

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS *INQUIRY*  
*LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK PRO*  
*MAKER* PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN  
SRIWIJAYA DI MUSEUM TWKS PALEMBANG BAGI  
PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

**SKRIPSI**

Oleh :

**Kurnia Safitri**

**NIM: 06041282025027**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

**2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS *INQUIRY*  
*LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK PRO*  
*MAKER* PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN  
SRIWIJAYA DI MUSEUM TWKS PALEMBANG BAGI  
PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

**SKRIPSI**

Oleh

**Kurnia Safitri**

**NIM: 06041282025027**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

Disetujui

Pembimbing,

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

**NIP.196901011993022001**

Disahkan,

**a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Universitas Sriwijaya**

**Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**Dr. Hudaidah, M.Pd.**

**NIP. 197608202002122001**



**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS *INQUIRY LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK PRO MAKER* PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN SRIWIJAYA DI MUSEUM TWKS PALEMBANG BAGI PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

**SKRIPSI**

Oleh

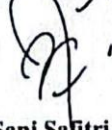
**Kurnia Safitri**

**NIM: 06041282025027**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing,**



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

**NIP.196901011993022001**

**Mengetahui:**

**Ketua Jurusan,  
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



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

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah,**



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



**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS *INQUIRY LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI *FLIPBOOK PRO MAKER* PADA MATERI PENINGGALAN KERAJAAN SRIWIJAYA DI MUSEUM TWKS PALEMBANG BAGI PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1 BANYUASIN III**

**SKRIPSI**

Oleh

**Kurnia Safitri**

**NIM: 06041282025027**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

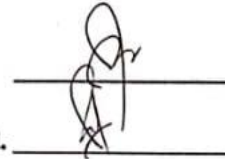
Hari : Sabtu

Tanggal : 9 November 2024

**TIM PENGUJI**

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

2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.



Palembang, 13 November 2024

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah**

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

**NIP. 199202292019031013**

**SURAT PERSETUJUAN SIDANG**

**PENGEMBANGAN *E-MODULE* BERBASIS  
*INQUIRY LEARNING* MENGGUNAKAN  
APLIKASI *FLIPBOOK PRO MAKER* PADA  
MATERI PENINGGALAN KERAJAAN  
SRIWIJAYA DI MUSEUM TWKS PALEMBANG  
BAGI PESERTA DIDIK KELAS X SMAN 1  
BANYUASIN III**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Kurnia Safitri**

**NIM: 06041282025027**

**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**

## SURAT PERNYATAAN

Universitas Sriwijaya

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Kurnia Safitri  
NIM : 06041282025027  
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan E-Module Berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan Kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik kelas X SMAN 1 Banyuasin III." ini adalah benar- benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengadilan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 23 Oktober 2024

Yang membuat pernyataan



Kurnia Safitri

Nim . 06041282025027

## PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur atas kehadiran Allah SWT, yang senantiasa memberikan nikmat islam, nikmat kesehatan serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Berbasis *Inquiry Learning* Menggunakan Aplikasi *Flipbook Pro Maker* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Sriwijaya Bagi Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III” dapat terselesaikan dengan baik *in syaa Allah*. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra.Sani Safitri M,Pd. selaku dosen pembimbing saya yang senantiasa mengarahkan, membimbing dan memberika motivasi serta masukan yang sangat berharga selama penulis menyusun skripsi ini. Selain itu penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Hartono, M.A., Ibu Hudaidah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran proses administrasi penulis dalam menyusun skripsi ini. Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa perkuliahan.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan bagi Negara tercinta ini.

Palembang, Oktober 2024

Penulis,

Kurnia Safitri

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kemudahan, keberkahan dan kesempatan bagi saya untuk menyelesaikan tanggung jawab ini dengan baik. Sholawat beserta salam juga tak lupa saya curahkan kepada junjungan Nabi, Nabi Muhammad SAW dan para sahabatnya semoga kelak kita akan mendapatkan syafa`atnya di hari kiamat. Amin ya rabbal `alamiin. Tanggung jawab dalam bentuk karya sederhana ini saya buat dengan sungguh-sungguh dengan rasa penuh dan sadar untuk diri saya sendiri dan orang-orang yang saya cintai:

- ❖ Kepada Bapak dan Ibu saya M.Sani dan Minarni. Aku memang bukanlah anak yang bisa dibanggakan pak, buk tapi aku ingin dengan pendidikan dan pengalaman yang aku cari anakmu ini bisa menjadi orang yang dapat selalu diandalkan. Ada banyak hal yang ingin selalu aku keluhkan, namun rasanya tidak sebanding dengan kerasnya hidup yang kalian jalani. Doakan selalu anakmu pak, buk agar bisa membahagiakan dan membantu keluarga kecil ini. Mari hidup lebih lama untuk hal-hal yang belum kita lakukan pak, buk sehat sehat selalu.
- ❖ Kepada Kakak ku Randi Gunawan . Terima kasih untuk selalu mesuport semua kegiatan pendidikan , Hiduplah dan jalani dunia ini dengan semangat agar kita dapat sama sama membanggakan orang tua kita
- ❖ Kepada Keluarga besar ku beserta kakek nenek ku terimakasih selalu mendoakan ku semoga kita dapat berkumpul bersama di hari wisudaku.
- ❖ Kepada seseorang yang selalu mengingatkanku Melisa Fitri, adik kecil Terimakasih telah menjadi bagian penyemangat dan pengingat untuk selalu memberikan dukungan terbesar disaat aku malas dan lupa akan skripsiku.
- ❖ Kepada Ibu Kos dan Anak Kost Bunda Risma,Harum,Melisa,Deby,Deli,Sherly,Dinar,Sari,Dwi, Terimakasih selalu ada saat aku dalam masalah terimakasih selalu menyemangati untuk 2 tahun ini.
- ❖ Kepada Teman Terbaikku, Camelia, Hilda, Indi,Melis,Fitri,Yuni,Sella,Lesi,Anggi, Nuraima.Terimakasih telah Memberikan doa dan dukungan selama ini.
- ❖ Kepada Teman satu angkatan Hermanita,Tiara,Indah,Eliza. Terimakasih selalu membantu dan mengajari ku serta memberikan informasi seputar semester akhir ini.



- ❖ Kepada Ibu Dra.Sani Safitri M.Pd. selaku dosen pembimbing akademik dan skripsi saya. Terima kasih Bu untuk selalu bisa mendiskusikan dan mendukung pembuatan karya sederhana ini hingga selesai. Sehat selalu dan sukses dunia akhirat untuk Bu.
- ❖ Kepada seluruh dosen prodi pendidikan sejarah, admin dan seluruh anggota yang membantu penulis untuk menyelesaikan karya sederhana ini. Terima kasih telah memberikan ilmu, pengalaman dan palajaran hidup yang sangat berarti.
- ❖ Kepada playlist music Bernadya, Sal Priadi, Tulus dan semua irama lagu yang menemani penulis menyelesaikan karya ini.

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERSETUJUAN SIDANG .....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	v
PRAKATA .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
ABSTRAK .....	xvii
ABSTRACT.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1    Latar Belakang .....	1
1.2    Rumusan Masalah .....	8
1.3    Tujuan Penelitian.....	8
1.4    Manfaat Penelitian.....	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
2.1    Definisi Belajar.....	10
2.2    Definisi Pembelajaran .....	11
2.3    Definisi Pembelajaran Sejarah .....	12
2.4    Teori-teori Belajar .....	13
2.4.1    Teori Belajar Konstruktivistik.....	13
2.4.2    Teori Belajar Behavioristik .....	14
2.4.3    Teori Belajar Kognitif .....	15

2.4.4	Teori Humanistik.....	15
2.5	Bahan Ajar.....	16
2.6	Pengertian <i>E-Module</i> .....	17
2.7	Pengertian <i>Inquiry Learning</i> .....	18
2.8	Aplikasi <i>Flipbook Pro Maker</i> .....	19
2.8.1	Kelebihan Aplikasi <i>Flipbook Pro Maker</i> .....	20
2.8.2	Kekurangan Aplikasi <i>Flipbook Pro Maker</i> .....	21
2.9	Sejarah Lokal.....	21
2.9.1	Materi Peninggalan Kerajaan Sriwijaya di Museum TWKS.....	22
2.10	Penelitian Pengembangan.....	24
2.11	Model Pengembangan.....	25
2.12	Penelitian Relevan.....	27
2.13	Profil Sekolah.....	28
2.14	Kerangka Berpikir.....	29
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		31
3.1	Metode Penelitian.....	31
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	31
3.3	Prosedur Penelitian.....	32
3.3.1	Tahap Perencanaan ( <i>Planing</i> ).....	33
3.3.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....	35
3.3.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	36
3.4	Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4.1	Wawancara.....	38
3.4.2	Angket atau Kuesioner.....	39
3.4.3	Uji Coba Produk.....	39
3.4.3.1	Uji Alpha.....	39
3.4.3.2	Uji Beta.....	40
3.4.3.2.1	Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ).....	40

3.4.3.2.2	Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Small Group</i> ) .....	40
3.4.3.2.3	Uji Coba Kelompok Besar ( <i>Big Group</i> ) .....	40
3.4.3.2.4	Uji Coba Lapangan .....	40
3.5	Tes Hasil Belajar .....	40
3.5.1	Teknik Analisis Data .....	41
3.5.2	Analisis Data Wawancara .....	41
3.5.3	Analisis Data Kuesioner .....	41
3.5.4	Analisis Data Uji Alpha .....	41
3.5.5	Analisis Data Tes Hasil Belajar .....	42
BAB IV	.....	43
HASIL DAN PEMBAHASAN	.....	43
4.1	Hasil Penelitian .....	43
4.1.1	Perencanaan ( <i>Planning</i> ) .....	43
4.1.1.1	Menentukan Ruang Lingkup Batasan Dalam Penelitian .....	43
4.1.1.1.1	Analisis Kurikulum .....	43
4.1.1.1.2	Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	44
Tabel 4.1	Hasil analisis kebutuhan peserta didik .....	45
4.1.1.1.3	Analisis Sarana-Prasarana .....	49
4.1.1.2	Mengidentifikasi Karakteristik Peserta Didik .....	50
4.1.1.3	Mengumpulkan Sumber Pendukung .....	52
4.1.2	Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ) .....	52
4.1.2.1	Mengembangkan Ide Awal Pengembangan Produk .....	52
4.1.2.2	Menentukan Website dan Aplikasi Pengembangan Produk .....	53
4.1.2.3	Membuat <i>Flowchart</i> .....	54
4.1.2.3.1	<i>Flowchart</i> Materi .....	54
4.1.2.3.2	<i>Flowchart</i> Pengembangan .....	55
4.1.2.3.3	Membuat <i>Storyboard</i> .....	63
4.1.3	Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ) .....	63

4.1.3.1	Mempersiapkan Materi Pendukung .....	64
4.1.3.1.1	Materi Prasasti Peninggalan Kerajaan Sriwijaya.....	64
4.1.3.1.2	Gambar Peninggalan Kerajaan Sriwijaya.....	64
4.1.3.2	Membuat <i>E-Module</i> .....	65
4.1.3.5	Uji Alpha .....	66
4.1.3.5.1	Validasi Materi.....	66
4.1.3.5.2	Validasi Media.....	67
4.1.3.5.3	Validasi Bahasa .....	69
4.1.3.6	Revisi.....	70
4.1.3.6.1	Revisi Ahli Materi .....	70
4.1.3.6.2	Revisi Ahli Media .....	71
4.1.3.6.3	Revisi Ahli Bahasa .....	72
4.1.3.7	Uji Beta.....	74
4.1.3.7.1	Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ) .....	74
4.1.3.7.2	Uji Coba Kelompok Kecil( <i>Small Group</i> ).....	75
4.1.3.8	Uji Coba lapangan .....	77
4.2	Pembahasan .....	86
BAB V.....		98
KESIMPULAN DAN SARAN.....		98
5.1	Kesimpulan .....	98
5.2	Saran.....	99
DAFTAR PUSTAKA.....		100

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrument Penelitian .....	38
Tabel 3.2 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	39
Tabel 3.3 Sistem Penskoran Validasi .....	41
Tabel 3.4 Rentang Indeks Validitas.....	42
Tabel 3.5 Kriteria Kategori Tingkat <i>N-gain</i> .....	42
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan peserta didik .....	45
Tabel 4.2 Cuplikan Storyboard <i>E-Module</i> .....	63
Tabel 4.3 Validasi Ahli Materi .....	66
Tabel 4.4 Validasi Ahli Media.....	67
Tabel 4.5 Validasi Ahli Bahasa .....	69
Tabel 4.6 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Materi .....	70
Tabel 4.7 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media .....	71
Tabel 4.8 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Bahasa .....	72
Tabel 4.9 Hasil Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ).....	74
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Small Group</i> ).....	75
Tabel 4.11 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta didik.....	77
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta didik .....	79
Tabel 4.13 Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta didik .....	79
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> .....	81
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> .....	81

**DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1 Model <i>Alessi and Trollip</i> .....	27
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir .....	30
Gambar 4.1 Pelaksanaan Wawancara.....	44
Gambar 4.2 Hasil Analisis Sarana-Prasarana .....	50
Gambar 4.3 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	51
Gambar 4.4 Mempersiapkan Materi <i>E-Module</i> .....	64
Gambar 4.5 Mempersiapkan Gambar Peninggalan Kerajaan Sriwijaya .....	65
Gambar 4.6 Proses Pembuatan <i>E-Module</i> Pada Canva.....	65
Gambar 4.7 Pelaksanaan UjiCoba Perorangan .....	74
Gambar 4.8 Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Small Group</i> ) .....	76
Gambar 4.9 Pelaksanaan <i>Pretest</i> .....	77
Gambar 4.10 Menjelaskan Materi Menggunakan Produk .....	78
Gambar 4.11 Pelaksanaan <i>Posttest</i> .....	78

**DAFTAR BAGAN**

Bagan 3.1 Tahapan Model Pengembangan <i>Alessi and Trollip</i> .....	32
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Materi.....	54
Bagan 4.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan .....	55



**DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi .....	103
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	104
Lampiran 3 Surat Keputusan Izin Penelitian .....	105
Lampiran 4 Surat Keputusan Balasan Dinas Pendidikan .....	106
Lampiran 5 Surat Keputusan Balasan Museum TWKS .....	107
Lampiran 6 Surat Pasca Penelitian di SMA Negeri 1 Banyuasin III .....	108
Lampiran 7 Lembar Validasi Materi .....	109
Lampiran 8 Lembar Validasi Media .....	111
Lampiran 9 Lembar Validasi Bahasa .....	113
Lampiran 10 Modul Ajar.....	115
Lampiran 11 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik .....	128
Lampiran 12 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik .....	132
Lampiran 13 Hasil Analisis Sarana Prasarana .....	133
Lampiran 14 Hasil Ujicoba Perorangan .....	134
Lampiran 15 Hasil Ujicoba Kelompok Kecil .....	136
Lampiran 16 Hasil <i>Pretest</i> .....	138
Lampiran 17 Hasil <i>Posttest</i> .....	142
Lampiran 18 Kartu Bimbingan.....	146
Lampiran 19 Dokumentasi .....	151

## ABSTRAK

## ABSTRAK

Penelitian ini berjudul " Pengembangan *E-Module* Berbasis *Inquiry Learning* Menggunakan Aplikasi *Flipbook Pro Maker* Pada Materi Peninggalan Kerajaan Sriwijaya di Museum TWKS Palembang Bagi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Banyuasin III". Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada kelas X.4 dengan jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana cara mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang valid, menarik, dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang valid, menarik, dan efektif. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Alessi & Trollip* yang terdiri dari tahap perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Untuk mengetahui kevalidan produk dapat dilihat berdasarkan hasil uji alpha yang dilakukan oleh validator ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 4,57 dan ahli media sebesar 4,80 berkategori sangat valid sedangkan dari ahli bahasa mendapatkan nilai 3,76 yang berkategori valid. Kemudian, untuk kevalidan produk berdasarkan hasil uji beta melalui uji coba perorangan memperoleh nilai 4,45 dan uji coba kelompok kecil mendapatkan 4,57 yang termasuk dalam kategori sangat efektif. Uji lapangan dilakukan untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik melalui kegiatan pretest dan posttest, yang dalam tahap ini peserta didik mendapatkan peningkatan nilai sebesar 46,33% dan N-gain 0,66 dengan tergolong kategori tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital berbentuk *E-Module* termasuk valid dan efektif serta berdampak positif bagi peserta didik.

**Kata Kunci:** Pengembangan *E-Module*, *Inquiry Learning*, Peninggalan Kerajaan Sriwijaya.

Disetujui,  
Pembimbing



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

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013

**ABSTRACT*****ABSTRACT***

The research is titled "Development of an Inquiry-Based E-Module Using the Flipbook Pro Maker Application on the Material of Sriwijaya Kingdom Artefacts at TWKS Museum Palembang for Tenth-Grade Students of SMA Negeri 1 Banyuasin III." This research was conducted in class X.4 with a total of 30 students. The research problem is how to develop an inquiry-based E-module using the Flipbook Pro Maker application on the material of Sriwijaya Kingdom artefacts at TWKS Museum Palembang for tenth-grade students of SMAN 1 Banyuasin III that is valid, engaging, and effective. The objective of this research is to develop an inquiry-based E-module using the Flipbook Pro Maker application on the same material for the students that is valid, engaging, and effective. The research method employed is the development research method using the Alessi & Trollip model, which consists of the stages of planning, design, and development. To determine the validity of the product, alpha testing was conducted by expert validators, including material experts, media experts, and language experts. The validation results from the material expert scored 4.57, from the media expert 4.80 (both categorized as highly valid), while the language expert scored 3.76, categorized as valid. Furthermore, for product effectiveness based on beta testing, individual trials scored 4.45, and small group trials scored 4.57, which are categorized as highly effective. Field tests were conducted to assess student performance through pretest and posttest activities. In this phase, students showed a 46.33% increase in scores, with an N-gain of 0.66, categorized as high. Based on the obtained data, it can be concluded that the digital teaching material in the form of an E-module is valid, effective, and has a positive impact on students.

**Keywords:** *Development E-Module, Inquiry Learning, Sriwijaya Kingdom Heritage*

Approved by,  
Advisor



Dra. Sani Saffitri, M.Si.  
NIP:196901011993022001

Cerified By,  
Coordinator of the History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 1992022192019031013

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia sejak awal mula peradaban hingga akhir, Sehingga kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi berjalan seiring dengan kemajuan peradaban manusia (Fajrin, 2019:112). Untuk memasuki era globalisasi yang ditandai dengan melimpahnya pemanfaatan teknologi, manusia harus menciptakan sumber daya manusia yang kompeten, Salah satu cara untuk mencapai hal tersebut adalah dengan menerapkan pengetahuan berbasis teknologi pada tingkat pendidikan (Wardinur & Mutawally, 2019:168).

Berbicara tentang ilmu pengetahuan dan teknologi sangat berkaitan dengan pendidikan. Pendidikan itu sendiri memiliki landasan filosofis yaitu Pancasila dirumuskan dalam Pembukaan UUD 1945 yang berbunyi “Atas berkat rahmat Allah yang maha kuasa dan dengan didorongkan oleh keinginan luhur supaya berkehidupan kebangsaan yang bebas, maka rakyat Indonesia menyatakan dengan ini kemerdekaannya. Kemudian dari pada itu untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial, maka disusunlah Kemerdekaan Kebangsaan Indonesia itu dalam suatu susunan Negara Republik Indonesia”,. Pasal 2 Undang-Undang No.20 Tahun2003 tentang “Sistem Pendidikan Nasional” menjelaskan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (Pristiwanti, 2022:7913).

Pendidikan merupakan bagian penting dari kehidupan manusia, yang mencakup transmisi pengetahuan, keterampilan, nilai, dan norma dari satu generasi ke generasi berikutnya, serta dapat diberikan di semua tingkatan, mulai dari pendidikan anak usia dini hingga pendidikan tinggi dan pelatih profesional (Arif

Rohman Hakim, 2023:2361). Pendidikan juga memegang peranan penting dalam pembentukan individu dan masyarakat. Hal ini membantu mengembangkan keterampilan kognitif dan sosial yang memungkinkan seseorang berpikir kritis, membuat keputusan, dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat. Selain itu pendidikan juga mengajarkan nilai-nilai seperti disiplin, kerja keras, kerjasama, toleransi dan tanggung jawab (Prihatin et al, 2023:271).

Pentingnya pendidikan dalam upaya memberantas kebodohan, menerangi kemiskinan dalam kehidupan berbangsa, meningkatkan mutu hidup seluruh warga negara, dan menegakkan harkat dan martabat negara dan bangsa, oleh karena itu pemerintah berupaya memberikan yang terbaik dan memberikan perhatian yang serius terhadap kesejahteraan masyarakat, segala bentuk perhatian tersebut tercermin melalui pemberian alokasi anggaran yang sangat berarti serta pengembangan kebijakan dan peraturan terkait peningkatan mutu (Adawiyah, 2022:92).

Pada konteks ini pendidikan di Indonesia harus melakukan perubahan dengan cara menggabungkan pengetahuan, keterampilan dan teknologi dalam pembelajaran, apalagi jika melihat karakteristik peserta didik saat ini atau yang sering disebut Generasi Z, ada banyak ciri dari peserta didik seperti keinginan akan kebebasan dalam belajar, preferensi terhadap elemen visual, dan koneksi terus-menerus ke internet, serta keterlibatan dengan berbagai media, ciri ini menjadi tantangan bagi pendidik dalam menciptakan pengalaman belajar yang memenuhi sifat-sifat ini, hal tersebut merupakan hal yang lumrah dikalangan pelajar di abad 21 (Irsyadi et al, 2020:13).

Dalam dunia pendidikan abad 21 saat ini, ilmu pengetahuan semakin berkembang pesat apalagi diiringi dengan penerapan teknologi sebagai komponen pendukungnya (Salsabillah, 2023:1). Penggunaan teknologi di lembaga pendidikan secara signifikan memengaruhi transformasi pendidikan dengan mendorong inovasi dalam pengajaran dan pembelajaran di era digital (Wahid & Hasyim, 2023:1069). Teknologi memainkan peran penting dalam meningkatkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menciptakan pengalaman belajar yang mengintegrasikan teknologi dan Ilmu pengetahuan (Alfiandra et al, 2022:297).

Saat ini, kemajuan teknologi di seluruh dunia berkembang pesat. Akibatnya, para pendidik harus menumbuhkan kreativitas dalam perencanaan dan persiapan mereka, termasuk pengembangan materi pengajaran inovatif yang menarik perhatian peserta didik (Lathiifah et al., 2019:86). Bahan ajar adalah salah satu hal yang berperan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, tidak hanya itu seiring kemajuan zaman keberadaan bahan ajar bukan hanya sebagai alat bantu pendidik dalam proses pembelajaran melainkan juga sebagai inovasi yang dapat memotivasi peserta didik untuk semangat dalam belajar (Mukarromah & Andriana, 2022:48).

Untuk mengintegrasikan teknologi secara efektif, pendidik menggunakan pendekatan *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)*, yang berfungsi sebagai pendekatan konseptual yang bertujuan untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menghubungkan ilmu pengetahuan dan teknologi, hal ini memandu pendidik dalam mengembangkan dan menerapkan kurikulum dan pengalaman pembelajaran, serta menumbuhkan pemikiran kritis dan pembelajaran berbasis teknologi agar dapat meningkatkan kualitas peserta didik yang bermutu (Sani Safitri et al, 2022:34).

Pada dunia pendidikan kualitas peserta didik merupakan salah satu hal yang harus diperhatikan karena peserta didik adalah orang yang berusaha untuk belajar dan berkembang dengan memanfaatkan kesempatan pendidikan yang tersedia bagi mereka, selain itu pendidik juga berperan penting dalam menciptakan kualitas pendidikan yang bermutu, tidak hanya itu pendidik berperan penting dalam membantu peserta didik mengembangkan karakter yang baik (Marpaung et al, 2023:3763).

Dengan menciptakan lingkungan belajar menarik, pendidik dapat membantu peserta didik tetap tertarik di kelas, menurut ketentuan Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Selain peserta didik, pendidik juga berperan penting dalam menciptakan kualitas pendidikan yang bermutu (Kurniawati et al, 2021:70).

Dalam pendidikan juga sering ditemukan berbagai masalah pendidikan seperti salah satunya kurangnya minat membaca pada peserta didik. Membaca adalah cara untuk belajar tentang dunia, karena dengan semakin banyak membaca seseorang akan memiliki banyak pengetahuan dan keterampilan yang dimilikinya, permasalahan tersebut dilandasi oleh kurangnya motivasi dan strategi seorang pendidik untuk meningkatkan minat baca peserta didik apalagi pada era modern seperti saat ini, seorang pendidik harus memiliki cara yang efektif seperti menggunakan model pembelajaran yang tepat agar dapat meningkatkan efektivitas pendidikan, salah satunya pendidik dapat menggunakan model *Inquiry learning* (Fahmi et al, 2021:136) .

Model pembelajaran *inquiry learning* dapat melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran, hal ini membantu menumbuhkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif sekaligus meningkatkan kemampuan kolaborasi peserta didik, sehingga memungkinkan mereka menganalisis masalah secara objektif dan menyeluruh. Kemudian model ini juga mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan secara aktif dan terlibat dalam eksperimen independen selama proses pembelajaran, tidak hanya itu peserta didik juga mencari materi pembelajaran secara mandiri, oleh sebab itu secara tidak langsung peserta didik dituntut untuk sering membaca baik berupa buku ataupun artikel di internet agar dapat memperluas pengetahuannya (Septiani & Susanti, 2021:128).

Namun pada era modern yang bertabur teknologi ini masih banyak pendidik yang menggunakan buku sebagai patokan mengajarnya, akan tetapi buku di zaman sekarang ini tidak menarik bagi peserta didik yang lebih suka bermain teknologi, maka dari itu pada pembahasan ini akan berusaha mencari cara yang efektif dan inovatif untuk mengatasi masalah tersebut, salah satu caranya adalah dengan mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang disebut "*E- Module*". Dalam menggunakan *E- Module*, pendidik dapat membantu peserta didiknya menjadi lebih tertarik untuk belajar dan pada akhirnya meningkatkan pendidikannya (Ula et al, 2021:2).

Untuk membuat perangkat *E-Module* dapat menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* atau juga dikenal dengan *Kvisoft flipbook maker*, aplikasi ini merupakan salah satu jenis aplikasi yang dapat membuat animasi klasik yang

menampilkan tumpukan kertas menyerupai buku tebal, di mana setiap halaman menggambarkan suatu proses yang nantinya akan tampak bergerak atau dianimasikan, *Flipbook* merupakan salah satu bahan ajar yang disajikan dalam bentuk modul elektronik (Djarwo & Handasah, 2022:42). Dalam penelitian ini, *Flipbook* yang akan dikembangkan akan memuat teks tentang pokok bahasan, contoh gambar dan video konkret yang relevan dengan materi, peta konsep, kuis, rangkuman materi, dan soal latihan.

Dalam mengembangkan perangkat ini hal yang dilakukan untuk merealisasikan perangkat tersebut adalah dengan membuat *E- Module* berbasis pada mata pelajaran sejarah, dikarenakan mata pelajaran tersebut merupakan mata pelajaran yang menuntut untuk banyak membaca agar mendapatkan banyak referensi dan pengetahuan yang ada, pada zaman sekarang ini peserta didik merasa pelajaran sejarah kurang menarik, mayoritas peserta didik berpendapat bahwa mempelajari sejarah tidak membawa manfaat apa pun karena fokusnya pada masa lalu, jangankan materi sejarah umum bahkan sejarah lokal saja banyak peserta didik yang tidak mengetahui, maka dari itu pada kesempatan ini peneliti lebih akan membahas materi sejarah lokal (Maulidah et al, 2023:152).

Sejak munculnya berbagai teori pembelajaran, peristiwa sejarah lokal mulai dimasukkan ke dalam mata pelajaran sejarah, meskipun dalam proporsi yang minim. Namun demikian, ketersediaan sumber daya pengajaran mata pelajaran sejarah lokal sangat terbatas, padahal peserta didik diharapkan dapat menunjukkan pemahamannya terhadap pengetahuan sejarah dengan menulis tentang suatu peristiwa sejarah tertentu, baik skala nasional maupun lokal secara ringkas (Sari, 2024:2). Pada penelitian ini, akan membahas tentang peninggalan kerajaan sriwijaya di museum taman wisata kerajaan sriwijaya Palembang (TWKS), yang meliputi pembahasan seperti Prasasti Kedukan Bukit, Telaga Batu dan Talang Tuo, dan lainnya. Materi sejarah lokal ini bertujuan untuk menunjukkan kepada peserta didik tentang sejarah lokal di Sumatera Selatan.

Berdasarkan pernyataan diatas tidak hanya masalah kurangnya minat baca peserta didik namun juga ada masalah lain seperti kurangnya pengetahuan akan teknologi yang telah dikembangkan dan dimasukkan ke dalam kurikulum di Indonesia, yang kini menuntut peserta didik untuk lebih berperan aktif dalam



pembelajarannya, pada masa sekarang ini seorang pendidik menjadi otoritas tunggal dalam proses pembelajaran sudah tidak berlaku. sebaliknya, pendidik berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik. Pergeseran ini membuat para pendidik menjadi lebih inovatif dan imajinatif dalam menyajikan bahan ajar kepada peserta didik. Selain itu, kemajuan teknologi mengharuskan para pendidik meningkatkan persiapan agar dapat memanfaatkannya secara efektif. Dengan demikian, pendidik dapat memilih bahan ajar yang tepat untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Peneliti juga mendapatkan data berdasarkan hasil penyebaran angket melalui *google form* dengan beberapa peserta didik kelas X.4 SMA Negeri 1 Banyuasin III, penyebaran kuesioner ini dilakukan pada hari Jumat tanggal 26 Juli 2024. ini berisi beberapa pertanyaan terkait dengan analisis kurikulum, analisis sarana prasarana, analisis karakteristik peserta didik. Melalui Kuesioner berbasis *google form* ini, peneliti dapat mengetahui hasil yang sebenarnya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, diperoleh hasil bahwa kurikulum yang digunakan SMAN 1 Banyuasin III adalah kurikulum merdeka. Untuk sarana dan prasarana, semua peserta didik mempunyai sarana prasarana yang menunjang hal ini dibuktikan dengan 100% yang menjawab mempunyai *handphone*. Melalui observasi ini juga diketahui bahwa 73,3% peserta didik mengalami kesulitan belajar menggunakan buku sejarah yang monoton, hal tersebut membuktikan bahwa tingkat membaca buku cukup rendah dan cocok dengan penelitian yang akan dikembangkan, selain itu yang menjadi alasan lain adalah sekolah tersebut juga sudah memperbolehkan peserta didiknya membawa *handphone* sehingga SMA ini sangat cocok menjadi tempat mengembangkan *E-module* yang sedang dikembangkan.

Adapun Penelitian yang lebih relevan dalam pengembangan *E-Module* ini antarlain, penelitian yang pernah dilakukan oleh Eko Saputra, Jamillah, Utin pada SMP Santo Fransiskus Asisi Pontianak, dalam jurnalnya yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Etnomatematika Berbasis Model Pembelajaran *Inquiry* Terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Peserta didik”. Pada penelitian ini penulis menggunakan model pengembangan 4D. Hasil validasi akhir sebesar 88,98% atau

sangat masuk dalam kategori sangat valid, uji angket respon pada peserta didik juga sangat praktis, sehingga *E-Module* ini dinyatakan layak serta efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran(Eko Saputra et al., 2022).

Pengembangan penelitian bahan ajar lainnya juga pernah dilakukan oleh Nisa Nurmilah, Nana, Dwi Sulistyaningsih tahun 2023 di SMA Negeri 1 Manonjaya pada jurnalnya yang berjudul “ Pengembangan *E- Modul* Interaktif Berbasis Model Poe2we Menggunakan *Flipbook Maker* Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya” . Fokus penelitian ini adalah mencapai terobosan baru berupa modul elektronik sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran. Jenis penelitiannya adalah *Research and Development* (RnD) dan dapat mengembangkan produk yang belum pernah dikembangkan sebelumnya. Hasil penelitian ini termasuk dalam standar ahli yaitu sangat praktis dengan angka 83,33% yang membuktikan efektivitas penggunaan *E-Modul* sebagai bahan ajar peserta didik layak digunakan(Nurmilah et al, 2023).

Penelitian relevan terakhir merupakan penelitian yang dilakukan oleh Muktafi Billah, Maslikah yang berjudul “Pengembangan *E-Modul* Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi *Flipbook Maker* pada Subtema Lingkungan Sekolahku” Penelitian ini menggunakan pengembangan dengan Jenis penelitiannya adalah *Research and Development* (RnD), 85,88% adalah Hasil validasi akhir penelitian sehingga masuk dalam kategori sangat valid(Billah & Maslikah, 2022).

Berdasarkan penelitian terdahulu, maka peneliti akan melakukan sebuah penelitian pengembangan bahan ajar dalam bentuk *E-Module* yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Berbasis *Inquiry Learning* Menggunakan Aplikasi *Flipbook pro maker* pada Materi Peninggalan Kerajaan Sriwijaya di Museum TWKS Palembang Bagi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Banyuasin III”. Pemilihan materi ini ditujukan pada Peninggalan Kerajaan Sriwijaya di Museum TWKS Palembang.

Pemilihan *E-Module* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* didasarkan atas informasi dan data mengenai kebutuhan bahan ajar yang dilengkapi dengan gambar, teks dan mudah diakses melalui media internet yang tersedia dan bahkan melalui *Handphone* dan semua peserta didik SMA Negeri 1 Banyuasin III sudah menggunakan *Handphone* serta pembelajaran mengenai peninggalan

kerajaan sriwijaya di museum TWKS Palembang, selain itu peserta didik juga memahami bahwa pentingnya kebudayaan yang ada di Indonesia dan pentingnya mengetahui sejarah lokal yang ada di sekitar kita agar dapat terus melestarikan sejarah tersebut.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang menarik?
3. Bagaimana mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang efektif?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dengan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang valid.
2. Untuk mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang menarik.

3. Untuk mengembangkan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang bagi peserta didik Kelas X SMAN 1 Banyuasin III yang efektif.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian ini maka diharapkan hasil ini dapat bermanfaat sebagai:

1. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang, ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk khususnya mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Banyuasin III. Kemudian hasil dari penelitian ini juga dapat dijadikan sebagai sumber yang relevan untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi peneliti, dari penelitian yang dikembangkan penulis mendapatkan pengalaman baru yang sangat berharga karena keterampilan baru dalam mengembangkan bahan ajar berupa *E-module* berbasis *Inquiry Learning* menggunakan aplikasi *Flipbook Pro Maker* pada materi peninggalan kerajaan Sriwijaya di museum TWKS Palembang.
3. Bagi peserta didik, diharapkan dapat membantu untuk lebih termotivasi dalam belajar sejarah khususnya pada materi sejarah lokal.
4. Bagi pendidik, diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang menarik dan efektif untuk digunakan terkhusus dalam mata pelajaran sejarah.
5. Bagi sekolah, tersedianya bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses belajar peserta didik terkhusus pada mata pelajaran sejarah

## DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, S. R. (2022). Pentingnya Pendidikan Lingkungan Hidup. *Journal For Gender Studies*, 14(1), 90–108.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka : Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62–65. <https://doi.org/10.33751/jsalaka.v2i1.1838>
- Alfiandra, A., Jaenudin, R., Deskoni, D., Supriyadi, S., Safitri, S., & Nuraini, N. (2022). “Pendampingan Pembuatan Desain Pembelajaran Beroreintasi Technological Peadogogical and Conten Knowledge (Tpack) Bagi Guru Guru Mgmp Ppkn Smp Kabupaten Ogan Ilir.” *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(3), 297–303. <https://doi.org/10.29303/jppm.v5i3.4036>
- Alvi, M. F., & Setyasto, N. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Flipbook. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(3), 451–460.
- Anggraini, R. S., Sustipa, W., & Erita, S. (2022). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Matematika Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker. *Journal on Teacher Education*, 4(2), 745–756.
- Antonius, A., Huda, N., & Suratno, S. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Pembelajaran Gambar Teknik Berbasis Keterampilan Kreatif Untuk Siswa Smk. *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 1090–1102. <https://doi.org/10.38035/jmpis.v3i2.1347>
- Aperta, M., & Amini, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Terpadu Bebas Kvisoft Flipbook Maker Pro di Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1025–1032.
- Arianty, A., Yulianti, D. A. T., & Pujiastuti, H. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker dengan Konten dari Hasil Karya Anak di PAUD. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(6), 1702–1705. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i6.625>

- Arif Rohman Hakim. (2023). Konsep Landasan Dasar Pendidikan Karakter di Indonesia. *Journal on Education*, 06(01), 2361–2373.
- Arifin, I. N., Arif, R. M., Arifin, V. M., Juliarti, Y., & Sutisna, I. (2023). Desain Pengembangan E-Modul IPA Materi Kalor Berbasis Flipbook Maker Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar. *Pedagogika*, 14(Nomor 01), 99–111. <https://doi.org/10.37411/pedagogika.v14i1.2192>
- Arifin, M. B., & Wardani, Y. A. (2020). Pengembangan Media Audio Visual Menggunakan Contextual Teaching and Learning (CTL) dalam Pembelajaran Menulis Paragraf Narasi pada Siswa Kelas VII SMP. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 3(4), 373–384. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v3i4.146>
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism). *Researchgate*, September, 1–32. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model ADDIE untuk Pengembangan Bahan Ajar Menulis Teks Eksplanasi Berbasis Pengalaman. *Seminar Internasional Riksa Bahasa XIV*, 259–267. <http://proceedings.upi.edu/index.php/riksabahasa>
- Astuti, W., Friansyah, D., & Salman, E. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Adaptif Bagi Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Luar Biasa Negeri Kota Lubuklinggau. *Lp3Mkil*, 1(2), 77–99.
- Billah, M., & Maslikhah. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Kontekstual Menggunakan Aplikasi Flipbook Maker pada Subtema Lingkungan Sekolahku. *EDUKASIA: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 565–570. <http://jurnaledukasia.org>
- Darlis, N., & Movitaria, M. A. (2021). Penggunaan Model Assure untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2363–2369. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/1185>
- Darllis, N., F, F., & Miaz, Y. (2020). Pengembangan Desain Pembelajaran Model

- Assure Berbasis Problem Based Learning Menggunakan Komik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 334–342. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.689>
- Djarwo, C. F., & Handasah, R. R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flipbook Berbasis Problem Solving pada Materi Struktur Atom di Tingkat Sekolah Menengah Atas. *JUPE : Jurnal Pendidikan Mandala*, 7(1), 42–47. <https://doi.org/10.58258/jupe.v7i1.2970>
- Efendi, D. R., & Wardani, K. W. (2021). Komparasi Model Pembelajaran Problem Based Learning dan Inquiry Learning Ditinjau dari Keterampilan Berpikir Kritis Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1277–1285. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/914>
- Eko Saputra, Jamilah Jamilah, & Utin Desy Susiaty. (2022). Pengembangan E-Modul Etnomatematika Berbasis Model Pembelajaran Inquiry Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 56–63. <https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i1.176>
- Fahmi, M., Wiguna, S., & Hasbullah, H. (2021). Efektivitas Model Pembelajaran Inquiry Learning Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Tut Wuri Handayani: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 02(04), 134–140.
- Fajar, N., Tamimah, S., Faiz, Y., & Rahman, H. (2020). VII-XIII. 91–97. <https://doi.org/10.17977/um020v15i12021p91>
- Fajrin, R. (2019). Urgensi Telaah Sejarah Peradaban Islam Memasuki Era Revolusi Industri 4.0. *Intizam, Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 2(2), 107–119. <http://ejournal.staida-krempyang.ac.id/index.php/intizam/article/view/132>
- Feriyanti, N. (2019). PENGEMBANGAN e-MODUL MATEMATIKA UNTUK SISWA SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12.
- Fujiarti, A., Meilania, D. K., Angraeni, M., & Umah, R. N. (2024). Literatur Review : Pengaruh Penggunaan E-Modul Terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 4(01), 83–89. <https://doi.org/10.57008/jjp.v4i01.694>
- Ginting, E. (2020). *Analisis faktor kesulitan belajar matematika pada kurikulum*

2013 bagi siswa kelas IV. 1–23.

- Hafidz, A. S., & Arini, N. W. (2022). Pengembangan Media Noel Game Berbasis Android untuk Pembelajaran Noun di Kelas Rendah. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 9188–9204.  
<https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3700%0Ahttps://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/3700/1990>
- Handayani, D., Alperi, M., Sura, M. G., & Rohiat, S. (2020). Pelatihan Pembuatan Buku Digital Kvisoft Flipbook Maker Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 2020*, 84–92. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm>
- Hartono, U., Amarullah, R. Q., & Mulyadi, E. (2022). Hakikat Belajar Menurut UNESCO Serta Relevansinya Pada Saat Ini. *Khidmatussifa: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 22–30. <https://doi.org/10.56146/khidmatussifa.v1i2.65>
- Hermansyah, H., Waliah, S., & Yuliana, Y. (2023). Pengaruh Kepemimpinan Terhadap Kualitas Pelayanan Pengunjung Objek Wisata Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya Oleh Dinas Kebudayaan Dan Pariwisata Daerah Propinsi Sumatera Selatan. *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Studi Kebijakan (JIASK)*, 5(2), 191–206. <https://doi.org/10.48093/jiask.v5i2.137>
- Huda, M., Fawaid, A., & Slamet. (2023). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Agustus*, 1(4), 64–72. <https://doi.org/10.51903/pendekar.v1i4.291>
- Irmawati, I., Baktiar, M., & Hutapea, B. (2023). Pemanfaatan E-Modul Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Canva pada Prodi Pendidikan Matematika dalam Proses Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 3(01), 145–152. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.2738>
- Irsyadi, F. Y. Al, Priambadha, A. P., & Kurniawan, Y. I. (2020). Game Edukasi Bahasa Arab untuk Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar Islam Terpadu Nahdlatul Ulama Cepogo. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, Volume 10(April), 12. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1>
- Iskandar, R., & F, F. (2020). Implementasi Model ASSURE untuk Mengembangkan Desain Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*,



4(4), 1052–1065. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.468>

- Khadijah, K., Safina, N., & Rita, R. (2023). Pembelajaran Berbasis Audio Visual pada Materi Teks Biografi di Kelas X SMA. *Sintaks: Jurnal Bahasa & Sastra Indonesia*, 3(2), 160–164. <https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1010>
- Kurniawati, K., Santoso, S., & Utomo, S. (2021). the Effect of Snowball Throwing and Problem Based Learning Models on Students' Social Science Learning Motivation At Grade Iv Sunan Ampel Demak Cluster. *JURNAL PAJAR (Pendidikan Dan Pengajaran)*, 5(4), 1102. <https://doi.org/10.33578/pjr.v5i4.8361>
- Lathiifah, I. J., Apriani, F., Agustine, P. C., & Tengah, B. (2019). PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR UNTUK PEMBELAJARAN MATEMATIKA Pendahuluan. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 15(2), 85–94.
- Manik, H., C B Sihite, A., Martha Manao, M., Sitepu, S., & Naibaho, T. (2022). Teori Filsafat Humanistik dalam Pembelajaran Matematika. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 348–355. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3037>
- Marpaung, F. N., Nadeak, B., & Naubaho, L. (2023). Teknik Peningkatan Mutu Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 3761–3772. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/11614>
- Marwan, N. I. (2022). Pemanfaatan Bangunan Kota Tua Makassar Sebagai Sumber Belajar Sejarah Pada Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makasar. *Jurnal Galeri Pendidikan*, 2(1), 85–91.
- Maulidah, Y., Chairunisa, M., Karimah, S., Swadaya, U., Jati, G., Publik, J. A., Jati, G., Swadaya, U., & Jati, G. (2023). *MESDIGI ( Meme Sejarah Digital ) : Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Social Media Pada Pembelajaran Sejarah Lokal ( Cirebon ) Pada Siswa Kelas X SMAN 1 Dukupuntang. September*, 149–161.
- Monika, Asmara, Y., & Satria, T. G. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Tematik Integratif berbasis Proyek untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Mambang Kecamatan Muara Kelinggi. *LJESE: Linggau Journal of*

- Elementary School Education*, 2(2), 35–46.  
<https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/view/251%0Ahttps://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/ljese/article/download/251/192>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50. <https://doi.org/10.62759/jser.v1i1.7>
- Musarofah, N., Nurhasanah, A., Prayoga, M. aditya, Zulfansyah, R., & Nurfadilah. (2023). Implementasi Perencanaan Pembelajaran Sejarah Di Sman Cahaya Madani Banten (Boarding School) Pandeglang. *Cendekia Pendidikan*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332>
- Nisa, A. W., Afrida, J., Aida, N., Almi, R., Meiyanti, R., & Andika, F. (2023). Pengembangan Media Menggunakan Software Lectora Inspire Berbasis Problem Based Learning Pada Materi Fluida Statis. *Journal Education and Social Science*, 2(1), 27–37.
- Nurhadi. (2020). *Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran*. 2, 77–95.
- Nurmilah, N., Nana, & Sulistyarningsih, D. (2023). *nurmillah et al.*
- Pramudianti, M., Huda, C., Kusumaningsih, W., & Wati, C. E. (2023). Kefektifan Implementasi Pembelajaran Berdiferensiasi pada Muatan Pelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(2), 1315–1312. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i2.4978>
- Prasetyo, M. B., & Rosy, B. (2020). Model Pembelajaran Inkuiri Sebagai Strategi Mengembangkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 9(1), 109–120. <https://doi.org/10.26740/jpap.v9n1.p109-120>
- Prihatin, F., Santoso, G., Suwardono, & Utami, S. (2023). Mandiri dan Critical Thinking: Analisis Hak dan Kewajiban Peserta Didik di Sekolah dan di Rumah. *JPT: Jurnal Pendidikan Transformatif*, 2(4), 270–288.
- Pristiwanti. (2022). Pengertian Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 1707–1715.
- Putri, S. A. (2022). *Pengembangan Multimedia Interaktif Menggunakan Aplikasi*

*Flutter Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Kelas Xi SMA Negeri 1 Banyuasin III.*

- Qur'ani, B. (2023). Belajar dan Pembelajaran. *Tahta Media Group, 01*, 1–23. R.Roro
- Rastrani Rahada Putri, Kaspul, K., & Arsyad, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Elektronik (E-Modul) Berbasis Flip Pdf Professional Pada Materi Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas XI SMA. *JUPEIS : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial, 1(2)*, 93–104. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss2.46>
- Rahmadhani, A. D., Kurniawan, D., Rambe, A. H., Rahman, M. A., Jamilah, N., Ahmad, S., & Purba, T. (2022). Penggunaan Metode Pembelajaran Inquiri Learning pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 6(2)*, 14243–14248.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu, 6(4)*, 7265–7274. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470>
- Rohmah, L., Sholeh, K., & Wandiyono, W. (2022). Analisis Temuan Benda-Benda Peninggalan Sejarah di Sungai Musi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah, 5(1)*, 65–80. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i1.36374>
- Rozalina, R., Fitria, H., & Rohana, R. (2020). Kepemimpinan Kepala Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) 1 Banyuasin III. *Journal of Education Research, 1(2)*, 165–176. <https://doi.org/10.37985/joe.v1i2.17>
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46. *Hakikat Belajar Dan Pembelajaran, 1–46*.
- Salsabillah, A. R. (2023). *Fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya 2023*.
- Sani Safitri, S., Farida, F., Hasmidyani, D., Fatimah, S., & Alfiandra, A. (2022). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Pembuatan Rancangan Pembelajaran Berbasis Technological Pedagogical and Content Knowledge (Tpack) Pada Guru Mgmp Ips Kabupaten Ogan Ilir. *Journal of Sriwijaya Community Service on Education (Jscse), 1(1)*, 1–9.

<https://doi.org/10.36706/jscse.v1i1.304>

- Saputra, A. K., Aziz, H. A., & Satria, M. H. (2022). *Corak kehidupan pada Masa Kerajaan Sriwijaya*. 1–21.
- Sari, R. W. (2024). *Sosialisasi Pengenalan Sejarah Lokal Dalam Upaya Menumbuhkan Minat Sejarah Di MA Muhajirin Tugumulyo Kabupaten Musi Rawas Socialization Of Local History In An Effort To Foster Interest In History At MA Muhajirin Tugumulyo Musi Rawas Regency suatu kejadian*. *I(2)*, 1–11.
- Septiani, D., & Susanti, S. (2021). Urgensi Pembelajaran Inkuiri di Abad ke 21: Kajian Literatur. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, *6(1)*.  
<https://doi.org/10.30998/sap.v6i1.7784>
- Setiadi, M. I., Muksar, M., & Suprianti, D. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Flipbook Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, *5(4)*, 1067–1075.  
<https://doi.org/10.58258/jisip.v5i4.2542>
- Setyawan, C. D., Sariyatun, S., & Dyah, C. (2021). Penanaman Nilai-nilai Sejarah Lokal melalui Forum Diskusi Komunitas Sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, *4(2)*, 80–89.
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, *9(1)*, 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Shary, L. C. (2022). Relevansi Konsep Pendidikan Driyarkara dengan Pendidikan Karakter dalam Pembelajaran Sejarah. *HEURISTIK: Jurnal Pendidikan Sejarah*, *2(1)*, 1–6. <https://doi.org/10.31258/hjps.2.1.1-6>
- Singgih Adi Nugroho, Laely Rohmawati, Titin Rahayu, Tegar Faik Wiji Wicaksono, Asep Purwo Yudi Utomo, & Diyamon Prasadha. (2023). Penerapan Model ASSURE dengan Media QuizAlize dalam Pembelajaran Mengidentifikasi Struktur dan Ciri Kebahasaan Teks Berita Kelas VII. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *1(2)*, 56–67.  
<https://doi.org/10.59031/jkppk.v1i2.113>
- Siswanto, A., Ardiansyah, A., & Farida, F. (2019). *Pendekatan Lingkungan Lokasi*

- Candi-candi Masa Kerajaan Sriwijaya di Sumatera*. H087–H093.  
<https://doi.org/10.32315/ti.7.h087>
- Sofiyana, M. S. (2021). Validasi Atlas Liken Di Kota Blitar. *Konstruktivisme : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 13(2), 152–157.  
<https://doi.org/10.35457/konstruk.v13i2.1263>
- Solichin, M. M. (2020). Teori Belajar Humanistik Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Studi Islam*, 5(1), 1–12.  
[http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp\\_impact/pdfs/em\\_stakeholder\\_engagement.pdf%0Ahttps://www.globus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa](http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,shib&db=bth&AN=92948285&site=eds-live&scope=site%0Ahttp://bimimpactassessment.net/sites/all/themes/bcorp_impact/pdfs/em_stakeholder_engagement.pdf%0Ahttps://www.globus.com/help/helpFiles/CDJ-Pa)
- Sopian, A., & Widiensyah, S. (2022). Dampak Penerapan Pembelajaran Problem Based Learning bagi Siswa Kelas XIII IPS pada Mata Pelajaran Sosiologi di SMA Negeri 26 Tangerang. *Tsaqofah*, 2(3), 366–374.  
<https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v2i3.382>
- Suarim, B., & Neviyarni, N. (2021). Hakikat Belajar Konsep pada Peserta Didik. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 75–83.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.214>
- Subagyo. (2020). Membangun Kesadaran Sejarah. *Historia*, 4(1), 85.
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–18.
- Sundari, & Fauziati, E. (2021). Implikasi Teori Belajar Bruner dalam Model Pembelajaran Kurikulum 2013. *Jurnal Papeda*, 3(2), 128–136.
- Sungkono, 2007. (2022). Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Ips. *JESS: Jurnal Education Social Science*, 2(1), 51–61.
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(7), 2070–2080. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i7.666>

- Suwanto, S. (2022). Meningkatkan Karakter Mandiri Melalui Video Pembelajaran sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 6(3), 913–928. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v6i3.729>
- Syafarudin, N., Wulandari, A., Widyawati, D., Idris, M., & Gustaf, M. I. I. Al. (2024). Analisis Koleksi Maritim Di Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya (Twks) Palembang. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 1(2), 716–725. <https://doi.org/10.62567/micjo.v1i2>
- Syaifullah, M., & Izzah, N. (2019). Kajian Teoritis Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Arab. *Arabiyatuna : Jurnal Bahasa Arab*, 3(1), 127. <https://doi.org/10.29240/jba.v3i1.764>
- Tindani, N. K. (2021). Efektifitas Pembelajaran: Studi Pada Mentoring Pai Stmik Jabar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 66–82. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11605>
- Triana, M., Sumardi, S., & Rahman, T. (2020). Pengembangan Media Big Book Alfabet Untuk Memfasilitasi Kemampuan Mengenal Huruf Alfabet Anak Usia 4-5 Tahun. *Jurnal Paud Agapedia*, 4(1), 24–38. <https://doi.org/10.17509/jpa.v4i1.27194>
- Trisanti, Z. A., & Hikmat, A. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6017–6024. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1829>
- Triwahyuni, E., Hasanah, U., & Nur, S. M. (2020). Tradisi Sedekah Tolak Bala pada Masyarakat Desa Langkan Kecamatan Banyuasin III Kabupaten Banyuasin. *El-Sunnah: Jurnal Kajian Hadis Dan Integrasi Ilmu*, 1(1), 1–20. <https://doi.org/10.19109/elsunnah.v1i1.7405>
- Ula, M., Susilo, G., & Permatasari, B. I. (2021). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Berbasis Sigil pada Materi Induksi Matematika. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v7i1.11286>
- Vivien Pitriani, N. R., Wahyuni, I. G. A. D., & Gunawan, I. K. P. (2021). Penerapan Model Addie Dalam Pengembangan Media Pembelajaran

- Interaktif Menggunakan Lectora Inspire Pada Program Studi Pendidikan Agama Hindu. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 515–532. <https://doi.org/10.37329/cetta.v4i3.1417>
- Wahid, A., & Hasyim, M. (2023). *MEMBANGUN KECAKAPAN PENDIDIKAN ISLAM DALAM ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0*. 1–23.
- Wardana, & Djamaluddin, A. (2021). *Belajar dan Pembelajaran*.
- Wardinur, W., & Mutawally, F. (2019). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pelatihan Pemanfaatan Teknologi sebagai Media Pendukung Pembelajaran di MAN 1 Pidie. *Jurnal Sosiologi USK (Media Pemikiran & Aplikasi)*, 13(2), 167–182. <https://doi.org/10.24815/jsu.v13i2.16422>
- Wiratama, N. S. (2022). Manfaat Personal Website sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 7(2), 33–39. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>