

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CASE-BASED*  
*LEARNING* MENGGUNAKAN *ANYFLIP*  
PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG  
*VEREENIGDE OOSTINDISCHE COMPAGNIE (VOC)*  
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**M Bisma Zakawali**

**06041282025028**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CASE-BASED  
LEARNING MENGGUNAKAN ANYFLIP  
PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG  
VEREENIGDE OOSTINDISCHE COMPAGNIE (VOC)  
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**M Bisma Zakawali**

**NIM : 06041282025028**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui**

**Pembimbing,**



**Dra. Sani Sufitri, M.Si.  
NIP. 196901011993022301**

**Disahkan,**

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Sriwijaya  
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



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



**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS CASE-BASED  
LEARNING MENGGUNAKAN ANYFLIP  
PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG  
VEREENIGDE OOSTINDISCHE COMPAGNIE (VOC)  
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

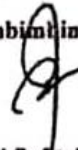
**M Bisma Zakawali**

**NIM : 06041282025028**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan:**

**Pembimbing,**



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

**Mengetahui,**

**Ketua Jurusan,**



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

**Koordinator Program Studi,**



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



**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CASE-BASED LEARNING* MENGGUNAKAN *ANYFLIP* PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG *VEREENIGDE OOSTINDISCHE COMPAGNIE (VOC)* DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**M Bisma Zakawali**

**NIM : 06041282025028**

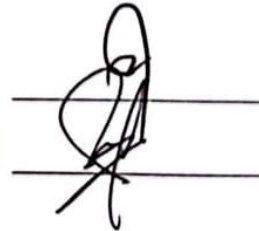
**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Rabu  
Tanggal : 20 Desember 2023


**TIM PENGUJI**

1. Ketua : Dra. Sani Safitri, M.Si.
2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd



**Palembang, Januari 2024**

**Mengetahui  
Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah**



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

**PENGEMBANGAN *E-MODUL* BERBASIS *CASE-BASED*  
*LEARNING* MENGGUNAKAN *ANYFLIP*  
PADA MATERI PERUSAHAAN DAGANG  
*VEREENIGDE OOSTINDISCHE COMPAGNIE (VOC)*  
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

**SKRIPSI**

Oleh

**M Bisma Zakawali**

**06041282025028**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

**Pembimbing,**



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

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



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

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M Bisma Zakawali

NIM : 06041282025028

Program Studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Case-Based Learning Menggunakan AnyFlip pada materi Perusahaan dagang Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di SMA Srijaya Negara Palembang " ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karyaini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan



M Bisma Zakawali

NIM.06041282025028

## PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Modul Berbasis Case-Based Learning Menggunakan AnyFlip pada materi Perusahaan dagang Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di SMA Srijaya Negara Palembang" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si sebagai pembimbing atas bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, serta bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd sebagai dosen penguji dan semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan karunia-Nya aamiin. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.Si, Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. ketua jurusan Ilmu Pendidikan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D, Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Ibu Farida, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Adhiyta Rol Asmi, M.Pd, Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd, Bapak Yudi Pratama, M.Pd Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang Studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan bidang seni

Palembang, Desember 2023

Yang Membuat Pernyataan



M Bisma Zakawali

NIM.06041282025028

## HALAMAN PERSEMBAHAN



Dengan mengucapkan segala puji dan syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan sebuah kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan suatu karya yang bernama skripsi ini dengan baik, sholawat beriringkan salam terus tercurahkan kepada junjungan dan suri tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini akan saya persembahkan terhadap manusia baik yang berperan dalam kehidupan saya:

- ❖ Kepada orang tua yang tercinta bapak Fahrul Rizal dan Ibu Emi Yati. Hidup akan menjadi mudah, perjalanan akan lebih baik ketika dukungan dan doa terus dialirkan kepada saya. Terima kasih sebesar besarnya atas semua yang sudah dilakukan baik pengorbanan, dukungan, doa, motivasi, usaha, kerja keras kalian kepadaku. Segala bentuk perjuangan saya hingga titik ini saya persembahkan kepada dua orang yang paling sangat berharga bagi kehidupan saya. *Thank you for being perfect parents.*
- ❖ Teruntuk ayuk dan kakak saya, Radion Indra Fahmi Restu, Dwi Yulanda Pratita, Heru Gustiawan, dan Syarifah Aminah Ulfa Najib. Terima kasih atas dukungan, inspirasi, serta dorongannya yang telah kalian berikan kepada saya sehingga membentuk saya menjadi lebih baik.
- ❖ Kepada keponakan kecil saya, M Gibran Alwi Gutiawan, Ghania Putri Dwi, dan Aqiela Shafiyah. Terima kasih selalu memberikan semangat baru atas kehadiran kalian selama perjuangan ini.
- ❖ Kepada dosen pembimbing ku, Ibu Dra. Sani Safitri M.Si. Terima kasih saya ucapkan yang sebesar-besarnya, selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya serta memberikan bimbingan dan pelajaran agar saya menjadi lebih baik dalam penulisan.
- ❖ Dosen Dosenku di Prodi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum., Bapak Drs.Syafuruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D, Ibu Dr.L.R Retno Susanti, M.Hum., Ibu Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri M.Si., Ibu Dr.



Hudaidah, M.Pd., Bapak Adhyta Rol Asmi, M.Pd, Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Bapak Yudi Pratama, M.Pd. yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat selama masa perkuliahan, serta staf administrasi ibu Rika yang telah membantu urusan akademik dengan baik.

- ❖ Guru sejarah SMA Srijaya Negara Palembang, Ibu Supiah, Bapak Sandra Ryan Prabowo, dan Bapak Defri. Terima kasih telah membantu saya untuk mempermudah melakukan penelitian, para Peserta didik kelas XI IPA 1 Tahun 2023 terima kasih telah membantu saya untuk melaksanakan penelitian semoga selalu diberikan kelancaran dalam setiap langkahnya.
- ❖ Teruntuk teman seperjuangan saya para penghuni kost Haji Mahmud, Saudara Ar-Rasyid Fikri, Galih Guritno, Rahmat Bagus, Imam Muiz, Joe, Dian Hafiz, dan Indra Alam. Terima kasih selalu ingin berteman dan terus bersama untuk melewati masa perkuliahan dengan sempurna.
- ❖ Kepada para pejuang kaleng bersama saya yaitu saudara Ichsan, Abi, Reza, Ferdian, Andika serta saudari, Eliza, Silvia, Firda, Indah, Chinanti, Putri, Desi, Terima kasih atas hari harinya yang berkesan dalam masa pulang dan pergi perkuliahan.
- ❖ Untuk para kakak dan teman-teman saya pada masa Badan Pengurus Harian Kabinet Jantung Citra 2021 dan Badan Pengurus Harian Kabinet Bara Madani 2022, Terima kasih telah menjadi motivator saya serta memberikan pembelajaran baru dalam kehidupan saya pada masa perkuliahan.
- ❖ **AND FINALLY FOR A TOUGH FIGHTER**, Ya diri saya sendiri M Bisma Zakawali, Terima kasih telah menjadi kuat dalam setiap keadaan, Terima kasih telah berjuang dalam tanggung jawabmu sebagai mahasiswa, dan terima kasih selalu bangkit dalam setiap keadaan apapun, kamu hebat mari lanjutkan perjuanganmu selanjutnya.

**Motto:**

*“Dalam Situasi Ketika Semuanya Sudah Putus Asa, Jadilah Harapan  
Untuk Semua Orang”*

(Lookism: Chapter 427)

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERSETUJUAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>SURAT PERNYATAAN.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xv</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xvi</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	9
1.3 Tujuan Pengembangan .....	9
1.4 Manfaat Pengembangan .....	9
<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
2.1 Hakikat Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pembelajaran Sejarah.....	12
2.2 Teori Belajar yang di Terapkan .....	13

2.2.1 Teori Kognitif.....	13
2.2.2 Teori Konstruktif.....	14
2.3 Pengertian Bahan Ajar.....	15
2.4 Pengertian E-Module.....	16
2.5 Model Pembelajaran <i>Case-Based Learning</i> .....	17
2.5.1 Kelebihan <i>Case-Based Learning</i> .....	19
2.5.2 Kekurangan <i>Case-Based Learning</i> .....	19
2.6 Aplikasi <i>AnyFlip</i> .....	20
2.6.1 Kelebihan Aplikasi <i>AnyFlip</i> .....	21
2.6.2 Kekurangan Aplikasi <i>AnyFlip</i> .....	22
2.7 Penelitian Pengembangan .....	23
2.7.1 Model Penelitian Pengembangan 4D .....	24
2.8 Penelitian Relevan .....	25
2.9 Kerangka Berpikir .....	26
2.10 Profil SMA Srijaya Negara Palembang .....	27
<b>BAB III.....</b>	<b>28</b>
<b>METODE PENELITIAN.....</b>	<b>28</b>
3.1 Metode Penelitian .....	28
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	28
3.3 Prosedur Penelitian .....	29
3.3.1 <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	30
3.3.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....	32

3.3.3 <i>Develop</i> (Pengembangan) .....	32
3.3.4 <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	33
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	34
3.4.1 Wawancara .....	34
3.4.2 Kuesioner atau Angket .....	35
3.4.3 Uji Coba Produk .....	35
3.4.3.1 Validasi Para Ahli .....	36
3.4.3.2 Uji Coba Perorangan .....	36
3.4.3.3 Uji Coba Kelompok Kecil .....	37
3.4.3.4 Uji Coba Lapangan .....	37
3.5 Teknik Analisis Data .....	37
3.5.1 Analisis Data Validasi Ahli .....	37
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar .....	39
<b>BAB IV .....</b>	<b>40</b>
<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>40</b>
4.1 Hasil Penelitian .....	40
4.1.1 Tahapan <i>Define</i> (Pendefinisian) .....	41
4.1.1.1 Analisis Kurikulum .....	41
4.1.1.2 Analisis Peserta didik .....	42
4.1.1.3 Analisis Konsep .....	43
4.1.1.4 Perumusan Tujuan Pembelajaran .....	44
4.1.2 Tahapan <i>Design</i> (Perancangan) .....	45

4.1.2.1 Pemilihan Media .....	45
4.1.2.2 Pemilihan Format .....	46
4.1.2.3 Rancangan Awal .....	47
4.1.3 Tahapan <i>Develop</i> (Pengembangan).....	49
4.1.3.1 Validasi Ahli Media .....	49
4.1.3.2 Validasi Ahli Materi.....	52
4.1.3.3 Validasi Ahli Bahasa.....	55
4.1.3.4 Uji Coba Peserta Didik .....	58
4.1.3.5 <i>One to One Test</i> .....	58
4.1.3.6 <i>Small Group Test</i> .....	59
4.1.3.7 <i>Field Test</i> .....	61
4.1.3 Tahapan <i>Disseminate</i> (Penyebaran) .....	68
4.2 Pembahasan Penelitian .....	68
<b>BAB V.....</b>	<b>74</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>74</b>
5.1 Kesimpulan .....	74
5.2 Saran .....	75
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>76</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>

## DAFTAR TABEL

Table 3.1 Instrumen Penelitian.....	34
Table 3.2 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	36
Table 3.3 Skala Skor Validasi Ahli.....	38
Table 3.4 Kategori Tingkat Kevalidan.....	38
Table 3.5 Kriteria Kategori Tingkat gain Skor .....	39
Table 4.1 Aspek penilaian ahli media .....	50
Table 4.2 Tampilan media sebelum dan sesudah revisi .....	51
Table 4.3 Aspek penilaian ahli materi.....	53
Table 4.4 Tampilan materi sebelum dan sesudah revisi .....	54
Table 4.5 Aspek penilaian ahli bahasa .....	55
Table 4.6 Tampilan bahasa sebelum dan sesudah revisi .....	57
Table 4.7 Hasil rekapitulasi skor para ahli .....	58
Table 4.8 Hasil Uji Coba <i>One to One Test</i> .....	59
Table 4.9 Hasil Uji Coba <i>Small Group Test</i> .....	60
Table 4.10 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	62
Table 4.11 Hasil Rekapitulasi KKM <i>Pretest</i> Peserta Didik .....	62
Table 4.12 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	64
Table 4.13 Hasil Rekapitulasi KKM <i>Posttest</i> Peserta Didik .....	65
Table 4.14 Perbandingan Hasil <i>Posttest</i> dan <i>Pretest</i> .....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Perancangan Pemilihan Kasus.. .....	18
Gambar 2.2 Tampilan <i>HomePage AnyFlip</i> .....	21
Gambar 2.3 Desain Pengembangan 4D.....	24
Gambar 2.4 Rancangan Kerangka Berpikir .....	26
Gambar 3.1 Tahapan Model 4D.....	30
Gambar 4.1 Diagram metode pembelajaran yang disukai peserta didik .	42
Gambar 4.2 Diagram tingkat kebosanan peserta didik dalam bahan ajar yang digunakan.....	43
Gambar 4.3 Format Produk Elektronik Modul.....	46
Gambar 4.4 FlowChart Elektronik Modul .....	48
Gambar 4.5 FlowChart Materi Elektronik Modul .....	48
Gambar 4.6 Proses Uji Coba <i>Pretest</i> Kelas XI IPA 1 .....	61
Gambar 4.7 Proses Pelaksanaan Pembelajaran Kelas XI IPA 1.....	63
Gambar 4.8 Proses Uji Coba <i>Posttest</i> Kelas XI IPA 1 .....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Usul Judul .....	86
Lampiran 2: Surat Keterangan Pembimbing .....	87
Lampiran 3: Surat Tugas Keterangan Validator .....	89
Lampiran 4: Surat Keterangan Penelitian Fakultas .....	90
Lampiran 5: Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan .....	91
Lampiran 6: Surat Keterangan Pasca Penelitian dari SMA Srijaya Negara Palembang .....	92
Lampiran 7: Kartu Bimbingan Skripsi .....	93
Lampiran 8: Link dan Qode QR Eleketronik Modul .....	96
Lampiran 9: Angket Analisis Kebutuhan Peserta didik .....	97
Lampiran 10: Angket Validasi Ahli Media .....	100
Lampiran 11: Lembar Validasi Materi .....	103
Lampiran 12: Lembar Validasi Bahasa .....	106
Lampiran 13: Lembar RPP .....	109
Lampiran 14: Lembar <i>One to One Test</i> .....	129
Lampiran 15: Lembar <i>Small Group Test</i> .....	131
Lampiran 16: Lembar Hasil <i>PreTest</i> .....	133
Lampiran 17: Lembar Hasil <i>PostTets</i> .....	136
Lampiran 18: Dokumentasi .....	139



## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul ““Pengembangan E-Modul Berbasis Case-Based Learning Menggunakan AnyFlip pada materi Perusahaan dagang Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di SMA Srijaya Negara Palembang”. Tujuan pada penelitian ini untuk dapat mengembangkan elektronik modul berbasis case-based learning yang valid serta dapat meningkatkan kualitas cara berpikir peserta didik. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model 4D yang terdiri dari (*define, design, develep, dan disseminate*), pada penilaian kevalidan elektronik modul diperoleh melalui hasil validasi yaitu ahli materi sebesar 95, ahli media 84 dan ahli bahasa 84, selanjutnya pada tahap hasil belajar peserta didik menggunakan elektronik modul berbasis case-based learning mengalami peningkatan dengan sebesar 55,6% dengan nilai N-gain sebesar 0,77 dan masuk dalam kategori tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan elektronik modul menggunakan anyflip melalui materi perusahaan dagang VOC yaitu valid dan dapat meningkatkan kemampuan hasil belajar pada peserta didik.

**Kata Kunci: Pengembangan Elektronik Modul, Case-Based Learning, Sejarah, Validitas, Hasil Belajar.**

Disetujui  
Pembimbing



Dra. Sani Safitri, M.Si

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

## ABSTRACK

*This research is entitled "Development of an E-Module Based on Case-Based Learning Using AnyFlip on the Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) trading company material at SMA Srijaya Negara Palembang". The aim of this research is to develop electronic modules based on case-based learning that are valid and can improve the quality of students' way of thinking. This research is a type of development research using a 4D model consisting of (define, design, develop, and disseminate), in assessing the validity of the electronic module, it is obtained through validation results, namely material experts are 95, media experts are 84 and language experts are 84, then at the next stage The learning outcomes of students using electronic modules based on case-based learning have increased by 55.6% with an N-gain value of 0.77 and is in the high category. This shows that learning using electronic modules using anyflip through VOC trading company material is valid and can improve students' learning outcomes.*

**Keywords:** *Electronic Module Development, Case-Based Learning, History, Validity, Learning Outcomes.*

Advisor

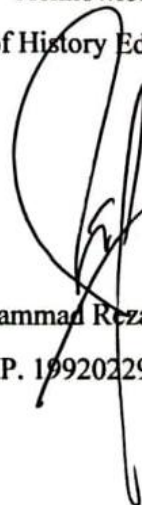


Dra. Sani Safitri, M.Si

NIP. 196901011993022001

Acknowledged by,

Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan IPTEK ke seluruh dunia sangat berdampak dengan kehidupan semua umat manusia dengan menjadikan masyarakat sebagai informasi yang bersifat luas, Pada era perkembangan ilmu pengetahuan tersebut memberikan tantangan baru terhadap masyarakat serta memacu setiap orang untuk bersaing sampai berkompetisi untuk melakukan suatu perubahan tersebut (Sonia, 2022:4430; Nasrika, 2019:152). Masyarakat sangat didorong untuk melakukan suatu perubahan dengan adanya informasi yang di dapatkan melalui perkembangan ilmu pengetahuan teknologi yang ada, dengan adanya hal tersebut membuat ilmu pengetahuan sudah mulai berproses terhadap dunia pendidikan.

Pendidikan merupakan suatu proses perencanaan pembelajaran pada peserta didik baik dari kemampuan agama, kecerdasan, akhlak, serta berkehidupan terhadap masyarakat, ada beberapa jenis pendidikan yang tercipta yaitu Pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah dan Pendidikan informal yang dilaksanakan diluar sekolah untuk mengembangkan minat, bakat, serta kreatifitas peserta didik (Ariani & Festiyed, 2019:155; Haerullah, 2020:194). Pada masa sekarang pendidikan harus diimbangi dengan teknologi, dengan adanya keseimbangan tersebut masyarakat akan memiliki kemampuan berpikir kreatif dan inovatif (Dewi, 2019:99). Kemampuan teknologi terhadap dunia pendidikan sangat berperan penting hal tersebut mampu membantu para pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang cerdas, dikarenakan teknologi sendiri tidak akan lepas terhadap dunia pendidikan semakin maju sebuah teknologi maka akan semakin canggih juga proses pembelajaran yang akan dilaksanakan pada pendidikan sehingga para peserta didik mampu melaksanakan suatu pembelajaran dengan baik, pada perkembangan teknologi juga dapat harus dimanfaatkan sebaik baiknya oleh para pendidik untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran.

Peran penting yang harus dilakukan oleh para pendidik yaitu dengan adanya perkembangan teknologi sekarang membuat adanya suatu perbedaan budaya pada ruang lingkup dunia pendidikan dimana para peserta didik sangat cepat mendapatkan sebuah informasi baik secara langsung maupun tidak langsung, dengan adanya perkembangan tersebut membuat era globalisasi menjadi nyata pada dunia Pendidikan, ada dampak yang harus dirasakan yaitu adanya perubahan yang terus terjadi bagi setiap aspek kehidupan dunia (Nuriyati & Chanifudin, 2020:362; Averros et al., 2022:78). Dengan melalui hal tersebut dunia pendidikan akan mengalami suatu kemajuan yang luar biasa dengan adanya tenaga pendidik yang cerdas dan kreatif terhadap teknologi yang semakin berkembang dengan pesat terutama perubahan yang terjadi pada negara negara berkembang termasuk negara Indonesia pada aspek pendidikan.

Perkembangan Pendidikan di Indonesia sudah sangat banyak mengalami kemajuan baik dari masa ke masa hal tersebut dibuktikan dengan banyaknya perubahan kurikulum yang terjadi baik dari kurikulum awal kemerdekaan sampai dengan kurikulum sekarang (Ananda & Hudaidah, 2021:104). Dengan adanya perubahan yang terus tersebut membuat kurikulum yang digunakan akan mengalami suatu kemajuan dengan mengikuti perkembangan zaman yang ada sehingga perubahan yang dilakukan merupakan sebuah rancangan untuk bisa menciptakan generasi yang berkualitas dengan cara mengefektifkan proses pembelajaran dengan sempurna.

McGriff mendeskripsikan bahwa proses pembelajaran harus satu arah pada setiap konteks dengan pengalaman sehingga dapat menimbulkan minat siswa terhadap aktivitas pembelajaran artinya setiap proses suatu pembelajaran harus mempunyai tujuan yang jelas dan dapat dikaitkan dengan sebuah pengalaman yang sudah terjadi. Tetapi faktanya proses pembelajaran di Indonesia masih tergolong lemah atau tidak efektif dikarenakan peserta didik tidak adanya dorongan untuk meningkatkan proses berpikir ada beberapa faktor yang terjadi yaitu, faktor guru, faktor siswa, faktor sarana prasarana dan faktor lingkungan (Anggraeni P & Akbar A., 2018:55; Junaedi I, 2019:21). Beberapa faktor tersebutlah yang menyebabkan

harus adanya suatu perkembangan pada pendidikan di Indonesia sehingga dapat mengalami suatu perubahan yang semakin baik serta dapat menciptakan generasi yang cerdas dan inovatif dan dapat memanfaatkan kemajuan teknologi dengan baik dalam perkembangan pembelajaran juga memiliki sebuah kaitan dengan budaya literasi.

Budaya literasi yang memiliki dua suku kata berbeda yang artinya, budaya merupakan suatu kebiasaan yang terus menerus dilakukan sedangkan literasi yaitu kemampuan untuk melakukan suatu kepenulisan serta membaca (Ikko N & Maharani U, 2020:11). Dengan adanya suatu kemajuan teknologi maka budaya literasi sangat kurang diminati oleh peserta didik (Aulinda, 2020:89). Berdasarkan fenomena tersebut maka para pendidik seharusnya mampu menciptakan sebuah bahan ajar yang dapat meningkatkan budaya literasi bagi para peserta didik hal dengan meningkatkan kemampuan dalam membuat bahan ajar yang lebih bervariasi dan dapat dipahami terhadap peserta didik itu sendiri.

Dengan hal tersebut peningkatan akan terus dilakukan dengan menciptakan bahan ajar yang berinovasi dalam pendidikan (Effendi et al., 2019:126; Elita et al., 2022). Inovasi tersebut sangat penting untuk suatu kemajuan dikarenakan inovasi akan muncul karena adanya yang perlu disempurnakan tetapi bahan ajar harus bersanding dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih sehingga dapat meningkatkan kualitas bahan ajar para pendidik.

Bahan ajar sendiri merupakan materi pembelajaran yang disusun secara sistematis serta dimanfaatkan oleh para Pendidikan untuk melakukan proses pembelajaran (Magdalena et al, 2020:312). Bahan ajar sangat penting untuk meningkatkan kualitas bakat dari peserta didik oleh karena itu harus memerlukan beberapa perubahan dan bersama sama mengembangkan bahan ajar agar lebih efektif dan baik (Yang, 2022:109). Terdapat banyak sekali bahan ajar yang dapat dikembangkan dengan melalui teknologi yang semakin maju salah satu bahan ajar yang harus dikembangkan antara lain yaitu pengembangan e-modul, bahan ajar tersebut sangat tepat dipilih untuk dapat meningkatkan budaya literasi yang ada.

E-Modul merupakan modifikasi dari sebuah modul yang berarti suatu rencana pembelajaran yang dibuat secara sistematis dan teratur dengan teknologi yang semakin maju, elektronik modul akan meningkatkan kompetensi serta pemahaman peserta didik dikarenakan mampu mengatasi tentang permasalahan ruang dan waktu terhadap para pembaca peserta didik itu sendiri (Laili, et al.,2019:308; Novitasari & Tiara., 2022:12). Artinya para peserta didik mampu melaksanakan suatu pembelajaran dimana saja dan kapan saja melalui elektronik modul tersebut berdasarkan hal tersebut pembelajaran melalui elektronik modul mempunyai suatu kelebihan.

Kelebihan elektronik modul dalam pembelajaran yaitu adanya suatu perkembangan yang harus terus dilakukan didalamnya (Harahap & Eliza D., 2022:3065). Dan juga hal tersebut membuat para peserta didik mudah memahami sebuah materi secara mandiri yang dapat digunakan kapan saja dan dimana saja (Wulandari et al., 2021:142). Melalui e-modul tersebut akan selalu dapat dikembangkan sehingga dapat menyempurnakan suatu bahan ajar dengan lebih baik dengan perkembangan tersebut bisa kita tingkatkan kembali dengan memasukan pembelajaran inovatif.

Pembelajaran inovatif lebih mengandalkan teknologi dan internet, dimana peserta didik harus memiliki keterampilan 4C yaitu *critical thinking, communication, colaboration, dan creativity* (Indarta et al., 2021:4344). Dalam keterampilan tersebut peserta didik diharapkan mampu untuk berpikir tingkat tinggi dengan cara mengidentifikasi, menganalisis dan mengevaluasi serta dapat memutuskan apa yang benar dan apa yang salah (Hermawati & Safitri, 2023: 33). Pembelajaran inovatif sendiri merupakan pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi para peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi dan hal tersebut dapat dibantu dengan melalui model pembelajaran yang semakin meningkat juga untuk menerapkan hal tersebut perlu adanya model pembelajaran yang mendukung, salah satunya yaitu *Case-based Learning*.

Model pembelajaran *Case-Based Learning* yang berarti pembelajaran berbasis kasus, metode ini digunakan kepada para peserta didik agar bisa berpikir

secara kritis dalam menyelesaikan kasus yang sudah dibuat, pembelajaran ini dilihat melalui hasil dengan penanaman penalaran logis, pendidik memberikan pertanyaan sedangkan peserta didik menganalisis dan menyimpulkan (Mulyati et al., 2022:283; Zhao et al., 2020:2). Pada model pembelajaran tersebut sangat tepat dilakukan dalam suatu pembelajaran sejarah yang dimana pada pembelajaran sejarah sendiri memiliki sebuah kasus yang selalu ada dalam setiap peristiwa itu sendiri sehingga peneliti akan mengembangkan e-modul tersebut dalam berbasis kasus di pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah merupakan kegiatan yang sangat penting agar suatu bangsa mengetahui proses lahirnya suatu karakter bangsa, ada peran penting yang terkandung dalam melaksanakan proses pembelajaran sejarah yaitu membentuk kepribadian peserta didik serta mengimplementasikan nilai-nilai karakter yang ada didalam pembelajaran sejarah tetapi didalam pembelajaran sejarah tidak akan lepas dengan adanya ilmu sejarah itu sendiri dalam ilmu sejarah banyak sekali yang melihat bahwa sejarah merupakan ilmu yang subjektif tetapi ilmu sejarah adalah salah satu rumpun ilmu yang ingin memajukan manusia serta mencapai kemanusiaan yang sebernarnya dengan mempelajari melalui pendekatan kualitatif yang lekat dengan ilmu sejarah (Sopacua et al., 2020:464; Prayogi, 2021: 248). Dengan hal demikian elektronik modul sangat diperlukan dalam pembelajaran sejarah dan dikaitkan dengan model pembelajaran *case-based learning* yang merupakan suatu pembelajaran dengan melalui metode kasus dan kasus tersebut dapat dilihat melalui sudut pandang sejarah itu sendiri.

Pembuatan tersebut pastinya akan dibantu melalui aplikasi atau web yang dapat diakses melalui jaringan internet salah satu aplikasi yang akan digunakan oleh peneliti untuk membantu pembuatan elektronik modul yaitu *anyflip*. yang berfungsi untuk memudahkan para pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga para peserta didik mampu mempelajari materi melalui *smartphone*, berbicara mengenai *smartphone* yang telah menjadi bagian dari gaya hidup manusia modern dan dimainkan dari semua golongan baik anak-anak sampai orang tua dikarenakan *smartphone* bukan hanya untuk menjadi alat komunikasi

melainkan sebagai tempat hiburan dan pembelajaran (Khuzaini et al, 2023:2; Ula D, 2019:40). Banyak sekali fungsi yang terdapat di dalam *smarphone* dikarnakan hal tersebut peneliti berminat membuat sebuah bahan ajar yang bisa di akses melalui *smarphone* dengan aplikasi *anyflip* tersebut.

Pada tahun 2016 penggunaan aplikasi *anyflip* populer tetapi hanya digunakan para pebisnis dan pegawai kantor, namun aplikasi *anyflip* terus berkembang sehingga mampu membantu memudahkan para pendidik membuat materi bahan ajar seperti e-modul agar lebih menarik (Gusmilarni et al., 2022:225). Dan pada saat ini banyak sekali aplikasi yang mendukung untuk mencapai keberhasilan terhadap materi yang akan disampaikan.

Sejalan berkembangnya aplikasi yang digunakan, peneliti mengharapkan mempermudah para siswa untuk mempelajari materi salah satunya yaitu materi sejarah tentang perusahaan dagang *Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC)* yang merupakan badan usaha yang dibentuk oleh investor belanda pada abad 16 dengan tujuan mencari keuntungan pada abad ke-16 tersebut ekspedisi eropa yang dipimpin oleh Cornelis De Houtman berhasil pertama kali tiba di banten, namun tujuan utamanya yaitu pergi ke Maluku untuk memperoleh rempah-rempah, periode ini di kenal sebagai “Demam Emas” (Mustakif & Mulyati, 2019:3; Grataridarga et al., 2023:2). Hal tersebut agar dapat mengingatkan kembali betapa berpengaruhnya perusahaan dagang di Indonesia melalui materi tersebut juga banyak sekali kasus-kasus yang bisa dipelajari pada saat itu baik dari terbentuknya sampai dengan pembubaran *VOC*.

Berdasarkan hal tersebut peneliti berminat untuk melaksanakan kegiatan penelitian disalah satu sekolah swasta unggul yang terletak di Kawasan daerah Palembang tepatnya SMA Srijaya Negara, sekolah tersebut merupakan sekolah mitra utama FKIP UNSRI dan dikelola oleh Yayasan Srijaya Negara, adapun hasil obeservasi awal yang dilakukan oleh peneliti melalui *googleform* terhadap siswa, terdapat 62.9% para siswa sangat menyukai pembelajaran sejarah dengan melaksanakan kunjungan ke tempat bersejarah.



Peneliti juga menemukan fakta bahwa metode yang sering digunakan para guru untuk melakukan pembelajaran yaitu metode diskusi dalam bentuk 57,1% dan sekitar 91,4% para pendidik menggunakan buku ajar dalam melaksanakan pembelajaran, peneliti juga menemukan hal menarik terhadap hasil observasi awal tersebut yaitu. terdapat 74,3% siswa belum mengetahui apa itu elektronik modul.

Hal tersebut bisa diperkuat kembali dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan yaitu pada tanggal 3 Agustus tahun 2023 terhadap salah satu guru sejarah yaitu bernama bapak Defri beliau mengatakan sering menggunakan buku ajar untuk pembelajaran dikarenakan sudah tersedia dari pihak sekolah, dan pembelajaran juga sering dilakukan melalui diskusi dengan adanya pembelajaran *Project based learning*.

Adapun penelitian pengembangan E-Modul sudah banyak dilakukan oleh beberapa orang yang pertama yaitu berjudul "*Pengembangan E-Module berbasis FlipBook untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar di SD/MI*" hasil yang didapatkan oleh peneliti pada saat mewawancarai salah satu guru yaitu para pendidik masih banyak menggunakan bahan ajar modul saja yang dibuat serta dicetak oleh pendidik sendiri sehingga menyebabkan pembelajaran tersebut monoton (Septiana, 2021:8).

Peneliti selanjutnya yang berjudul "*Pengembangan E-Modul pembelajaran berbasis FlipBook Maker untuk meningkatkan hasil belajar materi siklus akuntansi perusahaan jasa pada siswa kelas XII SMA M 1 Seputih Banyak*" juga mendapatkan hasil dengan melakukan metode wawancara melalui siswa yaitu pembelajaran sulit dilakukan jika hanya menggunakan modul ajar berbentuk cetak pada saat melakukan pembelajaran daring dikarenakan kemampuan siswa menerima pembelajaran dari pendidik kurang baik sehingga siswa sulit untuk memahami sebuah materi ajar (Yulianto R, 2022:2).

Selanjutnya penelitian ketiga yang berjudul "*Pengembangan Emodul Berbasis Problem Based Learning Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*" hasil dari peneliti tersebut

mengenai kelayakan pemakaian E-Modul di salah satu sekolah tersebut antara lain sekitar 76% dengan kategori valid berdasarkan penilaian ahli media dan 84% berdasarkan ahli guru mata pelajaran tersebut (Sari S, 2021:64).

Dengan berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu tersebut dapat diketahui bahwa bahan ajar harus terus dikembangkan yang dulunya berbahan cetak selanjutnya menjadi digital tidak sampai dengan berbahan digital saja pengembangan juga harus lebih ditingkatkan dengan memasukan metode-metode pembelajaran sesuai pada zamannya agar para peserta didik pada saat melakukan pembelajaran tidak monoton dan materi yang diajarkan mudah dipahami.

Adapun perbedaan yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya dengan penelitian selanjutnya yaitu dijelaskan pada peneliti sebelumnya elektronik modul seharusnya layak diterapkan di semua jenjang baik SD,SMP, maupun SMA agar meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan suatu pembelajaran yang akan dilaksanakan, sedangkan penelitian selanjutnya yaitu dengan mengembangkan E-Modul melalui metode *Case-Based Learning* yang dimana adanya sebuah kasus yang di masukan kedalam E-Modul tersebut agar meningkatkan cara berpikir dari peserta didik tersebut.

Dengan hal tersebut peneliti merasa adanya suatu pengembangan yang harus dilakukan dalam pembuatan elektronik modul sehingga bisa mengikuti perkembangan zaman yang ada dan dapat di kombinasikan dengan ketrampilan abad 21 seperti berpikir kritis, menyelesaikan suatu permasalahan, literasi, kemampuan komunikasi serta karakter agar para peserta didik mampu untuk menyelesaikan kasus yang ada.

Berdasarkan dengan adanya latar belakang diatas mendorong peneliti untuk melakukakan sebuah penelitian yang berjudul ***“Pengembangan E-Modul Berbasis Case-Based Learning Menggunakan AnyFlip pada materi Perusahaan dagang Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) di SMA Srijaya Negara Palembang”***.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan adanya latar belakang tersebut, maka di dapatkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan Elektronik Modul berbasis *case-based learning* menggunakan anyflip yang tepat serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan bahan ajar dengan kemajuan teknologi yang semakin modern serta dapat digunakan dalam proses pembelajaran sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang?
3. Bagaimana Mengaplikasikan Elektronik Modul dengan memasukan model pembelajaran abad 21 melalui anyflip di SMA Srijaya Negara Palembang?

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Melalui Rumusan masalah di atas, tujuan pengembangan ini, adalah sebagai berikut:

1. Untuk Mengembangkan Elektronik Modul berbasis *case-based learning* menggunakan anyflip yang tepat dan dapat digunakan dalam melakukan proses pembelajaran sejarah.
2. Untuk mengembangkan bahan ajar yang semakin modern dengan mengandalkan elektronik digital terhadap proses pembelajaran sejarah.
3. Untuk meningkatkan kualitas cara berpikir peserta didik melalui metode pembelajaran abad 21 yaitu *case-based Learning* melalui anyflip.

## **1.4 Manfaat Pengembangan**

Manfaat yang bisa di dapat melalui pengembangan ini adalah sebagai berikut.

**1. Bagi Pendidik**

Sebagai inovasi baru dalam bahan ajar elektronik modul berbasis *case-based learning* terhadap proses pembelajaran.

**2. Bagi Peserta Didik**

Diharapkan mampu meningkatkan berpikir kritis dalam proses pembelajaran melalui *case-based learning* yang sudah dibuat.

**3. Bagi Peneliti**

Sebagai tempat terciptanya awal untuk melakukan penelitian selanjutnya.

**4. Bagi Lembaga**

Diharapkan bisa meningkatkan kualitas lembaga dengan adanya pembaruan dalam penelitian e-modul yang berbasis kasus.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adeliya Putri Ananda, & Hudaidah. (2021). Perkembangan kurikulum pendidikan indonesia dari masa ke masa. *Sindang: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, vol 3 no 2, 102–108.
- Adri, F., Giatman, M., & Ernawati. (2021). Manajemen pembelajaran pada masa pandemi covid-19 berbasis blended learning. *JRTI (Jurnal Riset Tindakan Indonesia)*, 6, 110–118.
- Amalia Ariska, R., Wartiningsih, A., Syahrani, A., Amalia Ariska Universitas Tanjungpura, R., & Hadari Nawawi, J. H. (2022). Penerapan model cbl dan media sinier untuk meningkatkan keterampilan menulis teks eksposisi kelas viii. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. <https://doi.org/10.26418/jppk>
- Ameta, D., Tiwari, S., & Singh, P. (2020, February 27). A Preliminary Study on Case-Based Learning Teaching Pedagogy: Scope in SE Education. *ACM International Conference Proceeding Series*. <https://doi.org/10.1145/3385032.3385045>
- Amin, N., Oviana, W., & Ghassani, F. (2021). Feasibility of Web-Based E-Book Learning Media Using Anyflip Web on Digestive System Materials. *BIOEDUCATION JOURNAL*, 5, 99–110. <https://doi.org/10.24036/bioedu.v5i2.321>
- Anggraeni P, & Akbar A. (2018). Kesesuaian rencana pelaksanaan pembelajaran dan proses pembelajaran. *Journal Pesona Dasar: Universitas Syiah Kuala*, 6(2), 55–65.
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, S. (2023). *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif*. <http://ejournal.yayasanpendidikandzurriyatulquran.id/index.php/ihsan>
- Ariani, R., & Festiyed. (2019). Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Pendidikan dalam Pengembangan Multimedia Interaktif. In *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* (Vol. 5, Issue 2).
- Aryanti, E. D., & Arief, M. (2021). Pengembangan E-module berbasis digital flipbook pada mata pelajaran kearsipan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(1), 24–33. <https://doi.org/10.17977/um066v1i12021p24-33>
- Aulinda, I. F. (2020). *Menanamkan budaya literasi pada anak usia dini di era digital*.

- Averros Azzam Al Islami, M., Maharani Ramli, R., Agung Rahman, W., & Sandra Agnesa, O. (2022). Dampak Era Globalisasi di Pendidikan (Pendidik dan Peserta Didik). *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(1). <https://doi.org/10.30998/xxxxx>
- Basyri, M., Dinana, A., & Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7, 89–100.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Darmanita, Z., & Yusri. (2020). Pengoperasian Penelitian Naratif dan Etnografi; Pengertian, Prinsip-Prinsip, Prosedur, Analisis, Intepretasi dan Pelaporan temuan. *As-Shaff: Jurnal Manajemen Dan Dakwah*, 1, 23–34.
- Dewa, I., Agung, G., Suardana, N., & Rapi, N. K. (2021). E-Modul IPA dengan Model STEM-PjBL Berorientasi Pendidikan Karakter untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal ilmiah pendidikan dan pembelajaran*, 6(1), 120–133. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1>
- Dewi, E. (2019). Potret Pendidikan di Era Globalisasi Teknosentrisme dan Proses Dehumanisasi. *Sukma: Jurnal Pendidikan*, 3(1), 93–116. <https://doi.org/10.32533/03105.2019>
- Diana, L. E., Hardianti, T., Rizaldi, R., Fitriana, S., Mardiana, N., & Syahwin, S. (2022). Development of e-modules based pjbl using the flipbook application for class xi students of sma materials static fluid. *progres pendidikan*, 3(1), 51–56. <https://doi.org/10.29303/prospek.v3i1.232>
- Effendi, D., & Wahidy, D. A. (2019). *Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21*.
- Fauzi, F. A., Ratnaningsih, N., & Lestari, P. (2022). Pengembangan Digibook Barisan dan Deret Berbasis Anyflip untuk Mengeksplor Kemampuan Berpikir Komputasional Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 06(01), 191–203.
- Grataridarga, N., Mardiaty, W., & Putri, N. R. (2023). Digitization of the 17th and 18th Centuries' Dutch East India Company (VOC) Archives for The Archives' Preservation. *The 5th International Conference on Vocational Education Applied Science and Technology 2022*, 60. <https://doi.org/10.3390/proceedings2022083060>

- Gusmilarni, Anhor F, & Yunus N. (2022). pengembangan bahan ajar berbantuan aplikasi anyflip pada materi sistemkoordinasi siswa kelas xi. *Biogenerasi: Jurnal Pendidik Biologi*, Vol 7 No 2, 224–235.
- Haerullah, E. (2020). Dimensi perkembangan pendidikan formal dan non formal. *Edukasi NonFormal*, Vol 01 No 1, 190–207.
- Hamisah, S., Caska, C., & Kartikowati, S. (2022). Pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbantu anyflip dan qizizz untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal pajar (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 6(6), 1950. <https://doi.org/10.33578/pjr.v6i6.8880>
- Hanifah, H., Susanti, S., Setiawan, A., & Adji. (2020). Perilaku dan karakteristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim: Jurnal Manajemendan Ilmu Pendidikan*, Vol 2, Nomor 1, 105–117.
- Hayati, S., Aini, I., Guntara Program Studi Pendidikan Fisika, Y., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2020). Analisis Persepsi Guru dan Calon Guru Fisika Terkait Sumber Belajar, Media Pembelajaran dan Bahan Ajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Fisika* (Vol. 3, Issue 1). <https://jurnal.untirta.ac.id/index.php/sendikfi/index>
- Hermawati, L., & Safitri, S. (2023). Pengaruh pelaksanaan pembelajaran berbasis hots (higher order thinking skills) terhadap keterampilan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran sejarah sma. *POLYGLOT: Jurnal Ilmiah*, 19(2), 28–46. <https://doi.org/10.1966/pji.v19i2.6089>
- Hikmawati, D., Rahmadani, F., Syarifuddin, & Safitri, S. (2023). Pengaruh Penguasaan Keterampilan Dasar Mengajar para Pendidik dalam Efektivitas Pembelajaran di Kelas. *SUKMA:JURNAL PENDIDIKAN*, 7(1), 79–93. <https://doi.org/10.32533/07105.2023>
- Holden Simbolon, D. (2022). Pengaruh Model Case Based Learning (CBL) Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. In *BULLET: Jurnal Multidisiplin Ilmu* (Vol. 1, Issue 03).
- Ikko Nur Nugraheni, A., & Maharani Umay, N. (2020). Upaya peningkatan budaya literasi pada peserta didik dengan sastra populer karya andrea hirata. *Jurnal Penelitian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang*, 5, 9–13.
- Indarta, Y., Jalinus, N., Abdullah, R., & Samala, A. D. (2021). 21st Century Skills : TVET dan Tantangan Abad 21. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 4340–4348. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1458>

- Ismi Laili, Ganefri, & Usmeldi. (2019). *Efektivitas pengembangan e-modul project based learning pada mata pelajaran instalasi motor listrik.*
- Isnaini, N., Aprilianti, R., Arianto, A., & Sunarni, A. (2022). *Penerapan Case Based Learning Pada Mata Kuliah Sekkyakugyou No Nihongo* (Vol. 15, Issue 2). <http://jba.stba-jia.ac.id>
- Junaedi I. (2019). Proses pembelajaran yang efektif. *Journal Of Information System, Applied, Management, Accounting, and Research, Vol 3 No 2*, 19–25.
- Khuzaini, N., & Susanto, D. (2023). Pembuatan modul elektronik dengan anyflip bagi guru smk assalafiyah mlangi sleman. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1).
- Koehler, A. A., Fiock, H., Janakiraman, S., Cheng, Z., & Wang, H. (2020). Asynchronous online discussions during case-based learning: A problem-solving process. *Online Learning Journal*, 24(4), 64–92. <https://doi.org/10.24059/olj.v24i4.2332>
- Krismawati. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Penulisan Sejarah Berbasis Model Project-Based Learning. *Indonesian Journal of Social Science Education (IJSSE)*, 1(2), 156–170. <https://doi.org/10.29300/ijssse.v1i2.1905>
- KUNCAHYONO, & KUMALASANI, M. P. (2019). *Pengembangan softskill teknologi pembelajaran melalui pembuatan e-modul bagi guru sekolah dasar.*
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis pengembangan bahan ajar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamillah, S., & Ayu Amalia, D. (2020). Analisis bahan ajar. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 2, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Maghfiroh, R. L., Zawawi, I., & Suryanti, S. (2022). Pengembangan e-lkpd berbasis etnomatematika menggunakan aplikasi anyflip materi segiempat dan segitiga. In *DIDAKTIKA* (Vol. 28).
- Martani, K. D., Media, P., Digital Book, P., Aplikasi, M., Untuk, A., Kualitas, M., Bahasa, P., Dalam, I., Unsur, M., Cerita, I., Kelas, S., Bagus, S. N., Parakan, K., & Temanggung, K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Menggunakan Aplikasi Anyflip Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Mengidentifikasi Unsur Intrinsik Cerita Siswa Kelas 4 SD N Bagus Kecamatan Parakan Kabupaten Temanggung. *Universitas PGRI Semarang*, 6(1).
- Maulana, A. (2021). Strategi Pembelajaran Sejarah di Abad 21. In *Seri Publikasi Pembelajaran* (Vol. 1, Issue 4).



- Mega Elita, F., Bisma Zakawali, M., Putri, Z., Safitri, S., & Ilma Indra Putri, R. (2022). *Pengujian Soal Berbasis HOTS pada Pembelajaran Sejarah di Sekolah IT Raudhatul Ulum Sakatiga Indralaya*. <https://jurnal.um-palembang.ac.id/JDH/index>
- Miftahul Ula, D. (2019). Makna smartphone bagi pelajar. In *MahaRsi Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi* (Vol. 1, Issue 1).
- Mochamad Nashrullah, O., Okvi Maharani, Sp., Abdul Rohman, Sp., Eni Fariyatul Fahyuni, Sp., Nurdyansyah, I., & Sri Untari MPd, R. (2023). *METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN (Prosedur Penelitian, Subyek Penelitian, dan Pengembangan Teknik Pengumpulan Data) Diterbitkan oleh UMSIDA PRESS*.
- Muliyati, D., Putri, R. M., & Fahdiran, R. (2022). “Elektrotektif”: An Educational Game to Explore Electricity Concept Using Case-Based Learning. *JPPPF*, 8(2). <https://doi.org/10.21009/1>
- Muqdamien, B., Ummayah, Juhri, & Puji Raraswaty, D. (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. *Jurnal Intersections*, 6(1), 23–33.
- Murjani. (2022). Prosedur penelitian kuantitatif. *Cross-Border*, 5, 687–713.
- Mustakif, M. K., & Mulyati, M. (2019). Sarekat Dagang Islam SDI (1905-1912): Between The Savagery of Vereenigde Oostindische Compagnie (VOC) and The Independence of Indonesia. *International Journal of Nusantara Islam*, 7(1), 1–17. <https://doi.org/10.15575/ijni.v7i1.4807>
- Muthmainnah Harahap, & Delfi Eliza. (2022). E-Modul Pembelajaran Coding Berbasis Pengenalan Budaya Indonesia untuk Meningkatkan Computational Thinking. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(4), 3063–3077. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2314>
- Muzammil, A. R., Mariyadi, M., & Suparjan, S. (2023). Persepsi Mahasiswa terhadap Pemanfaatan Case Based Learning pada Mata Kuliah Wajib Umum. *MANAZHIM*, 5(2), 770–789. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v5i2.3480>
- Nasrika. (2019). *Pengembangan sumber daya manusia pada era globalisasi*.
- Ndaru, M., & Mustafa, S. (2021). *Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran*. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa>
- Nillofa Ende, A. M., Jasril, I. R., & Jaya, P. (2022). Perancangan dan Pembuatan E-Modul Interaktif Berbasis Canva Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 8(2), 193. <https://doi.org/10.24036/jtev.v8i2.117118>

- Noprinda, C. T., & Soleh, S. M. (2019). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Skill (HOTS). *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 2(2), 168–176. <https://doi.org/10.24042/ij sme.v2i2.4342>
- Novitasari, A., & Tiara, A. (2022). Pengembangan E-Modul SETS Berbasis Flipbook Maker Alternatif Pembelajaran Masa Pandemi COVID-19 1\* Aulia Novitasari, 2 Agnesya Dian Tiara. In *Jurnal Bioshell: Jurnal Pendidikan Biologi, Biologi, dan Pendidikan IPA* (Vol. 11, Issue 1). <http://ejournal.uij.ac.id/index.php/BIO>
- Nurhadi. (2020a). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. In *EDISI: Jurnal Edukasi dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Nurhadi. (2020b). Transformasi teori kognitivisme dalam belajar dan pembelajaran. In *Jurnal Pendidikan dan Sains* (Vol. 2, Issue 1). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>
- Nurhikmah, Hakim, A., & Wahid, M. S. (2021). Interactive E-Module Development in Multimedia Learning. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 13(3), 2293–2300. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v13i3.863>
- Nurhusain, M., Hadi, A., Matematika, P., & Ypup Makassar, S. (2021). Desain Pembelajaran Statistika Terapan Berbasis Kasus Berkualitas Baik (Valid, Praktis, dan Efektif) untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 03, 105–119.
- Nuriyati, T., & Chanifudin. (2020). *Pendidik millennial di era globalisasi* (Vol. 1, Issue 3).
- Nurmayani, N., & Marpaung, M. M. (2023). LKPD Inovatif Berbasis Anyflip Sebagai Stimulus Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Paedagogi: Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (e-Journal)*, 9(1), 21. <https://doi.org/10.24114/paedagogi.v9i1.45003>
- Nury Batubara, U., & Aman, A. (2019). Perkembangan Pembelajaran Sejarah Pasca Kemerdekaan-Reformasi. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 14–34. <https://doi.org/10.21009/jps.081.02>
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan*, 4 No 1, 99–111.
- Oktaviara, & Pahlevi, T. (2019). *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan*

*Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar*  
Rhesta Ayu Oktaviara.

- Pramita, R., Asrizal, & Festiyet. (2021). Analisis effect size pengaruh bahan ajar cetak berupa modul pembelajaran terhadap kemampuan berpikir kritis siswa. *SPEKTRA: Jurnal Kajian Pendidikan Sains*, 7(2), 166. <https://doi.org/10.32699/spektra.v7i2.218>
- Prayogi, A. (2021). *Pendekatan Kualitatif dalam Ilmu Sejarah: Sebuah Telaah Konseptual*.
- Puspitasari, R., Hamdani, D., & Risdianto, E. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis HOTS Berbantuan FlipBook Marker Sebagai Bahan Ajar Alternatif Siswa SMA. *Jurnal Kumparan Fisika*, 3(3), 247–254. <https://doi.org/10.33369/jkf.3.3.247-254>
- Rahmah, S. (2022). Teori Kognitivisme Serta Aplikasinya Dalam Pembelajaran. *SKULA Jurnal Pendidikan Profesi Guru Madrasah*, 2, 23–33. <http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/skula>
- Ramadani, M., & Yuni, H. (2022). *Improving Learning Achievements Through Case-Based Method*.
- Rasmawan, R., Muharini, R., & Lestari, I. (2022). Pengembangan E-Modul Flipbook IPA Berbasis Problem Based Learning pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6, 9156–9169. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3558>
- Ridwan, M. H. (2022). Penerapan model pembelajaran inovatif untuk Meningkatkan kompetensi siswa. *Jurnal Tarbiyatuna*, 2(2).
- Rijali, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 17, Issue 33).
- Santosa, Y. B. P., & Hendi Irawan. (2020). Pembelajaran Sejarah dan Kebebasan Berpikir. *CHRONOLOGIA*, 2(2), 79–87. <https://doi.org/10.22236/jhe.v2i2.6102>
- Saputra, D., Fidri, M., Fatoni, & Nurhayati. (2022). Penggunaan media flashcard dalam pembelajaran bahasa arab untuk penguasaan kosa kata. In *Jurnal AS-SAID* (Vol. 2022, Issue 1).
- Saputra, H. D., Purwanto, W., Setiawan, D., Fernandez, D., & Putra, R. (2022). Hasil Belajar Mahasiswa: Analisis Butir Soal Tes. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 20(1), 15–27. <https://doi.org/10.31571/edukasi.v20i1.3432>
- Sari, R. (2021). Penelitian kepustakaan dalam penelitian pengembangan pendidikan bahasa indonesia. *Jurnal borneo humaniora*, 60–69.

- Sari S. (2021). *Pengembangan Emodul Berbasis Problem Based Learning Sebagai Sumber Belajar IPS Terpadu Siswa Kelas VII di SMP Muhammadiyah 06 Dau Malang*.
- Septiana. (2021). *Pengembangan e-modul berbasis flipbook maker untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam belajar di sd/mi*.
- Sholehah, H., Umamah, N., Marjono, M., Sumardi, S., & Surya, R. A. (2023). E-modul berbasis process oriented guided inquiry learning untuk peningkatan critical thinking. *AGASTYA: jurnal sejarah dan pembelajarannya*, 13(2), 115. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i2.14404>
- Sisternans, I. J. (2020). Integrating competency-based education with a case-based or problem-based learning approach in online health sciences. In *Asia Pacific Education Review* (Vol. 21, Issue 4, pp. 683–696). Springer Science and Business Media B.V. <https://doi.org/10.1007/s12564-020-09658-6>
- Situmorang, M., Yustina, Y., & Syafii, W. (2020). E-Module Development using Kvisoft Flipbook Maker through the Problem Based Learning Model to Increase Learning Motivation. *Journal of Educational Sciences*, 4(4), 834–848. <https://doi.org/10.31258/jes.4.4.p.834-848>
- Sonia, N. R. (2022). Strategi Pengembangan Mutu Lembaga Pendidikan di Era Globalisasi. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(3), 4429–4443. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2961>
- Sopacua, J., Fadli, M. R., & Rochmat, S. (2020). The history learning module integrated character values. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(3), 463–472. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.16139>
- Sugrah, N. (2019). Implementasi teori belajar konstruktivisme dalam pembelajaran sains. *Humanika, Kajian Ilmiah*, 19, 121–138.
- Sumanik, N. B. (2021). Pelatihan Pembuatan E-Modul Terintegrasi Media Pembelajaran Untuk Menunjang Kompetensi Inovatif Guru Di SMPN3 Merauke. *Dedication: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5, 273–282. <https://doi.org/10.31537/dedication.v5i2.543>
- Tri Atmaja, A., Murtadho, N., Akbar, dun, Artikel Abstrak, I., & Tri Atmaja Pendidikan Dasar, A. (2021). *Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal dan Kecakapan Hidup*. <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
- Ulfa Kamalia, P., Yonisa Kurniawan, R., Mustika Dewi, R., Sholikhah, matush, & Purwa Pamungkas, H. (2021). Pelatihan penggunaan anyflip untuk penyusunan e-book bagi guru mgmp ekonomi kabupaten bangkalan. *SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(3), 912–917.

- Ummuttaufiqoh, T., Muchtar, H. S., & Sauri, S. (2021). Kebijakan dan Implementasi Program Pelatihan Kejuruan bagi Anak Jalanan di Kabupaten Subang. *Altruis: Journal of Community Services*, 2(4), 81–88. <https://doi.org/10.22219/altruis.v2i4.17947>
- Violadini, R., & Mustika, D. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Metode Inkuiri Pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1210–1222. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.899>
- Wahdaniyah. (2020). Media skenario sejarah untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang menyenangkan. In *Journal Pendidikan Sejarah* (Vol. 9, Issue 1). <https://www.zenius.net/blog/7657/pelajaran-disukai-dibenci->
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka belajar dalam perspektif teori belajar kognitivisme jean piaget. *T S A Q O F A H : Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 129–139. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1>
- Wanto, S., Okilanda, A., El Cintami Lanos, M., Dwiansyah Putra, D., Lestari, H., & Awali, M. (2020). Kupas tuntas penelitian pengembangan model borg & gall. *Wahana Dedikasi Copyright@Dede Dwianysah Putra*, 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.3023>
- Widiana, F. H., & Rosy, B. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Flipbook Maker pada Mata Pelajaran Teknologi Perkantoran. *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(6), 3728–3739. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1265>
- Widya, W., Zaturrahmi, Z., Muliani, D. E., Indrawati, E. S., Yusmanila, Y., & Nurpatri, Y. (2021). Pelatihan pembuatan bahan ajar digital menggunakan aplikasi kvsoft flipbook dan web anyflip di smp negeri 41 padang. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 4(3), 183–189. <https://doi.org/10.36341/jpm.v4i3.1865>
- Windiyani, T., Sofyan, D., Arifin, ) M Zainal, Didit, ), Herawati, N., & Putri, F. (2023). Pendampingan Guru Sekolah Dasar Pelatihan Bahan Ajar Digital Berbasis Anyflip Meningkatkan Profesionalisme Menuju Education For Sustainable Development (ESD). *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(2), 703–710. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v4i2.854>
- Wospakrik, F., Sundari, S., & Musharyanti, L. (2020). Pengaruh penerapan metode pembelajaran case-based learning terhadap motivasi dan hasil belajar mahasiswa. *JHeS (Journal of Health Studies)*, 4, 30–37. <https://doi.org/10.31101/jhes.520>
- Wulandari, F., Yogica, R., & Darussyamsu, R. (2021). Analisis manfaat penggunaan e-modul interaktif sebagai media pembelajaran jarak jauh di masa

pandemi covid-19. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 139.  
<https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10809>

Yang, L. (2022). Dialectical unity of teaching and learning-research on the path of “teachers, teaching materials and teaching methods” reforms in Higher Vocational Colleges. In *Journal of Education, Humanities and Social Sciences EEIM* (Vol. 2022).

Yanti, N. H., & Hamdu, G. (2021). Analisis Kebutuhan Pengembangan Elektronik Modul Berbasis Education For Sustainable Development Untuk Siswa di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 3(4), 1821–1829. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i4.632>

Yolanda, F., & Wahyuni, P. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Berbantuan Macromedia Flash. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 4(2), 170–177.

Yulianto R. (2022). *Pengembangan e-modul pembelajaran berbasis flipbook maker untuk meningkatkan hasil belajar materi siklus akuntansi perusahaan jasa pada siswa kelas xii sma n 1 seputih banyak*.

Zahra Syahputri, A., Della Fallenia, F., & Syafitri, R. (2023). *Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif*.  
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>  
<https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/>

Zhao, W., He, L., Deng, W., Zhu, J., Su, A., & Zhang, Y. (2020). The effectiveness of the combined problem-based learning (PBL) and case-based learning (CBL) teaching method in the clinical practical teaching of thyroid disease. *BMC Medical Education*, 20(1). <https://doi.org/10.1186/s12909-020-02306-y>