

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* TEKS SEJARAH WAYANG
PALEMBANG BERBANTUAN *FLIPBOOK* PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS XII
SMA: UPAYA PEWARISAN BUDAYA LOKAL**

TESIS

oleh

Agung Prihatmoko

Nomor Mahasiswa: 06012682327018

Program Magister Pendidikan Bahasa



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN BAHASA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2025

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* TEKS SEJARAH WAYANG
PALEMBANG BERBANTUAN *FLIPBOOK* PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS XII
SMA: UPAYA PEWARISAN BUDAYA LOKAL**

TESIS

oleh

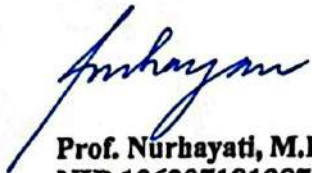
Agung Prihatmoko

Nomor Mahasiswa: 06012682327018

Program Magister Pendidikan Bahasa

Disetujui oleh:

Pembimbing 1,



**Prof. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001**

Pembimbing 2,



**Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003**

Dekan,



**Dr. Hartono, MA
NIP 196710171993011001**

KPS Magister Pendidikan Bahasa,



**Sary Silvhianny, M.Pd., MA, Ph.D.
NIP 197708112002122003**

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* TEKS SEJARAH WAYANG
PALEMBANG BERBANTUAN *FLIPBOOK* PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS XII
SMA: UPAYA PEWARISAN BUDAYA LOKAL**

TESIS

oleh

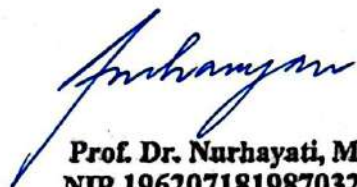
Agung Prihatmoko

Nomor Mahasiswa: 06012682327018

Program Magister Pendidikan Bahasa

Disetujui oleh:

Pembimbing 1,



**Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP 196207181987032001**

Pembimbing 2,



**Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP 196212061989032003**

Disertifikasi oleh:

Kepala Program Magister Pendidikan Bahasa

Universitas Sriwijaya



**Sary Silvhianny, M.Pd., MA, Ph.D.
NIP 197708112002122003**

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* TEKS SEJARAH WAYANG
PALEMBANG BERBANTUAN *FLIPBOOK* PADA
PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS XII
SMA: UPAYA PEWARISAN BUDAYA LOKAL**

TESIS

oleh:

Agung Prihatmoko

Nomor Mahasiswa: 06012682327018

Program Magister Pendidikan Bahasa

Telah diujikan dan lulus pada:

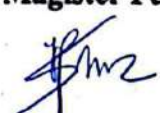
Hari : Rabu

Tanggal : 09 Juli 2025

TIM PENGUJI

- | | |
|----------------------|---|
| 1. Ketua | : Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd. |
| 2. Sekretaris | : Dr. Zahra Alwi, M.Pd. |
| 3. Anggota | : Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd. |
| 4. Anggota | : Ernalida, S.Pd. M.Hum, Ph.D |

**Palembang, 09 Juli 2025
KPS Magister Pendidikan Bahasa**


**Sary Silvhianny, M.Pd., MA, Ph.D.
NIP 197708112002122003**

PRAKATA

Tesis dengan judul “Pengembangan *E-Module* Teks Sejarah Wayang Palembang Berbantuan *Flipbook* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XII SMA: Upaya Pewarisan Budaya Lokal- ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya., dalam mewujudkan tesis ini, peneliti telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd., sebagai Pembimbing 1, atas segala bimbingan, pengetahuan, dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hj. Zahra Alwi, M.Pd., sebagai Pembimbing 2, atas segala bimbingan, pengetahuan, dan kesabaran yang telah diberikan dalam menyelesaikan tesis ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Mulyadi Eko Purnomo, M.Pd., Ibu Ernalida, S.Pd. M.Hum. P.h.D., dan Dr. Sarifuddin, M.Pd. yang telah memvalidasi modul e-Module pembelajaran wayang Palembang ini. Serta Ibu Sary Silvhiany, M.Pd., M.A., Ph.D., selaku Koordinator Program Studi Magister Pendidikan Bahasa, Bapak Dr. H. Hartono, M.A., selaku Dekan FKIP Unsri, Bapak Prof. H. Soni Mirizon, M.Ed., Ed.D., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Seni, yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan tesis ini. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepadakeluarga besar SMA Unggul Islma Al-Fahd, Ibu Dra. Hj. Nurhidayah, M.M dan semua pihak yang telah *mensupport* penulisan tesis ini mulai dari orang tua, keluarga, sahabat, dan pihak-pihak lainnya, semoga bantuan dan doa kalian semua selama ini akan dibalas oleh Allah dengan kenikmatan yang berlipat-lipat ganda.

Semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi pembelajaran di bidang studi Pendidikan Bahasa dan Linguistik, serta dapat membantu pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Palembang, Juli 2025

Peneliti,



Agung Pihatmoko
NIM 06012682327018

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Agung Prihatmoko

NIM : 06012682327018

Program Studi: Magister Pendidikan Bahasa FKIP UNSRI

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa tesis yang berjudul "*Pengembangan E-Module Teks Sejarah Wayang Palembang Berbantuan Flipbook Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Xii Sma: Upaya Pewarisan Budaya Lokal* " ini beserta seluruh isinya 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 tesis ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung segala risiko yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sesungguhnya tanpa paksaan dari pihak manapun.

Palembang, Juli 2025

Yang membuat pernyataan,



Agung Prihatmoko

NIM 06012682327018

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	
PRAKATA	
PERNYATAAN	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
ABSTRAK	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis	5
1.4.2 Secara Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Bahan Ajar	7
2.1.1 Fungsi Bahan Ajar	7
2.1.2 Bentuk Bahan Ajar.....	8
2.2 <i>E-Module</i>	10
2.2.1 Karakteristik <i>E-Module</i>	11
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Module</i>	13
2.3 <i>Flipbook</i>	14
2.3.1 Karakteristi <i>Flipbook</i>	14
2.3.2 Keunnggulan <i>Flipbook</i>	15

2.3.3 Penggunaan <i>Flipbook</i> dalam Pendidikan	15
2.4 <i>Teks sejarah</i>	16
2.4.1 Tujuan Penulisan Teks Sejarah	16
2.4.2 Jenis-Jenis Teks Sejarah.....	16
2.4.3 Struktur Teks Sejarah.....	17
2.4.4 Kaidah Kebahasaan Teks Sejarah	17
2.4.5 Pentingnya Teks Sejarah dalam Pembelajaran	18
2.5 Sejarah Wayang Palembang.....	18
2.5.1 Teks Cerita Sejarah Wayang Palembang.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Tahap Penelitian.....	21
3.2.1 Analisis Kebutuhan	21
3.2.2 Pengembangan Produk	21
3.2.1.1 Pembuatan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	21
3.2.1.2 Pengemasan Produk	21
3.2.2 Validasi Ahli	23
3.2.3 Revisi Produk	23
3.2.4 Evaluasi Formatif	23
3.2.5.1 <i>One-to-One</i>	23
3.2.5.2 <i>Small-Group</i>	23
3.2.5.3 <i>Field-Test</i>	23
3.2.5.4 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	24
3.3 Lokasi Penelitian.....	24
3.4 Teknik Pengumpulan data	24
3.4.1 Wawancara.....	24
3.4.2 Angket.....	25
3.4.3 Lembar Penilaian Validasi	29
3.5 Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan	37
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik	37
4.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	42

4.2 Pengembangan Bentuk Produk.....	43
4.2.1 Pembuatan <i>Flowchart</i>	43
4.2.2 Pembuatan <i>Storyboard</i>	44
4.2.3 Pengemasan Produk	59
4.3 Validasi Ahli	60
4.3.1 Validasi Ahli Materi	60
4.3.2 Validasi Ahli Media	62
4.3.3 Validasi Ahli Bahasa	65
4.4 Revisi Produk.....	67
4.5 Uji Kepraktisan	76
4.5.1 Uji Coba <i>One-To-One</i>	76
4.5.2 Uji Coba <i>Small-Group</i>	79
4.5.3 Uji Coba <i>Field-Test</i>	84
4.6 Uji Keefektifan	85
4.6.1 Pretest	85
4.6.2 Posttest	88
4.7 Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
4.8 Hasil Uji Statistik.....	94
4.8.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif	94
4.8.2 Hasil Uji Normalitas	95
4.8.3 Hasil Uji <i>T</i>	97
4.9 Pembahasan	98
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran	106
 DAFTAR PUSTAKA	 107
 LAMPIRAN	 108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Kisi-kisi Wawancara Guru	24
Tabel 3.4.2.1 Kisi-kisi Angket Analsis Kebutuhan Peserta Didik.....	25
Tabel 3.4.2.2 Kisi-kisi Angket Analsis Kebutuhan Peserta Didik.....	27
Tabel 3.4.2.3 Instrumen Angket berkaitan dengan Teks Sejarah	28
Tabel 3.4.2.4 Instrumen Angket Uji Coba <i>one-to-one</i> , <i>Small-Group</i> , <i>Field-Test</i>	28
Tabel 3.4.3.1 Kisi-kisi Angket validasi Ahli Materi	29
Tabel 3.4.3.2 Kisi-kisi Angket validasi Ahli Media	30
Tabel 3.4.3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	32
Tabel 3.5.1 Skala Likert.....	33
Tabel 3.5.2 Penilaian Kategori.....	34
Tabel 3.5.3 Kategori N-Gain.....	36
Tabel 4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik bagian satu	37
Tabel 4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik bagian dua.....	39
Tabel 4.1.1.3 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik bagian tiga	40
Tabel 4.3.1 Hasil Validasi Ahli Materi	51
Tabel 4.3.2 Hasil Validasi Ahli Media	54
Tabel 4.3.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	57
Tabel 4.4 Aspek <i>e-Module</i> yang di revisi.....	58
Tabel 4.5.1 Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i>	66
Tabel 4.5.2 Uji Coba <i>Small-Group</i>	69
Tabel 4.5.3 Hasil Uji Coba <i>Field-Test</i>	73
Tabel 4.5 Hasil <i>Rekapitulasi</i> Uji Coba <i>One-To-one</i> , <i>Small-Group</i> , dan <i>Field-Test</i>	73
Tabel 4.6.1.1 Rangkuman Nilai Hasil <i>Pretest</i> Peserta didik	76
Tabel 4.6.1.2 Keseluruhan Nilai Hasil <i>Pretest</i> Peserta didik	76
Tabel 4.6.2.1 Rangkuman Nilai Hasil <i>Posttest</i> Peserta didik.....	78
Tabel 4.6.2.2 Keseluruhan Nilai Hasil <i>Posttest</i> Peserta didik	79
Tabel 4.7.1 Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik.....	79
Tabel 4.7.2 Nilai Tahap Uji N-Gain Peserta didik	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Alir Penelitian	21
Gambar 4.2.1 <i>Flowchart</i>	43
Gambar 4.2.3.1 Pengemasan Produk dengan bantuan Canva.....	59
Gambar 4.2.3.2 Pengemasa Produk dalam bentuk <i>Flipbook</i>	59
Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli	67
Gambar 4.7.1 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
Gambar 4.16 Grafik Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	92
Gambar 4.7.2 Hasil Perhitungan <i>N-Gain SPSS 26</i>	93
Gambar 4.8.1 Hasil Statistik Deskriptif.....	94
Gambar 4.8.2.1 Hasil Uji Normalitas <i>for Windows 26</i>	95
Gambar 4.8.2.2 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	96
Gambar 4.8.2.3 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	96
Gambar 4.8.3.1 Hasil Uji <i>Paired Sample Statistic</i>	98
Gambar 4.8.3.2 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing Tesis
2. Surat Izin Penelitian Fakultas
3. Surat Izin Penelitian Diknas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
4. Surat Keterangan Penelitian SMA UI Al-Fahd
5. SK Validasi Produk
6. Lembar Validasi Materi
7. Lembar Validasi Media
8. Lembar Validasi Bahasa
9. *E-Module* Wayang Palembang
10. Lembar Uji Coba *One-To-One*
11. Lembar Uji *Small-Group*
12. Lembar Uji Coba *Field-Test*
13. Lembar Unjuk Kerja *Pretest* Peserta Didik
14. Lembar Unjuk Kerja *Posttest* Peserta Didik
15. Foto-foto Kegiatan Penelitian
16. Sampel Lembar Instrumen Angket Analisis Kebutuhan
17. SK Ujian Sidang
18. Lembar Bukti Perbaikan Tesis
19. Lembar Bukti Persetujuan Penguji
20. Surat Keterangan Uji Similarity

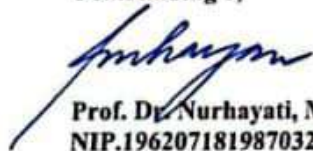
Pengembangan E-Module Teks Sejarah Wayang Palembang Berbantuan *Flipbook* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XII SMA: Upaya Pewarisan Budaya Lokal

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan *e-module* teks sejarah berbasis *flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA; (2) merancang produk berupa *e-module* teks sejarah berbantuan *flipbook* yang berfokus pada materi menulis kembali teks sejarah ke dalam bentuk eksplanasi; (3) mendeskripsikan kelayakan produk *e-module* yang dikembangkan menurut para ahli; (4) mendeskripsikan hasil uji kepraktisan dari *e-module* tersebut; dan (5) mendeskripsikan hasil uji keefektifan dari *e-module* tersebut. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan gabungan antara model Dick Carey & Carey dengan model Allessi & Trollip. Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner dan tes *pretest-posttest*. *E-module* ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik di SMA Unggul Islam Al-Fahd Palembang. Struktur *e-module* ini terdiri atas materi sejarah lokal berupa wayang Palembang, video pembelajaran, contoh teks sejarah, tautan ke artikel dan buku digital, link Quizizz, Google Form, dan integrasi ke dalam format *flipbook* yang dikembangkan menggunakan Canva. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-module* sangat layak digunakan, dengan hasil validasi dari tiga ahli: ahli materi 76,8% (layak), ahli media 100% (sangat layak), dan ahli bahasa 86,5% (sangat layak). Uji kepraktisan dilakukan melalui uji *one-to-one*, *small group*, dan *field test* yang menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi, dengan skor rata-rata 86%–97%. Sementara itu, uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan menulis kembali teks sejarah ke dalam bentuk eksplanasi, dengan rata-rata nilai *pretest* 62,07 dan *posttest* 85,06. Uji-T menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan *e-module*. Berdasarkan hasil tersebut, *e-module* teks sejarah berbasis *flipbook* ini dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA, serta menjadi media yang mendukung pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran yang digital, interaktif, dan kontekstual.

Kata Kunci: *e-module*, teks sejarah, *flipbook*, wayang Palembang, pembelajaran Bahasa Indonesia

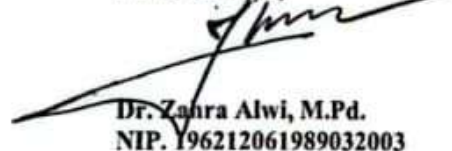
Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP.196207181987032001

Palembang, Juli 2025

Pembimbing 2,



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP.196212061989032003

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Sary Silviany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP.197708112002122003

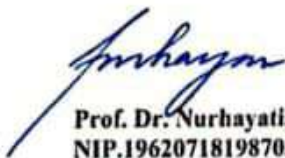
**Development of a Flipbook-Based E-Module of Wayang Palembang History
Texts in Indonesian Language Learning in Grade XII of Senior High School:
An Effort to Preserve Local Culture**

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the need for developing a flipbook-based e-module of history texts in Indonesian language learning for grade XII of senior high school; (2) design a flipbook-based e-module of history texts that focuses on rewriting historical texts into explanatory form; (3) describe the feasibility of the developed e-module product according to experts; (4) describe the results of practicality tests of the e-module; and (5) describe the results of effectiveness tests of the e-module. This research method uses a combined development model of the Dick Carey & Carey model and the Allessi & Trollip model. The research data consists of qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained through interviews, while quantitative data were obtained through questionnaires and pretest-posttest tests. This e-module was developed based on the results of a needs analysis of students and educators at Al-Fahd Islamic High School, Palembang. The structure of this e-module consists of local history materials in the form of Palembang puppets, learning videos, examples of historical texts, links to articles and digital books, Quizizz links, Google Forms, and integration into a flipbook format developed using Canva. The validation results show that the e-module is very feasible to use, with validation results from three experts: material experts 76.8% (feasible), media experts 100% (very feasible), and language experts 86.5% (very feasible). The practicality test was carried out through one-to-one tests, small groups, and field tests which showed a very high level of practicality, with an average score of 86%–97%. Meanwhile, the effectiveness test showed a significant increase in the ability to rewrite historical texts into explanatory form, with an average pretest score of 62.07 and a posttest score of 85.06. The T-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference before and after using the e-module. Based on these results, this flipbook-based historical text e-module is deemed highly feasible, practical, and effective for use in Indonesian language learning for 12th grade high school students. It also serves as a medium that supports the preservation of local culture through digital, interactive, and contextual learning.

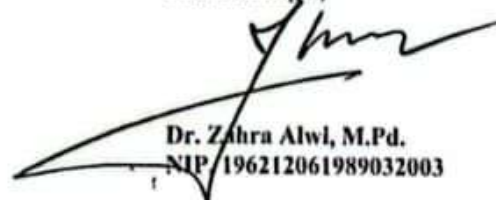
Keywords: e-module, historical text, flipbook, Palembang wayang, Indonesian language learning

Pembimbing 1,


Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP.196207181987032001

Palembang, Juli 2025

Pembimbing 2,


Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP.196212061989032003

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Sary Silvany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197708112002122003

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
LEMBAR PENGESAHAN	
LEMBAR PERSETUJUAN	
LEMBAR PERSETUJUAN PENGUJI	
PRAKATA	
PERNYATAAN	
DAFTAR ISI	
DAFTAR TABEL	
DAFTAR GAMBAR	
DAFTAR LAMPIRAN	
ABSTRAK	
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Secara Teoritis	5
1.4.2 Secara Praktis	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Bahan Ajar	7
2.1.1 Fungsi Bahan Ajar	7
2.1.2 Bentuk Bahan Ajar.....	8
2.2 <i>E-Module</i>	10
2.2.1 Karakteristik <i>E-Module</i>	11
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>E-Module</i>	13
2.3 <i>Flipbook</i>	14
2.3.1 Karakteristi <i>Flipbook</i>	14
2.3.2 Keunnggulan <i>Flipbook</i>	15

2.3.3 Penggunaan <i>Flipbook</i> dalam Pendidikan	15
2.4 <i>Teks sejarah</i>	16
2.4.1 Tujuan Penulisan Teks Sejarah	16
2.4.2 Jenis-Jenis Teks Sejarah.....	16
2.4.3 Struktur Teks Sejarah.....	17
2.4.4 Kaidah Kebahasaan Teks Sejarah	17
2.4.5 Pentingnya Teks Sejarah dalam Pembelajaran	18
2.5 Sejarah Wayang Palembang.....	18
2.5.1 Teks Cerita Sejarah Wayang Palembang.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Tahap Penelitian.....	21
3.2.1 Analisis Kebutuhan	21
3.2.2 Pengembangan Produk	21
3.2.1.1 Pembuatan <i>Flowchart</i> dan <i>Storyboard</i>	21
3.2.1.2 Pengemasan Produk	21
3.2.2 Validasi Ahli	23
3.2.3 Revisi Produk	23
3.2.4 Evaluasi Formatif	23
3.2.5.1 <i>One-to-One</i>	23
3.2.5.2 <i>Small-Group</i>	23
3.2.5.3 <i>Field-Test</i>	23
3.2.5.4 <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	24
3.3 Lokasi Penelitian.....	24
3.4 Teknik Pengumpulan data	24
3.4.1 Wawancara.....	24
3.4.2 Angket.....	25
3.4.3 Lembar Penilaian Validasi	29
3.5 Teknik Analisis Data	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	37
4.1 Hasil Penelitian dan Pembahasan	37
4.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik	37
4.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Guru.....	42

4.2 Pengembangan Bentuk Produk.....	43
4.2.1 Pembuatan <i>Flowchart</i>	43
4.2.2 Pembuatan <i>Storyboard</i>	44
4.2.3 Pengemasan Produk	59
4.3 Validasi Ahli	60
4.3.1 Validasi Ahli Materi	60
4.3.2 Validasi Ahli Media	62
4.3.3 Validasi Ahli Bahasa	65
4.4 Revisi Produk.....	67
4.5 Uji Kepraktisan	76
4.5.1 Uji Coba <i>One-To-One</i>	76
4.5.2 Uji Coba <i>Small-Group</i>	79
4.5.3 Uji Coba <i>Field-Test</i>	84
4.6 Uji Keefektifan	85
4.6.1 Pretest	85
4.6.2 Posttest	88
4.7 Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
4.8 Hasil Uji Statistik.....	94
4.8.1 Hasil Uji Statistik Deskriptif	94
4.8.2 Hasil Uji Normalitas	95
4.8.3 Hasil Uji <i>T</i>	97
4.9 Pembahasan	98
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	 105
5.1 Kesimpulan.....	105
5.2 Saran	106
 DAFTAR PUSTAKA	 107
 LAMPIRAN	 108

DAFTAR TABEL

Tabel 3.4.1 Kisi-kisi Wawancara Guru	24
Tabel 3.4.2.1 Kisi-kisi Angket Analsis Kebutuhan Peserta Didik.....	25
Tabel 3.4.2.2 Kisi-kisi Angket Analsis Kebutuhan Peserta Didik.....	27
Tabel 3.4.2.3 Instrumen Angket berkaitan dengan Teks Sejarah	28
Tabel 3.4.2.4 Instrumen Angket Uji Coba <i>one-to-one</i> , <i>Small-Group</i> , <i>Field-Test</i>	28
Tabel 3.4.3.1 Kisi-kisi Angket validasi Ahli Materi	29
Tabel 3.4.3.2 Kisi-kisi Angket validasi Ahli Media	30
Tabel 3.4.3.3 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Bahasa	32
Tabel 3.5.1 Skala Likert.....	33
Tabel 3.5.2 Penilaian Kategori.....	34
Tabel 3.5.3 Kategori N-Gain.....	36
Tabel 4.1.1.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik bagian satu	37
Tabel 4.1.1.2 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik bagian dua.....	39
Tabel 4.1.1.3 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta didik bagian tiga	40
Tabel 4.3.1 Hasil Validasi Ahli Materi	51
Tabel 4.3.2 Hasil Validasi Ahli Media	54
Tabel 4.3.3 Hasil Validasi Ahli Bahasa	57
Tabel 4.4 Aspek <i>e-Module</i> yang di revisi.....	58
Tabel 4.5.1 Hasil Uji Coba <i>One-to-One</i>	66
Tabel 4.5.2 Uji Coba <i>Small-Group</i>	69
Tabel 4.5.3 Hasil Uji Coba <i>Field-Test</i>	73
Tabel 4.5 Hasil <i>Rekapitulasi</i> Uji Coba <i>One-To-one</i> , <i>Small-Group</i> , dan <i>Field-Test</i>	73
Tabel 4.6.1.1 Rangkuman Nilai Hasil <i>Pretest</i> Peserta didik	76
Tabel 4.6.1.2 Keseluruhan Nilai Hasil <i>Pretest</i> Peserta didik	76
Tabel 4.6.2.1 Rangkuman Nilai Hasil <i>Posttest</i> Peserta didik.....	78
Tabel 4.6.2.2 Keseluruhan Nilai Hasil <i>Posttest</i> Peserta didik	79
Tabel 4.7.1 Perbedaan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik.....	79
Tabel 4.7.2 Nilai Tahap Uji N-Gain Peserta didik	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Bagan Alir Penelitian	21
Gambar 4.2.1 <i>Flowchart</i>	43
Gambar 4.2.3.1 Pengemasan Produk dengan bantuan Canva.....	59
Gambar 4.2.3.2 Pengemasa Produk dalam bentuk <i>Flipbook</i>	59
Gambar 4.3 Hasil Validasi Ahli	67
Gambar 4.7.1 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	91
Gambar 4.16 Grafik Selisih Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	92
Gambar 4.7.2 Hasil Perhitungan <i>N-Gain SPSS 26</i>	93
Gambar 4.8.1 Hasil Statistik Deskriptif.....	94
Gambar 4.8.2.1 Hasil Uji Normalitas <i>for Windows 26</i>	95
Gambar 4.8.2.2 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Pretest</i>	96
Gambar 4.8.2.3 Grafik Hasil Uji Normalitas <i>Posttest</i>	96
Gambar 4.8.3.1 Hasil Uji <i>Paired Sample Statistic</i>	98
Gambar 4.8.3.2 Hasil Uji <i>Paired Sample T-Test</i>	98

DAFTAR LAMPIRAN

1. SK Pembimbing Tesis
2. Surat Izin Penelitian Fakultas
3. Surat Izin Penelitian Diknas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan
4. Surat Keterangan Penelitian SMA UI Al-Fahd
5. SK Validasi Produk
6. Lembar Validasi Materi
7. Lembar Validasi Media
8. Lembar Validasi Bahasa
9. *E-Module* Wayang Palembang
10. Lembar Uji Coba *One-To-One*
11. Lembar Uji *Small-Group*
12. Lembar Uji Coba *Field-Test*
13. Lembar Unjuk Kerja *Pretest* Peserta Didik
14. Lembar Unjuk Kerja *Posttest* Peserta Didik
15. Foto-foto Kegiatan Penelitian
16. Sampel Lembar Instrumen Angket Analisis Kebutuhan
17. SK Ujian Sidang
18. Lembar Bukti Perbaikan Tesis
19. Lembar Bukti Persetujuan Penguji
20. Surat Keterangan Uji Similarity

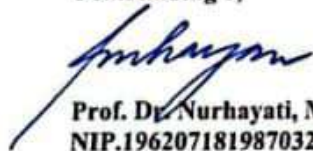
Pengembangan E-Module Teks Sejarah Wayang Palembang Berbantuan *Flipbook* pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas XII SMA: Upaya Pewarisan Budaya Lokal

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kebutuhan pengembangan *e-module* teks sejarah berbasis *flipbook* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA; (2) merancang produk berupa *e-module* teks sejarah berbantuan *flipbook* yang berfokus pada materi menulis kembali teks sejarah ke dalam bentuk eksplanasi; (3) mendeskripsikan kelayakan produk *e-module* yang dikembangkan menurut para ahli; (4) mendeskripsikan hasil uji kepraktisan dari *e-module* tersebut; dan (5) mendeskripsikan hasil uji keefektifan dari *e-module* tersebut. Metode penelitian ini menggunakan model pengembangan gabungan antara model Dick Carey & Carey dengan model Allessi & Trollip. Data penelitian berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui wawancara, sedangkan data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner dan tes *pretest-posttest*. *E-module* ini disusun berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan pendidik di SMA Unggul Islam Al-Fahd Palembang. Struktur *e-module* ini terdiri atas materi sejarah lokal berupa wayang Palembang, video pembelajaran, contoh teks sejarah, tautan ke artikel dan buku digital, link Quizizz, Google Form, dan integrasi ke dalam format *flipbook* yang dikembangkan menggunakan Canva. Hasil validasi menunjukkan bahwa *e-module* sangat layak digunakan, dengan hasil validasi dari tiga ahli: ahli materi 76,8% (layak), ahli media 100% (sangat layak), dan ahli bahasa 86,5% (sangat layak). Uji kepraktisan dilakukan melalui uji *one-to-one*, *small group*, dan *field test* yang menunjukkan tingkat kepraktisan sangat tinggi, dengan skor rata-rata 86%–97%. Sementara itu, uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan signifikan kemampuan menulis kembali teks sejarah ke dalam bentuk eksplanasi, dengan rata-rata nilai *pretest* 62,07 dan *posttest* 85,06. Uji-T menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ yang berarti terdapat perbedaan signifikan sebelum dan sesudah penggunaan *e-module*. Berdasarkan hasil tersebut, *e-module* teks sejarah berbasis *flipbook* ini dinyatakan sangat layak, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas XII SMA, serta menjadi media yang mendukung pelestarian budaya lokal melalui pembelajaran yang digital, interaktif, dan kontekstual.

Kata Kunci: *e-module*, teks sejarah, *flipbook*, wayang Palembang, pembelajaran Bahasa Indonesia

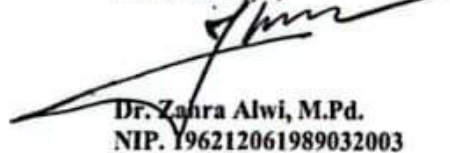
Pembimbing 1,



Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP.196207181987032001

Palembang, Juli 2025

Pembimbing 2,



Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP.196212061989032003

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Sary Silviany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP.197708112002122003

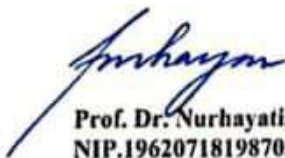
**Development of a Flipbook-Based E-Module of Wayang Palembang History
Texts in Indonesian Language Learning in Grade XII of Senior High School:
An Effort to Preserve Local Culture**

ABSTRACT

This study aims to (1) describe the need for developing a flipbook-based e-module of history texts in Indonesian language learning for grade XII of senior high school; (2) design a flipbook-based e-module of history texts that focuses on rewriting historical texts into explanatory form; (3) describe the feasibility of the developed e-module product according to experts; (4) describe the results of practicality tests of the e-module; and (5) describe the results of effectiveness tests of the e-module. This research method uses a combined development model of the Dick Carey & Carey model and the Allessi & Trollip model. The research data consists of qualitative and quantitative data. Qualitative data were obtained through interviews, while quantitative data were obtained through questionnaires and pretest-posttest tests. This e-module was developed based on the results of a needs analysis of students and educators at Al-Fahd Islamic High School, Palembang. The structure of this e-module consists of local history materials in the form of Palembang puppets, learning videos, examples of historical texts, links to articles and digital books, Quizizz links, Google Forms, and integration into a flipbook format developed using Canva. The validation results show that the e-module is very feasible to use, with validation results from three experts: material experts 76.8% (feasible), media experts 100% (very feasible), and language experts 86.5% (very feasible). The practicality test was carried out through one-to-one tests, small groups, and field tests which showed a very high level of practicality, with an average score of 86%–97%. Meanwhile, the effectiveness test showed a significant increase in the ability to rewrite historical texts into explanatory form, with an average pretest score of 62.07 and a posttest score of 85.06. The T-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference before and after using the e-module. Based on these results, this flipbook-based historical text e-module is deemed highly feasible, practical, and effective for use in Indonesian language learning for 12th grade high school students. It also serves as a medium that supports the preservation of local culture through digital, interactive, and contextual learning.

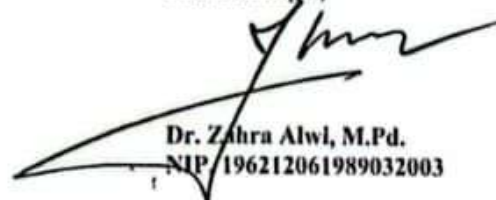
Keywords: e-module, historical text, flipbook, Palembang wayang, Indonesian language learning

Pembimbing 1,


Prof. Dr. Nurhayati, M.Pd.
NIP.196207181987032001

Palembang, Juli 2025

Pembimbing 2,


Dr. Zahra Alwi, M.Pd.
NIP.196212061989032003

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Sary Silvany, M.Pd., M.A., Ph.D.
NIP 197708112002122003

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Indonesia memiliki kekayaan budaya yang sangat beragam, salah satunya yakni kesenian wayang Palembang. Wayang Palembang tidak hanya merupakan bentuk seni pertunjukan tradisional, tetapi juga sarat dengan nilai-nilai sejarah dan kearifan lokal yang mencerminkan perjuangan, moralitas, serta filosofi kehidupan masyarakat Palembang (Habib et al., 2024). Seiring dengan perkembangan zaman dan globalisasi, banyak budaya lokal seperti kesenian wayang Palembang yang mulai terlupakan, terutama di kalangan generasi muda (Nurhidayanti et al., 2022) (Agustiani et al., 2022) (Fahrezi et al., 2023). Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk melestarikan dan mengenalkan kembali kesenian wayang Palembang. Salah satu upaya yang dapat dilakukan yakni dengan mengintegrasikan kesenian wayang Palembang ke dalam ranah pendidikan (Cahyaningsih et al., 2025).

Pendidikan adalah proses pembelajaran formal yang berlangsung dalam lingkungan institusi pendidikan, di mana peserta didik diajarkan berbagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai untuk mendukung perkembangan intelektual, emosional, sosial, dan moral mereka. Pendidikan dimaknai sebagai suatu proses yang dapat mempengaruhi peserta didik agar dapat menyesuaikan dirinya sebaik mungkin dengan lingkungannya (Arsyad & Sauri, 2024). Tujuan pendidikan ialah untuk melihat tumbuh dan berkembangnya potensi peserta didik. Dengan harapan setelah mendapatkan pendidikan peserta didik dapat menjadi manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab (Guntur et al., 2017). Proses interaksi yang dilakukan peserta didik, pendidik, dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar merupakan arti dari pembelajaran. Adanya kegiatan interaksi tersebut membuat peserta didik akan memahami materi yang telah dipelajari, serta dibutuhkan sumber belajar yang jelas untuk menunjang kegiatan pembelajaran agar pembelajaran dipahami oleh peserta didik (Lestari et al., 2024). Sumber belajar memiliki peranan penting yaitu sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media yang akan digunakan untuk membantu peserta didik dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum (Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, 2024).

Salah satu cara yang dapat digunakan untuk memperkenalkan dan melestarikan budaya lokal kesenian wayang Palembang di ranah pendidikan adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang berbasis budaya lokal, seperti *e-module* yang mengangkat budaya lokal tentang teks sejarah wayang Palembang (Catya & Ruci, 2025). *E-module* sebagai bahan ajar berbasis teknologi, menawarkan kemudahan akses dan interaktivitas yang dapat menarik minat peserta didik dalam mempelajari materi (License, 2019). *E-module* tidak hanya membantu peserta didik dalam memahami teks sejarah, tetapi juga berfungsi sebagai media untuk mengenalkan nilai-nilai budaya yang terkandung dalam sejarah kepada generasi muda.

Pembelajaran teks sejarah, merupakan salah satu kemampuan yang harus dikuasai peserta didik SMA kelas XII pada pembelajaran bahasa Indonesia KD.3.3 kurikulum K.13 (Suryaman et al., 2018). Pembelajaran teks sejarah di kelas XII dapat diarahkan pada pengenalan kesenian wayang Palembang di sekolah melalui materi menulis kembali teks sejarah ke dalam bentuk eksplanasi. Berdasarkan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Indonesia di SMA Unggul Islam Al-Fahd Bapak Tilsep Jasnain, M.Pd. (TJ) diperoleh informasi bahwa, pembelajaran yang terkait dengan teks sejarah khususnya teks sejarah wayang Palembang pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas XII di SMA Unggul Islam Al-Fahd saat ini belum tersedia. Dalam pelaksanaannya, pembelajaran pada materi teks sejarah dilakukan dengan mengambil materi yang berasal dari buku cetak berjudul *Cerdas Berbahasa untuk kelas XII* terbitan Erlangga dan beberapa sumber dari internet, sehingga isi materi masih tergolong umum. Pembelajaran yang dilakukan pada materi ini belum mengarah pada pengenalan dan pelestarian budaya lokal. Materi yang digunakan dalam pembelajaran belum mengambil sejarah kebudayaan lokal yang ada di Sumatera Selatan.

Menurut TJ, sumber materi ajar haruslah bervariasi, seperti misalnya penggunaan *e-module* dengan mengangkat kebudayaan lokal. TJ setuju jika pembelajaran pada materi teks sejarah diarahkan pada pengenalan wayang Palembang kepada peserta didik sebagai bentuk upaya pelestarian budaya lokal. Hal ini diperkuat dengan hasil angket yang disebarkan kepada peserta didik kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd. Dari 57 peserta didik yang mengisi angket, 55 peserta didik menginginkan adanya sumber materi ajar teks sejarah yang bervariasi. 57 peserta didik menyatakan setuju untuk memasukkan sejarah wayang Palembang pada materi

yang di ajarkan. 50 peserta didik memilih *e-module* sebagai salah satu alternatif sumber materi ajar bagi mereka.

Penelitian yang membahas pelestarian wayang Palembang dan teks sejarah tidaklah banyak. Sejauh ini, penelitian tentang wayang Palembang berkaitan dengan peningkatan budi pekerti guru-guru SD se-Kota Palembang (Laksana et al., 2023), perancangan komunikasi visual WP (Fahrezi et al., 2023), eksistensi kesenian WP (Nurhidayanti et al., 2022) (pelestarian bahasa Palembang melalui WP (Agustiani et al., 2022), akulturasi budaya dalam WP (Rochmiatun, 2021), Keberadaan WP dari jejak naskah kuno (Rochmiatun et al., 2019), serta pendidikan karakter melalui pementasan dan kreatifitas peserta didik membuat karya dekoratif WP (Prosiding, 2017), (Maya et al., 2023). Sementra itu, penelitian yang berkaitan dengan teks sejarah seperti yang dilakukan oleh Muazah, Siti Naimatul (2024) dengan judul *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Film Pendek) Terhadap Keterampilan Menulis Teks cerita sejarah Pribadi Peserta didik Kelas Xii Sman 7 Kediri Tahun Pelajaran 2023/2024. Penelitian yang dilakukan oleh Purwantiningsih (2023) dengan Judul Peningkatan Kemampuan Menulis Teks cerita Sejarah Model Discovery Learning Kelas XII SMA. Penelitian yang dilakukan oleh M Ma'rufah (2023) Penerapan Media Podcast Terhadap Peningkatan Keterampilan Menulis Teks cerita Sejarah Kelas XII Mipa 8 SMA Semarang Penelitian yang dilakukan oleh Dm Permana, S Mulyani (2024) dengan judul Teks Sejarah Dalam Web Novel" Pesta Bunuh Diri": Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan oleh Aal Ningrum (2024) dengan judul Utilization Canva For Education For The Making Of Indonesian Language Teaching Materials In Limited Face To Face Learning At SMA.*

Berbagai penelitian terdahulu tentang wayang Palembang dan teks sejarah maupun cerita sejarah di atas cenderung memisahkan fokus antara pelestarian wayang Palembang dan pembelajaran teks sejarah. Belum ada kajian komprehensif yang menghubungkan wayang Palembang sebagai media budaya untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan pada materi teks sejarah. Teknologi membuka peluang untuk mengintegrasikan media interaktif digital, seperti aplikasi edukasi atau *platform* multimedia, yang dapat memfasilitasi pembelajaran berbasis budaya. Belum ada penelitian berkaitan dengan pengembangan *e-module* wayang Palembang pada materi teks sejarah di kelas XII SMA.

Berdasarkan temuan di atas maka kebaharuan penelitian ini yakni berkenaan dengan; (1) penelitian ini menggabungkan kesenian tradisional wayang Palembang dengan media digital *modern* untuk meningkatkan keterampilan menulis kembali teks sejarah wayang Palembang ke dalam bentuk eksplanasi (2) penelitian ini menghubungkan pelestarian budaya dengan pendidikan berbasis teks sejarah budaya lokal sejarah wayang Palembang (3) penelitian ini menghadirkan solusi pembelajaran inovatif dengan memanfaatkan teknologi.

Setiap pembelajaran yang dilakukan memiliki kebutuhan yang berbeda-beda sehingga penting untuk memahami kebutuhan tersebut (Kusumo & Afandi, 2020), (López-Belmonte et al., 2023), (Alenezi, 2023), (Kit et al., 2023), (Kit Kilag et al., 2023). Oleh sebab itu, maka diperlukan penelitian dan pengembangan terhadap *e-module* wayang Palembang pada materi teks sejarah di kelas XII SMA. Terdapat berbagai aplikasi dalam pengembangan bahan ajar *e-module* salah satunya adalah *flipbook*. *Flipbook* memiliki fitur yang dapat menampilkan video, animasi, tautan yang dapat membuat bahan ajar semakin interaktif, (Lestari et al., 2024). Penyajian materi dalam *flipbook* dikemas dengan lebih bervariasi, lengkap, dan sistematis (Abror et al., 2020), (Ly et al., 2024). Dengan demikian, dipilihlah aplikasi *flipbook* dalam pengembangan *e-module* wayang Palembang pada materi teks sejarah di kelas XII SMA. Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat upaya pelestarian budaya lokal sekaligus meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Indonesia melalui *e-module* pembelajaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil penjelasan yang terdapat di dalam latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1) Bagaimana hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap *e-module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd?
- 2) Bagaimana bentuk rancangan *e-module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd?
- 3) Bagaimana hasil validasi *e-module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd?
- 4) Bagaimana kepraktisan dari *e-module* teks sejarah wayang Palembang pada

- pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd?
- 5) Bagaimana keefektifan dari *e- module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil yang telah dirumuskan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

- 1) Mendeskripsikan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru terhadap *e- module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd.
- 2) Mengembangkan *e-module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd.
- 3) Mendeskripsikan hasil validasi *e- module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd.
- 4) Mendeskripsikan kepraktisan dari *e- module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd.
- 5) Mendeskripsikan efektivitas dari *e- module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu manfaat secara teoretis ataupun praktis. Manfaat penelitian secara teoretis dan praktis sebagai berikut.

1.4.1 Secara Teoretis

Manfaat penelitian ini adalah mampu memberikan bukti empiris bahwa penelitian *research and development* mampu menghasilkan *e-module* teks sejarah wayang Palembang pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas XII SMA Unggul Islam Al-Fahd.

1.4.2 Secara Praktis

- 1) Bagi guru, penelitian ini diharapkan bermanfaat karena guru dapat menggunakan bahan ajar berbentuk *e-module* sebagai variasi dalam pembelajaran dan dapat menambah kreativitas dalam pembelajaran teks sejarah.
- 2) Bagi peserta didik, penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam materi teks sejarah wayang Palembang, sekaligus menumbuhkan semangat dan meningkatkan pemahaman serta meningkatkan kemampuan mengidentifikasi informasi dalam teks sejarah.
- 3) Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan bermanfaat karena *e-module* dapat dijadikan sebagai salah satu bahan ajar dalam proses belajar mengajar. *e-module* diharapkan dapat meningkatkan mutu dan juga kualitas pembelajaran di sekolah.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan salah satu komponen penting yang dirancang untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran guna tercapainya tujuan pembelajaran. Bahan ajar ialah segala bentuk materi yang telah disusun secara sistematis untuk mendukung pembelajaran (Irasuti & Bachtiar, 2024). Bahan ajar dapat berbentuk buku, modul, lembar kerja, media digital, dan lainnya, yang dirancang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Bahan ajar harus relevan dengan kurikulum, mudah dipahami, serta mampu memotivasi peserta didik untuk belajar secara mandiri (Ekaputra et al., 2024). Dalam konteks pendidikan yang modern, bahan ajar diprioritaskan berbasis teknologi, seperti *e-learning* dan multimedia interaktif, yang dapat meningkatkan interaksi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran (Daherman et al., 2024) (Cahyono, 2023). Bahan ajar yang efektif harus mengintegrasikan pendekatan saintifik dan kontekstual sehingga dapat mengembangkan keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kolaborasi, dan kreativitas (Yulianti et al., 2023). Pengembangan bahan ajar yang inovatif dan relevan menjadi keharusan untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang lebih baik.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas, disimpulkan bahwa bahan ajar merupakan sekumpulan perangkat pembelajaran yang disusun secara sistematis dalam berbagai bentuk yang digunakan guru dan peserta didik sebagai pedoman pembelajaran yang memuat materi, strategi, batasan, dan pendekatan penilaian yang direncanakan dengan runtut dan menarik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.1.1 Fungsi Bahan Ajar

Dalam aktivitas pembelajaran, bahan ajar berperan sebagai medium yang menjadi perantara proses penyampaian pengetahuan dan keterampilan dari narasumber kepada orang yang belajar. Penggunaan bahan ajar dalam proses belajar akan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik (Meduri et al., 2022). Fungsi bahan ajar dalam pendidikan sangat penting karena memfasilitasi proses pembelajaran dan membantu mencapai tujuan pendidikan. Berikut ini beberapa fungsi utama bahan ajar;

1. Sebagai Sumber Belajar: Bahan ajar berfungsi sebagai sumber informasi yang memberikan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan peserta didik.

2. Sebagai Panduan Pembelajaran: Bahan ajar berfungsi untuk merencanakan dan mengarahkan pembelajaran yang dilakukan oleh guru.
3. Sebagai Alat Evaluasi: Bahan ajar juga dapat digunakan untuk menilai sejauh mana pemahaman dan kemampuan peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Memotivasi dan Meningkatkan Keterlibatan: Bahan ajar yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.
4. Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis: Bahan ajar yang dirancang dengan pendekatan problem-based learning atau inquiry-based learning dapat membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.
5. Menyesuaikan Dengan Kurikulum: Bahan ajar harus sesuai dengan kurikulum yang berlaku dan dapat beradaptasi dengan perkembangan zaman, seperti penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi.

2.1.2 Bentuk Bahan Ajar

Bahan ajar dapat berupa berbagai bentuk yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran. Beberapa bentuk bahan ajar yang umum digunakan dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

1. Bahan Ajar Cetak

- a. Buku Teks: Buku teks adalah bentuk bahan ajar yang paling umum dan sering digunakan dalam pembelajaran formal. Buku teks berisi materi pelajaran yang disusun secara sistematis dan terstruktur sesuai dengan kurikulum.
- b. Modul: Modul adalah bahan ajar yang disusun dalam bentuk paket pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri. Modul seringkali berisi penjelasan materi, latihan soal, dan tugas yang harus diselesaikan oleh peserta didik.
- c. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD): LKPD berfungsi untuk memberi tugas dan latihan kepada peserta didik agar mereka dapat berlatih memahami materi yang telah diajarkan.

2. **Bahan Ajar Non-Cetak**

- a. **Media Audio:** Audio, seperti rekaman suara, podcast, atau narasi, dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu pemahaman peserta didik dalam memahami konsep tertentu, terutama dalam pembelajaran bahasa atau pelajaran yang membutuhkan penjelasan verbal.
- b. **Video:** Video pembelajaran adalah bahan ajar yang sangat efektif karena dapat menyajikan materi dalam bentuk visual dan audio, sehingga meningkatkan pemahaman peserta didik. Video ini dapat berupa animasi, eksperimen, atau dokumentasi tentang suatu topik.
- c. **Presentasi Digital:** Presentasi yang menggunakan perangkat lunak seperti PowerPoint atau Google Slides untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Presentasi digital sering digunakan untuk memperjelas materi dengan gambar, grafik, dan diagram.

3. **Bahan Ajar Digital atau Elektronik**

- a. *E-book:* Buku elektronik yang dapat diakses melalui perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel. E-book dapat mengandung teks, gambar, dan bahkan video untuk mempermudah pemahaman peserta didik.
- b. *E-module:* Modul digital interaktif yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dengan memanfaatkan teknologi. *E-module* sering dilengkapi dengan elemen interaktif, seperti kuis atau simulasi.
- c. *Website* atau *Platform Pembelajaran Online:* *Platform* seperti *Moodle*, *Google Classroom*, atau situs web khusus pembelajaran menyediakan akses kepada peserta didik untuk materi ajar dalam bentuk teks, video, dan tugas online.

4. **Bahan Ajar Berbasis Budaya Lokal**

- a. **Cerita Rakyat, Lagu, atau Folklore:** Untuk mengintegrasikan materi pembelajaran dengan budaya lokal, bahan ajar bisa berbentuk cerita rakyat, lagu daerah, atau folklor yang dapat digunakan untuk mengajarkan nilai-nilai budaya dan bahasa daerah kepada peserta didik.

Dengan berbagai bentuk bahan ajar tersebut, tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik, beragam, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Pemilihan jenis bahan ajar harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, usia peserta didik, serta media yang paling efektif untuk mendukung proses belajar mereka. Penelitian ini akan berfokus pada pengembangan bahan ajar yang berbentuk *e-module* berbasis budaya lokal.

2.2 *E-Module*

E-module atau modul elektronik, adalah inovasi utama yang menawarkan pembelajaran yang dapat berpusat pada peserta didik, mendukung pemecahan masalah kooperatif, dan pembelajaran mandiri. *E-Module* atau elektronik modul adalah salah satu bahan ajar mandiri yang tersusun secara sistematis yang disajikan dalam format elektronik (Abror et al., 2020). *E-Module* merupakan adaptasi dari modul berbentuk cetak yang dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi (Priyanthi, 2017). *E-Module* disajikan dalam format digital dimana di dalamnya tidak hanya terdapat teks dan gambar melainkan juga terdapat video, audio, dan tautan (Wulansari et al., 2023). *E-module* pembelajaran adalah bentuk bahan ajar berbasis teknologi yang dirancang untuk mendukung proses pembelajaran secara digital dan interaktif.

E-module pembelajaran sebagai modul yang disusun dalam bentuk digital untuk memfasilitasi pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran berbasis teknologi. *E-module* ini berisi materi pelajaran yang dapat diakses secara mandiri oleh peserta didik dengan menggunakan perangkat komputer atau ponsel pintar (Chairad et al., n.d.). *E-module* memungkinkan integrasi berbagai media seperti teks, gambar, animasi, dan video yang dapat meningkatkan pemahaman materi. *E-module* pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta didik. Dalam *e-module* ini, peserta didik dapat belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan menerima umpan balik langsung dari tugas atau latihan yang diberikan. *E-module* juga mendukung pembelajaran berbasis masalah (problem-based learning) yang membantu peserta didik mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis.

Kesimpulanya, *e-module* pembelajaran merupakan alat yang sangat efektif dalam mendukung pembelajaran modern, terutama dalam pembelajaran jarak jauh dan *blended learning*. *E-module* dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik,

memperkaya pengalaman belajar, serta memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran.

2.2.1 Karakteristik *E-Module*

E-Module sebagai bahan ajar mandiri memiliki karakteristik yang tidak jauh berbeda dengan modul cetak (konvensional). *E-Module* setidaknya harus memiliki karakteristik sebagai berikut (Kemendikbud, 2017).

Self-Instructional: E-module dirancang untuk memungkinkan peserta didik belajar secara mandiri tanpa banyak ketergantungan pada pihak lain, seperti guru. Ini berarti bahwa *e-module* tersebut memberikan petunjuk yang jelas, langkah-langkah yang sistematis, dan materi yang mudah dipahami sehingga peserta didik dapat mempelajarinya secara otodidak. Fitur seperti tutorial interaktif atau video penjelasan dapat membantu peserta didik menguasai materi sendiri.

Self-Contained: E-module seharusnya mencakup seluruh materi yang diperlukan untuk satu unit kompetensi yang dipelajari. Semua informasi yang dibutuhkan peserta didik untuk memahami topik tersebut harus ada dalam *e-module* itu sendiri, tanpa perlu mencari referensi tambahan dari luar. Ini memastikan bahwa peserta didik dapat belajar secara lengkap dan mandiri mengenai materi yang diberikan dalam satu kesatuan modul.

Stand-Alone: E-module yang baik tidak bergantung pada media lain, artinya modul tersebut dapat digunakan secara independen tanpa memerlukan alat bantu atau materi tambahan lainnya. Modul ini harus memiliki semua informasi dan elemen pembelajaran yang diperlukan untuk pemahaman peserta didik, sehingga peserta didik tidak membutuhkan sumber lain untuk belajar.

Adaptif: E-module perlu memiliki daya adaptasi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi. Artinya, modul harus dapat dengan mudah diperbarui atau dimodifikasi untuk mencakup informasi atau teknologi terbaru. Ini memungkinkan modul tetap relevan dan efektif meskipun terdapat perubahan dalam kurikulum, perkembangan ilmu pengetahuan, atau alat dan teknik pembelajaran baru.

User-Friendly: E-module harus dirancang dengan antarmuka yang mudah dipahami dan digunakan oleh peserta didik. Hal ini mencakup

kemudahan navigasi, desain yang jelas, dan instruksi yang tidak membingungkan. Modul yang "*user-friendly*" memastikan bahwa peserta didik tidak merasa kesulitan dalam menggunakan modul dan dapat fokus pada materi pembelajaran.

Konsisten dalam Penggunaan Font, Spasi, dan Tata Letak: Desain *e-module* harus konsisten dalam hal tipografi dan tata letak. Penggunaan font yang seragam, spasi yang jelas, dan *layout* yang terstruktur dengan baik membantu memudahkan pemahaman dan pembelajaran. Ketidakkonsistenan dalam elemen-elemen ini bisa membuat modul terasa membingungkan atau sulit dibaca oleh peserta didik.

Disampaikan dengan Menggunakan Suatu Media Elektronik Berbasis Komputer: *E-module* menggunakan media berbasis komputer, yang bisa berupa perangkat lunak atau aplikasi pembelajaran yang diakses melalui komputer, laptop, tablet, atau smartphone. Penyampaian materi melalui media elektronik memungkinkan pembelajaran lebih fleksibel, interaktif, dan mudah diakses oleh peserta didik.

Memanfaatkan Berbagai Fungsi Media Elektronik Sehingga Disebut Sebagai Multimedia: *E-module* menggunakan berbagai jenis media dalam penyampaian, seperti teks, gambar, animasi, suara, dan video, yang bekerja sama untuk menyampaikan informasi. Penggunaan multimedia meningkatkan pengalaman belajar dengan memberikan materi dalam berbagai format, yang dapat membantu peserta didik memahami informasi dengan cara yang lebih menarik dan menyeluruh.

Memanfaatkan Berbagai Fitur yang Ada pada Aplikasi *Software*: *E-module* memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada perangkat lunak atau aplikasi untuk meningkatkan pengalaman belajar, seperti fitur navigasi, quiz interaktif, umpan balik otomatis, atau animasi untuk menjelaskan konsep yang sulit. Fitur-fitur ini membuat modul lebih menarik dan membantu peserta didik untuk lebih terlibat dalam pembelajaran.

Perlu Didesain Secara Cermat (Memperhatikan Prinsip Pembelajaran): *E-module* harus didesain dengan cermat, memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran yang baik, seperti penyajian materi yang jelas, penggunaan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, serta

menyediakan latihan atau evaluasi yang dapat membantu peserta didik dalam menguasai materi. Desain yang cermat memastikan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik, dan modul dapat memberikan pengalaman belajar yang efektif.

2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan *E-Module*

E-Module tentu memiliki kelebihan dan kekurangan. Menurut Wahidah, Ibrahim, & Muslim, kelebihan *E-Module* adalah sebagai berikut (Wahidah et al., 2019).

- a) *E-Module* dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, dan komputer.
- b) *E-Module* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dimana saja dan kapan saja.
- c) *E-Module* tidak mudah lapuk atau rusak seperti modul cetak.
- d) *E-Module* dapat disajikan dengan audio, gambar, video, dan soal.
- e) *E-Module* meningkatkan keterampilan peserta didik dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, mengembangkan sikap positif, dan percaya diri.

Di samping kelebihan terdapat pula beberapa kekurangannya, diantaranya sebagai berikut (Wahidah et al., 2019).

- a) Pengembangan *E-Module* memerlukan waktu yang cukup lama.
- b) Tidak semua orang dapat mengoperasikan aplikasi pembuatan *E-module*.
- c) Guru sebagai fasilitator membutuhkan ketekunan ketika memantau proses belajar peserta didik.
- d) Diperlukan perangkat seperti laptop, *smartphone*, dan komputer yang terhubung dengan internet untuk dapat mengakses *E-Module* yang belum semua sekolah memiliki fasilitas tersebut.

E-module menawarkan banyak keuntungan, seperti fleksibilitas, pembelajaran mandiri, dan penggunaan multimedia, namun juga memiliki tantangan, seperti ketergantungan pada teknologi, kurangnya interaksi sosial, dan masalah terkait desain. Oleh karena itu, penggunaan *e-module* perlu disesuaikan dengan konteks dan kebutuhan peserta didik, serta diimbangi dengan metode pembelajaran lain yang mendukung pembelajaran yang lebih komprehensif seperti dengan memadukan *e-module* dengan *flipbook*.

2.3 *Flipbook*

Dalam pengembangannya, *e-module* membutuhkan perangkat lunak lain salah satunya seperti *flipbook*. *Flipbook* merupakan animasi berbentuk buku yang dapat memuat materi dalam bentuk pdf dilengkapi dengan fitur berupa tautan (*link*), video, animasi, audio, *job sheet*, dan evaluasi (Sucini et al., 2022). *Flipbook* adalah sebuah media digital interaktif yang menyerupai buku fisik, di mana pengguna dapat membalik halaman secara virtual. *Flipbook* sering digunakan untuk berbagai keperluan, termasuk dalam dunia pendidikan sebagai sarana untuk menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk yang lebih menarik dan interaktif (Sucini et al., 2022). Dengan menggunakan *flipbook*, pengguna dapat merasakan pengalaman membaca yang lebih dinamis dan visual, dibandingkan dengan materi teks biasa.

Flipbook merupakan kumpulan gambar yang digabungkan untuk memberikan ilusi gerakan dan menjadi urutan animasi sederhana pada sebuah buku kecil tanpa memerlukan mesin. Seiring dengan perkembangan zaman masyarakat cenderung menyukai buku digital dimana halaman buku bisa dibuka dan dibaca pada layar monitor komputer (Suripto et al., 2024). Bahan ajar yang diintegrasikan dengan aplikasi *flipbook* membuat tampilan lebih menarik karena dapat membuka setiap halaman menjadi layaknya buku pada sebuah komputer sehingga memberikan efek dinamis (Supriatna, n.d.). Penyajian materi dalam *e-module* berbasis *flipbook* dapat dikemas dengan lebih interaktif. Secara sistematis *e-Module* berbasis *flipbook* memberikan dampak positif karena dapat dioperasikan dengan mudah melalui *smartphone* atau PC (Abror et al., 2020).

2.3.1 Karakteristik *Flipbook*

Flipbook memiliki karakteristik, berikut ini merupakan karakteristik *flipbook*.

- a) Navigasi Halaman: Seperti buku fisik, pengguna dapat membalik halaman dengan cara yang mirip, baik dengan mengklik atau menyeret halaman untuk berpindah ke halaman berikutnya.
- b) Multimedia: *Flipbook* mendukung berbagai elemen multimedia, seperti gambar, video, audio, dan animasi yang dapat memperkaya konten dan meningkatkan pemahaman materi.

- c) Interaktivitas: *Flipbook* memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan kontennya, misalnya dengan mengklik gambar atau video untuk melihat penjelasan lebih lanjut, atau bahkan mengerjakan soal latihan yang ada di dalamnya.
- d) Format Digital: *Flipbook* biasanya tersedia dalam format digital seperti PDF atau HTML5 yang bisa dibuka melalui browser atau aplikasi tertentu. Ini memungkinkan akses yang lebih fleksibel dibandingkan dengan buku cetak tradisional.

2.3.2 Keunggulan *Flipbook*

- a) Meningkatkan Keterlibatan Pengguna: Dengan tampilan yang menarik dan interaktif, *flipbook* mampu menarik perhatian peserta didik atau pembaca dan membuat mereka lebih terlibat dalam proses pembelajaran.
- b) Fleksibilitas Akses: *Flipbook* dapat diakses kapan saja dan di mana saja selama ada perangkat digital seperti komputer, tablet, atau ponsel pintar, memberikan fleksibilitas lebih bagi pengguna.
- c) Integrasi Multimedia: *Flipbook* memungkinkan pengintegrasian berbagai media seperti gambar, audio, video, dan animasi yang membuat proses pembelajaran lebih dinamis dan menarik.
- d) Dapat Digunakan di Berbagai Bidang: Selain pendidikan, *flipbook* juga sering digunakan dalam bidang lain seperti pemasaran, presentasi, atau katalog produk, di mana interaktivitas dan visual yang menarik diperlukan.

2.3.3 Penggunaan *Flipbook* dalam Pendidikan

Flipbook dalam pendidikan digunakan untuk mengemas materi pembelajaran secara menarik dan mudah diakses. Penggunaannya sebagai *e-module* sangat bermanfaat, karena dapat menyediakan materi pembelajaran yang terstruktur dan berisi berbagai elemen interaktif seperti video, animasi, dan kuis. Hal ini dapat membantu peserta didik memahami materi lebih baik dan memberi kesempatan untuk belajar dengan cara yang lebih mandiri (Maharani et al., 2024).

2.4 Teks sejarah

Teks sejarah merupakan salah satu jenis teks yang bertujuan untuk mengisahkan peristiwa-peristiwa masa lalu yang dianggap penting dalam perkembangan suatu bangsa, daerah, atau budaya. Teks ini tidak hanya berfungsi sebagai media untuk menyampaikan informasi tentang kejadian sejarah, tetapi juga sebagai sarana untuk menghidupkan kembali memori kolektif yang berkaitan dengan identitas suatu kelompok sosial atau masyarakat (Suryaman et al., 2018). Teks sejarah adalah teks naratif yang mengisahkan peristiwa atau kejadian masa lalu berdasarkan fakta-fakta yang benar-benar terjadi, dan seringkali dilengkapi dengan analisis mengenai sebab dan akibat dari peristiwa tersebut. Ciri-ciri utama dari teks sejarah adalah penggunaan kronologi, yang menggambarkan urutan waktu peristiwa, serta penggambaran tokoh-tokoh penting yang terlibat dalam peristiwa sejarah tersebut.

2.4.1 Tujuan Penulisan Teks Sejarah

Teks sejarah bertujuan untuk menyampaikan pemahaman tentang peristiwa-peristiwa penting yang terjadi di masa lalu. Teks sejarah memiliki dua tujuan utama: pertama, sebagai sarana untuk mendidik pembaca atau pendengar mengenai sejarah dan kedua, untuk memberikan pelajaran berharga dari peristiwa sejarah tersebut. Dengan memahami sejarah, diharapkan pembaca dapat menilai dan mengambil hikmah dari kejadian yang telah berlalu, serta lebih bijaksana dalam menghadapi tantangan masa depan.

2.4.2 Jenis-Jenis Teks Sejarah

Teks sejarah dapat dibedakan menjadi beberapa jenis berdasarkan sudut pandang penulisan dan penyajian informasinya. Berdasarkan sudut pandang, teks sejarah dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu teks sejarah objektif dan teks sejarah subyektif.

- a) **Teks Sejarah Objektif:** Dalam jenis ini, penulis berusaha untuk menyampaikan fakta sejarah secara akurat dan tidak terpengaruh oleh

opini pribadi. Teks jenis ini cenderung lebih fokus pada penyampaian fakta yang dapat diverifikasi dengan bukti-bukti sejarah yang ada.

- b) **Teks Sejarah Subyektif:** Berbeda dengan teks sejarah objektif, teks ini mengandung pendapat dan interpretasi penulis terhadap peristiwa sejarah tertentu. Penulis biasanya akan mengaitkan peristiwa sejarah dengan pandangan ideologis atau nilai-nilai tertentu.

2.4.3 Struktur Teks Sejarah

- a) **Orientasi**

Bagian pembuka yang memberikan pengenalan tentang latar belakang cerita, seperti waktu, tempat, tokoh, atau suasana awal.

- b) **Urutan Peristiwa (Rekaman Kejadian)**

Bagian yang menjelaskan rangkaian peristiwa secara kronologis.

Peristiwa-peristiwa ini biasanya menggambarkan konflik, perjuangan, atau momen penting yang terjadi.

- c) **Reorientasi**

Bagian penutup yang berisi kesimpulan, pandangan penulis, atau nilai yang bisa diambil dari cerita tersebut. (Opsional, tidak semua cerita sejarah memiliki bagian ini.)

2.4.4 Kaidah Kebahasaan Teks sejarah

- a) **Penggunaan Kalimat Lampau**

Menggunakan kata kerja bentuk lampau (*verba lampau*) karena menceritakan kejadian masa lalu.

- b) **Kata Keterangan Waktu dan Tempat**

Menggunakan keterangan waktu (*pada tahun..., saat itu...*) dan tempat (*di Yogyakarta, di Istana Maimun*) untuk memperjelas konteks peristiwa.

- c) **Kata Hubung Kronologis**

Menggunakan konjungsi yang menunjukkan urutan waktu, seperti *kemudian, setelah itu, sebelum, sejak, akhirnya*.

- d) **Deskripsi Tokoh atau Peristiwa**

Menggunakan kata sifat untuk menggambarkan tokoh, suasana, atau peristiwa.

e) Gaya Bahasa Naratif

Menggunakan narasi untuk menceritakan peristiwa sehingga pembaca merasa seolah-olah ikut mengalami cerita.

f) Fakta Sejarah

Memuat informasi berdasarkan fakta yang sudah tercatat dalam sejarah, seperti tanggal, tempat, atau nama tokoh.

2.4.5 Pentingnya Teks Sejarah dalam Pembelajaran

Dalam konteks pendidikan, teks sejarah memiliki peran yang sangat penting. Teks sejarah menjadi alat yang efektif untuk membantu peserta didik memahami peristiwa-peristiwa penting dalam sejarah bangsa dan dunia. Pembelajaran sejarah tidak hanya sekadar menghafal fakta-fakta, tetapi juga memahami konteks dan dampak dari peristiwa sejarah tersebut. Teks sejarah membantu peserta didik untuk melihat hubungan antara masa lalu, masa kini, dan masa depan. Teks sejarah dapat menjadi sarana untuk membangun nasionalisme dan kecintaan terhadap tanah air.

2.5 Sejarah Wayang Palembang

Wayang Palembang merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional yang memiliki fungsi sebagai hiburan maupun untuk *ruwatan*. Dalam perkembangannya di Jawa, wayang kulit pernah dijadikan sebagai media untuk berdakwah oleh para Wali Songo dengan tujuan agar ajaran Islam dapat mudah diterima oleh masyarakat setempat (Habib et al., 2024). Pertunjukan wayang Palembang tidak jauh berbeda dengan wayang lain. Wayang Palembang punya tokoh-tokoh pewayangan yang sama dengan wayang Jawa, cerita wayang merupakan lakon yang disadur dari kisah Ramayana dan Mahabrata dari India (Laksana et al., 2023). Khususnya, wayang Palembang terkesan jauh dari sumber aslinya, tetapi ketika diikuti, lakon atau motif ceritanya tetap saja sama dengan wayang Jawa (Rochmiatun et al., 2019).

Wayang Palembang diiringi oleh seperangkat gamelan berlaras *pelog* dengan caturan atau *gendhing* yang memiliki bentuk dan harmoni yang telah diolah sesuai budaya Palembang. Wayang Palembang dikembangkan dan diwariskan turun temurun secara terbatas di lingkungan

keluarga, terutama oleh nenek moyang dari Dalang Kgs Rusdi Rasyid. Adapun perbedaan antara wayang Jawa dengan wayang Palembang dapat dilihat dari penggunaan bahasa. Wayang Palembang dimainkan dengan menggunakan bahasa Melayu Palembang, yang merupakan bahasa asli Palembang dan memiliki kemiripan dengan bahasa Jawa serta perilaku tokoh-tokohnya lebih bebas. Wayang Palembang tidak melibatkan penyanyi sinden (penyanyi tradisional) saat pementasan. Tokoh dalam pewayangan Palembang mendapat gelar sesuai nama daerah seperti *Wak* (paman dalam bahasa Indonesia) atau Raden, contohnya, Gareng dipanggil *Wak*. Sementara tokoh Bagong dalam cerita Mahabarata ditiadakan dalam wayang Palembang. Tokoh khas Palembang lainnya, adanya tokoh Bambang Tuk Seno, anaknya dari Arjuna.

2.5.1 Teks sejarah Wayang Palembang

Wayang Palembang merupakan salah satu bentuk kesenian tradisional yang kaya akan nilai budaya dan sejarah yang berasal dari Palembang, Sumatera Selatan. Wayang ini, meskipun mirip dengan wayang kulit dari Jawa, memiliki ciri khas tersendiri dalam hal penceritaan, tokoh, dan gaya pertunjukannya. Teks sejarah Wayang Palembang berfungsi untuk menceritakan peristiwa sejarah, mitos, dan kisah-kisah kepahlawanan yang mengandung pesan moral dan kebijaksanaan.

Wayang Palembang memiliki akar budaya yang kuat dalam masyarakat Palembang dan dikenal sebagai salah satu seni pertunjukan yang diwariskan turun-temurun. Berdasarkan berbagai sumber, seperti yang dijelaskan oleh (Nurhidayanti et al., 2022), wayang ini pertama kali muncul pada masa Kesultanan Palembang Darussalam sekitar abad ke-17. Pada saat itu, wayang digunakan sebagai sarana untuk mengajarkan nilai-nilai moral dan kebudayaan Islam kepada masyarakat Palembang. Cerita-cerita yang ditampilkan dalam wayang Palembang biasanya berhubungan dengan cerita-cerita yang ada dalam tradisi Hindu, seperti cerita Ramayana dan Mahabharata, namun dengan pengaruh budaya lokal yang kental.

Teks cerita dalam pertunjukan Wayang Palembang biasanya ditulis dalam bentuk dialog antara tokoh-tokoh yang ada dalam cerita. Tokoh-tokoh utama yang sering muncul dalam cerita wayang ini adalah para dewa, pahlawan, dan makhluk mitologi yang terinspirasi dari mitologi Hindu-Buddha. Namun, dalam wayang Palembang, cerita tersebut juga dipengaruhi oleh tradisi dan mitologi lokal (Rochmiatun, 2021). Salah satu cerita yang sering ditampilkan dalam wayang Palembang adalah kisah tentang Raden Patah, pendiri Kesultanan Palembang Darussalam, yang dikenal dengan perjuangannya dalam menyebarkan ajaran Islam di wilayah tersebut.

Menurut beberapa penelitian, seperti (Fahrezi et al., 2023), wayang Palembang juga kerap menyajikan cerita tentang perjuangan masyarakat Palembang dalam mempertahankan kemerdekaan dan identitas mereka. Dalam cerita ini, wayang digunakan untuk menggambarkan tokoh-tokoh lokal yang menjadi pahlawan dalam melawan penjajah atau dalam mempertahankan budaya dan tradisi mereka.

Cerita-cerita yang disampaikan dalam pertunjukan wayang Palembang memiliki banyak fungsi, salah satunya adalah sebagai media pendidikan bagi masyarakat. Sebagaimana yang dijelaskan oleh (Laksana et al., 2023), teks cerita dalam wayang Palembang mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang sangat penting. Melalui cerita-cerita kepahlawanan dan kisah perjuangan, wayang Palembang mengajarkan masyarakat tentang keberanian, kejujuran, kesetiaan, dan pengorbanan. Selain itu, wayang Palembang juga berfungsi sebagai sarana untuk memperkenalkan dan melestarikan kebudayaan lokal, dengan mengintegrasikan cerita sejarah lokal Palembang yang kaya dengan budaya Islam (Laksana et al., 2023).

Teks cerita dalam wayang Palembang juga memberikan wawasan tentang hubungan antara manusia dengan alam semesta, serta hubungan antar sesama manusia dalam masyarakat. Cerita wayang sering kali berpusat pada perjuangan antara kebaikan dan kejahatan, yang digambarkan melalui karakter-karakter dalam cerita.

Daftar Pustaka

- Abror, M., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Digital flipbook empowerment as a development means for history learning media. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 8(2), 266. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v8i2.24122>
- Agustiani, I. W. D., Attas, S. G., & Anoegrajekti, N. (2022). Upaya Pelestarian Palembang (Alus) Bebaso. *Fon: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 18(2), 177–189. <https://doi.org/10.25134/fon.v18i2.5177>
- Alenezi, M. (2023). Digital Learning and Digital Institution in Higher Education. *Education Sciences*, 13(1). <https://doi.org/10.3390/educsci13010088>
- Allesi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). Alessi, S. M., & Trollip, S. R. (2001). https://csuglobal.blackboard.com/bbcswebdav/institution/FCC/Content/csfiles/home_dir/externalFiles_20130401041211/library__xid-1005_5/Textbook/Reserve__xid-13309_5/OTL__xid-14610_5/OTL543__xid-17718_5/OTL543_Module2__xid-14582_5-2.PDF
- Arsyad, H., & Sauri, S. (2024). Landasan Filosofi Pendidikan dan Konsep Mendidik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(3), 1585–1596. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i3.2579>
- Astalini, Darmaji, Kurniawan, W., Anwar, K., & Kurniawan, D. A. (2019). Effectiveness of using e-module and e-assessment. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 13(9), 21–39. <https://doi.org/10.3991/ijim.v13i09.11016>
- Cahyaningsih, E., Suprijati, H., & Azy, L. (2025). Integrating Local Cultural Wisdom in Project-Based Learning to Improve Science Education : A Study of Kudus. 2(2), 66–77.
- Cahyono, B. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Digital Flipbook Sebagai Media Pembelajaran Di Era Teknologi Digital. *Jurnal Dharmabakti Nagri*, 1(2), 58–64. <https://doi.org/10.58776/jdn.v1i2.26>
- Catya, K., & Ruci, W. H. N. (2025). Utilizing Local Culture in Thematic Learning for First Grade Elementary Students (Vol. 2024, Nomor Ijcah 2024). Atlantis Press SARL. <https://doi.org/10.2991/978-2-38476-317-7>
- Chairad, M., Damanik, S. A., Hasibuan, B. S., & Putra, A. (n.d.). The Importance of Adaptive E-Modules in 21 st Century Education. <https://doi.org/10.4108/eai.17-9-2024.2352962>
- Daherman, Y., Zinaida, R. S., Riau, U. I., Tiga, S., & Darma, U. B. (2024). THE Attractiveness Of E-Learning On Improving The. 1(1), 28–40.
- Dany, A., Rifan, H., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Cendekia Pendidikan*, 4(1), 91–100. <https://doi.org/10.9644/sindoro.v4i1.2933>
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The systematic design of instruction* (Eghth Edit). Pearson.
- Ekaputra, F., Fuldijatman, F., Rusdi, M., Dewi, F., & Theis, R. (2024). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Guru SMA Melalui Pembuatan Flipbook Sebagai Sumber Belajar Mandiri. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 1843–1850. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5095>
- Fahrezi, Z. A., Mubarat, H., & Halim, B. (2023). Perancangan Komunikasi Visual Promosi Kesenian Wayang Palembang. *Besaung : Jurnal Seni Desain dan Budaya*, 8(1), 76–83. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v8i1.2893>
- Habib, M., Aini, N., Ulyatin, A., & Selvyana, K. (2024). Arts Learning by Coloring Palembang Wayang as an Effort to Support the Existence of Palembang Arts among Elementary School Students. 1(1), 24–29.
- Irasuti, & Bachtiar. (2024). Empowering Indonesian EFL Teachers: The Transformative Impact of Visual Literacy Training on Teaching Materials. *International Journal of*

- Learning, Teaching and Educational Research*, 23(8), 116–136. <https://doi.org/10.26803/ijlter.23.8.7>
- Kit Kilag, O. T., Malbas, M. H., Miñoza, J. R., Mariel Ledesma, M. R., Bernasyl Vestal, A. E., & Michael Sasan, J. V. (2023). The Views of the Faculty on the Effectiveness of Teacher Education Programs in Developing Lifelong Learning Competence. *European Journal of Higher Education and Academic Advancement*, 1(2), 92–102. <http://e-science.net/index.php/EJHEAA>
- Kit, O., Kilag, T., Zarco, J. P., Zamora, M. B., Caballero, J. D., Acece, C., Yntig, L., Suba-An, J. D., Michael, J., & Sasan, V. (2023). *European Journal of Innovation in Nonformal Education How Does Philippines's Education System Compared to Finland's? European Journal of Innovation in Nonformal Education (EJINE)*. 3(6), 11–21. <http://inovatus.es/index.php/ejine>
- Kusumo, D., & Afandi, R. (2020). Table Of Content Article information Rechtsidee. *Indonesian Journal of Innovation Studies*, 13(1), 1–12. <https://doi.org/10.21070/acopen.9.2024.8363>
- Laksana, R. B., Rusdi, K. A. W., & Anjasprana, A. (2023). Workshop Belajar Budi Pekerti Melalui Wayang Kepada Guru SD Se-Kota Palembang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(6), 567–572. <https://doi.org/10.59837/jpmmba.v1i6.208>
- Lestari, E., Shaluhiyah, Z., & Adi, M. S. (2024). Use of Android-Based Flipbook Educational Media to Increase Knowledge, Beliefs, Attitudes, and Intentions of Prospective Brides in Stunting Prevention in Semarang City. *Jurnal Promkes*, 12(1), 54–63. <https://doi.org/10.20473/jpk.v12.i1.2024.54-63>
- License, I. (2019). ISSN 1648-3898 ISSN 2538-7138 *Enhancing Critical Thinking Skills Through Stem Problem-Based Contextual Learning : An Integrated E-Module Education Website With*. 739–766.
- López-Belmonte, J., Pozo-Sánchez, S., Moreno-Guerrero, A.-J., & Marín-Marín, J.-A. (2023). We've reached the GOAL. Teaching Methodology for Transforming Learning in the METAVERSE. A teaching innovation project. *Metaverse Basic and Applied Research*. <https://doi.org/10.56294/mr202330>
- Ly, P., Bani, M., Hariana, V., & Meok, P. (2024). Development of E-Modules for Elementary Students. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 14(3), 300–310. <https://doi.org/10.47750/pegegog.14.03.28>
- Maharani, S. D., Laihat, L., Budiansyah, B., Susanti, R., Dewie, S. S. E., Ramadhani, S., & Sundari, A. (2024). Analyzing the Needs of Pre-service Teacher Education Students for Flipbook Learning Resources: Enhancing Understanding and Engagement with Educational Materials. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 16(2), 2300–2309. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v16i2.4741>
- Maya, S., Laksana, R. B., & Hera, T. (2023). Pengaruh Metode Ekspresi Bebas terhadap Kreativitas Peserta didik Membuat Karya Dekoratif Wayang Palembang. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 3(2), 196–210. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v3i2.1938>
- Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektivitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 11(02), 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>
- Nurhayati, N., Suwartono, T., Saripudin, A., & Juwita, N. (2022). Applying Web-Based Technology in Developing Student Worksheets on Writing Local Culture Content Drama Script. *Theory and Practice in Language Studies*, 12(2), 263–273.
- Nurhidayanti, N., Shalifah, N., Syarifuddin, S., & Supriyanto, S. (2022). Eksistensi Kesenian Wayang Palembang Tahun 2000 – 2019. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi*, 6(1), 1–12. <https://doi.org/10.14710/anuva.6.1.1-12>

- Priyanthi, K. A. (2017). Pengembangan e-modul berbantuan simulasi berorientasi pemecahan masalah pada mata pelajaran komunikasi data (studi kasus: peserta didik kelas xi tkj smk n 3 Singaraja). *Jurnal Karmapati*, 6(1), 1–10.
- Prosiding. (2017). Prosiding Seminar Nasional Pendidikan PGRI Tahun 2017. *Prosiding*.
- Rochmiatun, E. (2021). Akulturasi Kebudayaan Dalam Seni “Wayang Palembang.” *Khazanah*, 11(1), 71–78. <https://doi.org/10.15548/khazanah.v11i1.522>
- Rochmiatun, E., Islam, U., Raden, N., & Palembang, F. (2019). *Email : endangrochmiatun_uin@radenfatah.ac.id*. 3(1).
- Sucini, E., Nurhayati, N., & Saripudin, A. (2022). Penggunaan E-Modul Berbantuan Flipbook Dalam Meningkatkan Kemampuan Peserta didik Menulis Naskah Drama Berbasis Cerita Rakyat (The Use of Flipbook-based E-Modules in Improving Student’s Ability to Write Folklore Drama Texts). *Sawerigading*, 28(2). <https://doi.org/10.26499/sawer.v28i2.1052>
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Supriatna, N. (n.d.). *The Effectiveness of Using Flipbooks as an Interactive Medium in Social Studies Learning Based on Local Wisdom to Enhance Critical Thinking Skills*. 14(2), 603–618.
- Suripto, A. W., Setyawati, H., & Rahayu, S. (2024). ... Maker-Based Learning Media Teaching Materials Basic Movement Patterns Physical Education Sports and Health Upper Classes Elementary School Students. *Kurdish Studies*, 4883, 869–881. <https://kurdishstudies.net/menu-script/index.php/KS/article/view/1938>
- Suryaman, M., Suherli, & Istiqomah. (2018). Bahasa Indonesia untuk SMA/MA/SMK/MAK Kelas XII. In *Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan* (Vol. 1, Nomor 1).
- Wahidah, N. I., Ibrahim, N., & Muslim, S. (2019). *E-Module : Design A Learning Material With Rowntree And Hannafin Model For Higher Education*. 8(12), 3373–3376.
- Wulansari, K., Kalangit, D. O. C., Hamdani, H., & Putri, N. A. E. (2023). *Design of Learning E-Modules* (Vol. 2023). Atlantis Press SARL. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-202-6_39
- Yulianti, J., Thusa’diah, H., & Prastowo, A. (2023). Pengembangan Kurikulum Melalui Analisis Budaya Sekolah dalam Mendukung Penguatan Karakter Religius dan Nasionalis di Sekolah Dasar. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(3), 1907–1915. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1712>