, A., Siswanto, S., Pratama, M. Y., & Ningrum, I. S. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Digital Kelompok Kerja Guru (Kkg) Gugus Cokroaminoto Kecamatan Blora Kabupaten Blora. *Abdi Masya*, 2(1), 33–41. <https://doi.org/10.52561/abma.v2i1.219>
- Marshelina, D., & Safitri, S. (2024). Studi dampak perkembangan iptek bagi pendidikan. *JIPSOS: Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 20–31.
- Martha, Y., Sa, D., Maulana, H., & Warto, W. (2023). Konsep Dasar Sejarah: Implementasinya Dalam Pembelajaran. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 1(4), 164–176. <https://doi.org/10.51903/bersatu.v1i4.285>
- Maryani, D., Cholidah, N., Fauziati, E., & Maryadi. (2022). Pembelajaran Komputasi dalam Perspektif Teori Behavioristik (Teori Edward Lee Thorndike). *Students' Difficulties at Elementary School in Increasing Literacy Ability*, 4(1), 1–12.
- Masgumelar, N. K. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. 2, 49–57.
- McDonagh, B., Brookes, E., Smith, K., Worthen, H., Coulthard, T. J., Hughes, G., Mottram, S., Skinner, A., & Chamberlain, J. (2023). Learning histories,

- participatory methods and creative engagement for climate resilience. *Journal of Historical Geography*, 82, 91–97. <https://doi.org/10.1016/j.jhg.2023.09.002>
- Mona Nopitasari, & Qolbi Khoiri. (2024). Pengelolaan Interaksi Belajar-Mengajar. *Jurnal Pendidikan Islam Al-Affan*, 4(2), 80–86. <https://doi.org/10.69775/jpia.v4i2.193>
- Morales, U., Joanan, S., & Julia, H. (2023). Development of Arabic E-Book Media Based on Flip PDF Professional Application for Students. *Journal International of Lingua and Technology*, 2(1), 40–59. <https://doi.org/10.55849/jiltech.v2i1.243>
- Muljo, A., Anggreni, F., & Maulida, S. (2024). Pengembangan E-Modul Persamaan Lingkaran Kelas XI SMA Dengan Menggunakan Aplikasi Heyzine. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika Al-Qalasadi*, 8(1), 113–121. <https://doi.org/10.32505/qalasadi.v8i1.8368>
- Mulyadi. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *AL YASINI: Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 07(36), 174–187.
- Muqdamien, B., Umayah, U., Juhri, J., & Raraswaty, D. P. (2021). Tahap Definisi Dalam Four-D Model Pada Penelitian Research & Development (R&D) Alat Peraga Edukasi Ular Tangga Untuk Meningkatkan Pengetahuan Sains Dan Matematika Anak Usia 5-6 Tahun. *Intersections*, 6(1), 23–33. <https://doi.org/10.47200/intersections.v6i1.589>
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto. (2020). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50–65.
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., & Irmayanti, H. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1253>
- Natsir, I., Taufik, A. R., & Ruslau, M. F. V. (2022). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Berbantuan Flipbook Maker Sebagai Bahan Ajar Inovatif Bagi Guru Di Smp Negeri Buti. *Jubaedah : Jurnal Pengabdian Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 2(1), 1–8. <https://doi.org/10.46306/jub.v2i1.52>
- Nugraha, W., & Herdiana, D. (2024). *Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pembelajaran*. 1(1).
- Nurhayani, & Salistina Dewi. (2022). Teori Belajar Dan Pembelajaran. In Ali Hasyimi (Ed.), *CV Gerbang Media Aksara (Anggota IKAPI)*. CV Gerbang Media Aksara.
- Nurhayati, N. (2023). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERDEFERENSIASI (Literature Review). *Jurnal Normalita*, 11(3), 531–538.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154>
- Pahlawan, R., . I., & . S. (2021). Developing an Interactive Digital Handout for Momentum and Impulse Material Physics in High Schools. *Journal of Education Technology*, 5(1), 137. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.31719>

- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., & Yunani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis History Mapping Pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 146. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8578>
- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., Yusuf, S., Supriyanto, Alian, & Dhita, A. N. (2021). Pendampingan Materi Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Bagi Guru Sejarah SMA Se-Kota Lubuklinggau. *Manhaj: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 17. <https://doi.org/10.29300/mjppm.v10i1.3863>
- Pahlevi, M. R., & Yusuf, S. (2023). Sosialisasi Tinggalan Sriwijaya Di Kota Palembang Bagi Guru Mata Pelajaran Sejarah Tingkat SMA Se-Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Khatulistiwa*, 6(April), 47–56.
- Patonah, S., Januar Saputra, H., & Listyarini, I. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Melalui Heyzine Flip Book Software Untuk Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar. *Elementary School*, 11, 27–40. <https://es.upy.ac.id/index.php/es/article/download/4268/2598>
- Putra, G. A., & Yuliati, Y. (2021). Menilik diplomasi pendidikan Agama Buddha oleh Kerajaan Sriwijaya dalam Prasasti Nalanda abad ke-9 M. *Historiography*, 1(3), 343. <https://doi.org/10.17977/um081v1i32021p343-351>
- Putri, H. R., Aria Yuliantri, R. D., & Hudaidah, H. (2023). Pengembangan Buku Digital Kerajaan Sriwijaya Berbasis Flip Book Maker Untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 11(1), 63. <https://doi.org/10.24127/hj.v11i1.6937>
- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group*, 01, 1–23.
- Rahma Kamila. (2025). *Pengembangan Media Infografis Interaktif Dengan Model Cooperative Learning Tipe STAD Pada Materi Sistem Pernafasan Manusia Di Kelas V SD*. Universitas Sriwijaya.
- Rahmaningtyas, I., & Haryadi, P. (2022). Perbedaan Minat Baca Buku Elektronik (E-Book) dan Buku Konvensional pada Era Globalisasi di Kalangan Mahasiswa Prodi Kebidanan Kediri Poltekkes Kemenkes Malang. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1827–1832. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.643>
- Rahmaniyah, A., Kania, D., Ela, N., Nurhamidah, S. D., Aeni, A. N., & Zaman, A. (2022). Pengembangan E-Book Cerita Bergambar “Kino Dan Kiya Anak Sholeh” Sebagai Media Dakwah Untuk Siswa Sd Kelas 1. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 6(3), 828–837. <https://doi.org/10.35931/am.v6i3.1095>
- Rahmatita, N., Susanto, H., & Sriwati, S. (2024). Menelisik Sejarah dan Nilai Sosial Budaya dalam Pertunjukan Wayang Kulit Banjar. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 7(1), 103–113. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v7i1.8179>
- Ramadhan, M. H., Ihksan, N. M., & Aditya, R. (2024). Perbandingan Pengetahuan Generasi Milenial dan Generasi Z Mengenai Sejarah Indonesia. *Kultura: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 2(6), 71–81.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan,

- Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Rusdiana, N. P. M., & Wulandari, I. G. A. A. (2022). E-Book Interaktif Materi Siklus Air pada Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 54–63. <https://doi.org/10.23887/jpgsd.v10i1.45180>
- Sahabuddin, E. S., Hartono, & Kaltsum, N. F. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran ... Pengembangan Media Pembelajaran *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 01(01), 219–232.
- Said, S. (2023). Peran Tekonologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Abad 21. *Jurnal PenKoMi : Kajian Pendidikan & Ekonomi.*, 6(2), 194–202.
- Saifudin Zuhri, M., Chusniyah, T., & Muslihati. (2023). Buku Digital untuk Pembelajaran di Era Society 5.0. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 11(1), 95–105. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v11i1.25674>
- San, F. Y. G., Mardiana, P., Safitri, S., & Ardiansyah, T. (2024). Efektivitas pembelajaran sejarah berbasis kuis interaktif. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(September).
- Santing, V. E., van der Zee, S., Klaver, L. T., de Brouwer, J., & Sins, P. H. M. (2024). The long-term effect of alternative education on self-regulated learning: A comparison between Montessori, Dalton, and traditional education. *Studies in Educational Evaluation*, 83(June), 101380. <https://doi.org/10.1016/j.stueduc.2024.101380>
- Saputra, H. N., & Komalasari, K. (2024). *Pemanfaatan Artificial Intelligence Pada Pelajaran Pendidikan Pancasila Berbasis Proyek Di Smp Daarut Tauhiid Boarding School*. 2(02), 115–125. <https://doi.org/10.58812/spp.v2i02>
- Sari, M., Murti, S. R., Habibi, M., Laswadi, L., & Rusliah, N. (2021). Pengembangan Bahan Ajar E-Book Interaktif Berbantuan 3D Pageflip Profesional Pada Materi Aritmetika Sosial. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 789–802. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.490>
- Sari, R. A., & Citra, D. E. (2023). Jurnal Teknologi Pendidikan : Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran IPS Terpadu Jurnal Teknologi Pendidikan : *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 193–203. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jtp/index>
- Sari, S. E., Pahlevi, M. R., & Safitri, S. (2024). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis VistaCreate dengan Pendekatan. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 14, 265–274.
- Sari, & Safitri, S. (2022). Jenis-Jenis Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Pada

- Siswa Sekolah Dasar Kelas V. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 7(2), 130–142. <https://doi.org/10.25078/aw.v7i2.927>
- Sartika, S. B. (2022). Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran. In *Buku Ajar Belajar Dan Pembelajaran*. <https://doi.org/10.21070/2022/978-623-464-043-4>
- Sartono, R. N., & Sitika, A. J. (2023). Dakwah, nasihat dan sejarah. *AT-TAJDID: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 07(01), 67–80.
- Setiawan, R., Gusriyanti, D. A., Nugroho, A., Winanto, E. A., Jusia, P. A., & Jambi, P. (2024). Workshop Peningkatan Kualitas Konten Wisata Dengan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (JPMU)*, 3(2), 119–124. <https://doi.org/10.33998/jpmu.v3i2>
- Shabana, E. B., Farizqi, F. K., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–34.
- Shiyamsayh, F. S. F., & Yuliana. (2022). Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Respirasi Seluler Untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital Siswa SMA Kelas XII. *Bioedu*, 11(2), 492–501. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/bioedu>
- Sholeh, K. (2020). *Kemaritiman Sriwijaya dan Pedagang Muslim Palembang : Abad VII-IX Masehi*. https://www.academia.edu/download/67455087/Buku_Kemaritiman.pdf
- Sholeh, K., Sari, W. N., & Berliani, L. (2022). Jalur Pelayaran Perdagangan Kuno Di Selat Bangka Sebagai Letak Strategis Berkembangnya Kekuasaan Maritim Sriwijaya Abad Vii-Viii Masehi. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 1(1), 25–34. <https://doi.org/10.31540/sdg.v1i1.197>
- Siti, C. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Dalam Pendidikan. *Seminar Nasional Pendidikan*, 4(1), 121–126. <http://ap.fip.um.ac.id/wp-content/uploads/2017/12/Bayu-Aji-Pangestu.pdf>
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10, 231–243.
- Sonia, S., & Yuliani, Y. (2023). Keefektifan Penggunaan E-Book Interaktif Enzim sebagai Bahan Ajar untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Biologi*, 4(2), 113–124. <https://doi.org/10.26740/jipb.v4n2.p113-124>
- Suciptaningsih, O. A., & Andriyani, F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Melalui Heyzine Flipbook Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 5 SD. *Suciptaningsih, O. A., & Andriyani, F. (2024). Pengembangan Bahan Ajar IPAS Melalui Heyzine Flipbook Sebagai Sumber Belajar Siswa Kelas 5 SD. Pendas: Jurnal Ilmiah. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(02), 4853–4861.
- Sugiyono, D. (2010). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. In *Penerbit Alfabeta*.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *Jiip - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>

- Suryaningsih, C., & Dewi, N. R. (2021). Kajian Teori: Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Kontekstual Materi Aritmetika Sosial untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis pada Pembelajaran Preprospec Berbantuan TIK. *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika*, 4, 119–128. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/44933>
- Susanti, R., Fathiah, H., Mariyani, M., Hidayanti, M., & Oktarina, T. (2024). Analisis Peninggalan Keagamaan Hindu-Buddha di Kedatuan Sriwijaya: Perspektif Sosio-Kultural. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah Dan Pendidikan*, 8(1), 160–172. <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i1.23821>
- Susanti, R., Pahlevi, M. R., & Yati, R. M. (2025). The Legacy of Sriwijaya in South Sumatra as a Learning Resource for History Teachers in Muaraenim Regency. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 13(1). <https://doi.org/10.24127/hj.v13i1.11091>
- Susilo, N. A., Wulandari, E., & Sholeh, K. (2023). Peranan Sungai Musi Dalam Perdagangan Masa Sriwijaya Abad Ke VII-IX. *Bandar Maulana Jurnal Sejarah Kebudayaan*, 28(2), 35–42.
- Suswandari, M., Veteran, U., & Nusantara, B. (2021). Peran Guru Menstimulus Respon Anak melalui Teori Belajar Behavioristik The Role of the Teacher in Stimulating Children's Responses through Behavioristic Learning Theory. *Journal of Psychology and Child Development Available*, 1(1), 47–55. https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/absorbent_mind
- Suwarno, R. N., & Rahmatullah. (2020). E-book Interaktif Terintegrasi Kearifan Lokal Karawitan Sebagai Bahan Ajar Kontekstual IPA SMP: Analisis Konten. *Indonesian Journal of Applied Science and Technology*, 2(2), 77–82.
- Syafani, S. R., & Tressyalina, T. (2023). Penerapan E-Book Interaktif Berbasis Kearifan Lokal dalam Pembelajaran Teks Biografi. *Educaniora: Journal of Education and Humanities*, 1(2), 16–22. <https://doi.org/10.59687/educaniora.v1i2.27>
- Syafarudin, N., Wulandari, A., Widyawati, D., Idris, M., & Isn'i Ikhlas Al Gustaf, M. (2024). Analisis Koleksi Maritim Di Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya (Twks) Palembang. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 716–725. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2.62>
- Syarifuddin, Bata Ilyas, J., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan dan Pelatihan Sumber Daya Manusia Pada Kantor Dinas Di Kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 55. <https://ojs.stieamkop.ac.id/index.php/biemr/article/view/102>
- Syarifuddin, S., Amelia, M. R., & Hudaidah, H. (2022). Implementasi Bahan Ajar Media Autoplay Studio 8 Materi Motif Batu Nisan Di Kesultanan Palembang Darussalam. *Akademika*, 11(02), 215–225. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2003>
- Talitha, S., Rosdiana, R., Mukhtar, R. H., & Suhilman. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Digital Flipbook Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Mgmp Bahasa Indonesia Sma Kota Bogor. *SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 169–177. <https://doi.org/10.55681/swarna.v2i1.314>
- Taufiqurrahman, M. (2023). Pembelajaran Abad 21 Berbasis Kompetensi 4C di Perguruan Tinggi. *PROGRESSA: Journal of Islamic Religious Instruction*,

- 7(1), 78–90. <https://doi.org/10.32616/pgr.v7.1.441.78-90>
- Tea, F. G., Syarifuddin, S., & Asmi, A. R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora Pada Mata Pelajaran Sejarah. *Akademika*, 11(02), 255–268. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2006>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Trinanda, G. A. (2023). Konsepsi Otonomi Daerah Dalam Pola Relasi Mandala Kedatuan Sriwijaya. *Sasdaya: Gadjah Mada Journal of Humanities*, 7(2), 117–133. <https://doi.org/10.22146/sasdaya.10029>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Wati, E. A. (2023). Tradisi Lisan Sebagai Sumber Sejarah. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 52–59. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i1.24049>
- Wibowo, W. P., & Fitriyanti, A. N. (2024). Paradigma Behaviorisme dalam Menyikapi Urgensi Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP Universitas Lampung*, 209–215.
- Wicahyah, D., Asyari, A. K., & Irwanto, D. (2022). *Ilomata International Journal of Social Science*. 3(3), 303–313.
- Wiratama, N. S. (2022). Manfaat Personal Website sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(2), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Wulandari, I., & Oktaviani, N. M. (2021). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 7(1), 90–98. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/44933>
- Yosimayasari, S. (2021). Pengembangan mobile game untuk pembelajaran pada materi larutan penyangga. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 7(1), 94–105. <https://doi.org/10.21831/jipi.v7i1.37561>
- Yulandari, & Mustika, D. (2021). Pengembangan Handout Tematik Berbasis Model Inkuiri di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 75(17), 399–405.
- Yuliana, W., & Banjarnahor, N. (2021). Metode Penelitian Pengembangan (RND) Dalam Bimbingan dan Konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>
- Zhang, Y., Xiang, X., Chen, K., & Xu, Z. (2024). An individuality-oriented interactive architectural system for children with emotional/behavioral disorders. *Frontiers of Architectural Research*, 13(6), 1423–1434. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2024.06.004>