

**PENGEMBANGAN *E-MODULE*
BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* MENGGUNAKAN APLIKASI
FLIPHTML5 PADA MATERI KERAJAAN SRIWIJAYA
MATA PELAJARAN KELAS X SMA NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh :

Ichlasul Amal Taufik

Nim : 06041282025033

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

LEMBAR PENGESAHAN

**Pengembangan E-Module Berbasis Problem Based Learning
Menggunakan Aplikasi FlipHtml5 Pada Materi Kerajaan
Sriwijaya Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1
Indralaya Utara**

SKRIPSI

Oleh

Ichlasul Amal Taufik

NIM: 06041282025033

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011992022001**

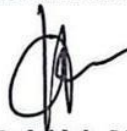


Disahkan,

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 Problem Based Learning
Menggunakan Aplikasi FlipHtml5 Pada Materi Kerajaan
Sriwijaya Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1
Indralaya Utara**

SKRIPSI

Oleh

Ichlasul Amal Taufik

NIM: 06041282025033

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



**Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011992022001**



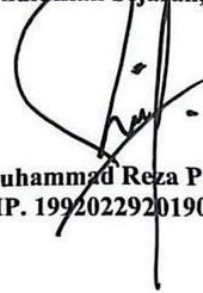
Mengetahui:

**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 PROBLEM
BASED LEARNING MENGGUNAKAN APLIKASI
FLIPHTML5 PADA MATERI KERAJAAN SRIWIJAYA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
NEGERI 1 INDRALAYA UTARA**

SKRIPSI

Oleh

Ichlasul Amal Taufik

NIM: 06041282025033

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Rabu

Tanggal : 8 Januari 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua

: Dra. Sani Safitri, M.Si.

2. Anggota

: Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Palembang, Januari 2025

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

**Pengembangan E-Module Berbasis Problem Based Learning
Menggunakan Aplikasi FlipHtml5 Pada Materi Kerajaan
Sriwijaya Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1
Indralaya Utara**

SKRIPSI

Oleh


Ichlasul Amal Taufik

NIM: 06041282025033

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,


**Dra. Sani Safitri, M.Si.
NIP. 196901011992022001**



Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ichlasul Amal Taufik

NIM : 06041282025033

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Menggunakan Aplikasi *FlipHtml5* Pada Materi Kerajaan Sriwijaya Mata Pelajaran Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan 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 pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan pada saya.

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

Palembang, Januari 2025
Yang Membuat Pertanyaan,



Ichlasul Amal Taufik
NIM. 06041282025033

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 *Problem Based Learning* Menggunakan *FlipHtml5* Materi Kearajaan Sriwijaya Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Maka dari itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si selaku pembimbing akademik yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku Ketua Jurusan IPS, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd selaku Koorprodi Pendidikan Sejarah, serta Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd selaku dosen penguji pada ujian akhir program. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan karunia-Nya kepada Bapak dan Ibu *Aamiin Allahuma Aamiin*.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi di negara kita tercinta.

Palembang, 8 Januari 2025
Penulis



Ichlasul Amal Taufik

HALAMAN PERSEMBAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah rabbil'alam, Segala Puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat, rahmat, ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana yang bernama skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat beriring salam semoga selalu tercurah kepada baginda Rasulullah Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam beserta para sahabat dan pengikutnya hingga yaumul akhir. Adapun skripsi ini saya buat secara sadar dengan penuh rasa tanggung jawab untuk saya persembahkan kepada diri saya sendiri serta manusia-manusia baik yang selalu kebersamai dan berperan dalam kehidupan saya:

- ❖ Kepada kedua orang tua saya yang sangat saya sayangi melebihi siapapun didunia ini ayah Taufik dan ibu Herlina. Terima kasih banyak ayah dan ibu atas semua kasih sayang yang sudah diberikan kepada anak nakalmu ini saya berharap ayah dan ibu sehat selalu serta Panjang umur. Terima kasih ayah dan ibu sudah mengusahakan segalanya buat kehidupan anak-anakmu ini. Terima kasih untuk didikan, dukungan serta Pelajaran hidup serta pengalaman yang telah diberikan dan ditanamkan kepada kami. Butuh beribu halaman untuk mendeskripsikan wujud Syukurku atas semua kebaikan yang telah ayah dan ibu berikan dan usahakan. Semoga semua usaha baik yang akan saya lakukan berjalan dengan baik agar membuat kalian bangga. Selalu doakan iyas agar dapat mencapai cita-cita besar kedepannya dikarenakan tiada doa yang mujarap selain doamu. Terima kasih yah buk maaf jikalau dalam kehidupanku banyak menyusahkanmu intinya aku sayang kalian berdua tolong sehat-sehat yah buk karena nantinya saya ingin kalian melihat kesuksesanku.
- ❖ Kepada kakak Perempuan dan saudara Perempuan satu-satunya yaitu mbak Nurul Islami terima kasih sudah mengarahkan hidupku kejalan yang baik. Terima kasih buat kasih sayang, dukungan, canda tawa yang selalu dirimu berikan kepada saya pada saat saya kebingungan, hilang arah, kehilangan semangat, terima kasih mbak sudah jadi saudara yang sabar dan baik. Semoga mbak sehat selalu dan dilancarkan segala urusan mbak Aamiinn.

- ❖ Kepada seluruh keluarga besar Alm. Nek ino Mayunep dan Alm. Nyai Husna dan Alm. Kakek Uju Sakatiga serta orang tuaku yang lainnya ayah eko, ibuk anak, Alm. mamandut, papa, wak rul, wak matsiri, mang gidon, mangcik mulyadi, ujok muchlis, serta semua sepupu dan keponakan saya. Terima kasih telah memberikan dukungan, Doa, dan semangat.
- ❖ Kepada dosen pembimbing saya ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. terima kasih ibu telah memimbing amal sampai tahap akhir selesai. Terima kasih juga ibu sudah Ikhlas dan banyak meluangkan waktu ibu buat Amal bu. Amal mohon maaf telah merepotkan ibu setahun belakangan ini, maaf juga ibu amal sering buat ibu kesal selama dalam bimbingan amal berdoa agar ibu sehat selalu, Panjang umur dan diberikan rezeki nikmat oleh Allah SWT.
- ❖ Kepada dosen penguji saya pak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. terima kasih pak telah menguji skripsi saya hingga selesai, selain itu juga saya ingin berterima kasih atas kebaikan bapak selama saya berkuliah di FKIP Sejarah saya beserta anak-anak 2020 lainnya tentunya mendoakan agar ayah ejak Panjang umur, sehat selalu, serta dilancarkan segala urusan. Amiiinn Yra
- ❖ Kepada seluruh dosen FKIP Sejarah amal terima kasih banyak telah memberikan pembelajaran dan pengalaman kehidupan, terima kasih banyak bapak/ibu dosenku semoga sehat selalu serta dilancarkan semua urusannya. Amiiinn yra.
- ❖ Kepada sahabat yang telah kuanggap sebagai kakak maupun adikku Ardelia, Arrafi, dan Habib. Terima kasih atas perhatian, dukungan, dan kasih sayang kalian dalam masa-masa sulit maupun senang Semoga kita bisa sukses bareng-bareng Aamiinn.
- ❖ Kepada teman masa sekolah saya Rio Saragih, Avin dan Faisal terima kasih sudah menjadi teman yang supportif dan baik semasa sekolah. Terima kasih banyak telah atas kebaikan kalian semua semoga kalian sehat selalu dan menjadi orang sukses kelak dimasa yang akan datang.
- ❖ Untuk teman “Indralaya Cars Society” Mas Anto, Can kama, Ridho, kak merky, Mas Zia, Kak In, Kak Roby, Adit, Edo Barra, Dll. Terima kasih telah menemaniku dalam merealisasikan hobbyku. sudah 5 tahun kita Bersama-

sama jangan ada kata bubar ingat masa sulit kita Ketika diremehkan orang lain pada saat awal kita berdiri. Semoga kalian sehat dan sukses selalu.

- ❖ Kepada Tempat Nongkrong Favoritku “Tanahrawa” Jl. Bakti Guna. Terima kasih sudah menyediakan tempat yang tenang pada saat saya mengerjakan skripsi saya. Terima kasih atas semua kebaikan kalian terutama kak hamid yang mungkin sudah bosan melihat saya mengerjakan tugas sampai kedai tutup. Semoga “Tanahrawa” makin sukses kedepannya.
- ❖ Kepada siapapun manusia baik yang telah saya temui dan membantu saya dalam menyelesaikan skripsi ini, saya ucapkan terima kasih banyak.
- ❖ Last but not least, terima kasih kepada diri saya sendiri karena sudah mampu melewati semua fase dari awal perjuanganmu saat mendapatkan almamater impianmu hingga menyelesaikan tugas akhir sebagai mahasiswa walaupun banyak mendapatkan masalah pada saat pengerjaan dan mendapatkan Stress yang tidak dapat dihindari di setiap harinya, terima kasih telah menyelesaikan apa saja yang telah dirimu mulai. Terima kasih juga telah menjadi orang yang penyabar dalam menghadapi perkuliahan yang penuh dengan drama ini, stoplah untuk menjadi orang yang tidak berpikir Panjang. Ini bukan akhir dari segalanya marilah berjuang Bersama untuk melangkah pada tahap perjuangan selanjutnya!

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah: 5-6).”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR BAGAN.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB 1.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	10
1.3 Tujuan Pengembangan.....	10
1.4 Manfaat Penelitian Pengembangan.....	10
BAB II.....	12
TINJAUAN PUSTAKA.....	12
1.1 Hakikat Belajar.....	12
1.2 Hakikat Pembelajaran.....	13
1.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	14
1.4 Teori-Teori Belajar.....	15
1.4.1 Teori Behavioristik.....	15
1.4.2 Teori Konstruktif.....	16
1.4.3 Teori Kognitif.....	17
1.5 Hakikat Media Pembelajaran.....	18
1.5.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	18
1.5.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	19
1.5.3 Pemilihan Media Pembelajaran.....	20
1.6 Bahan Ajar.....	22
1.7 Pengertian Karakteristik Modul.....	23
1.8 Pengertian Dan Karakteristik <i>Problem Based Learning</i>	25
1.8.1 Kelebihan <i>Problem Based Learning</i>	27
1.8.2 Kekurangan <i>Problem Based Learning</i>	28
1.9 Aplikasi <i>FlipHtml5</i>	29
1.9.1 Kelebihan Aplikasi <i>FlipHtml5</i>	30
1.9.2 Kekurangan Aplikasi <i>FlipHtml5</i>	30
2.10 Materi Kerajaan Sriwijaya.....	31
2.11 Penelitian Pengembangan.....	33

2.12 Model-Modal Pengembangan.....	34
2.12.1 Model Pengembangan ADDIE.....	34
2.12.2 Model Pengembangan <i>Dick & Carey</i>	35
2.12.3 Model Pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	38
2.13 Penelitian Terdahulu.....	39
2.14 Kerangka Berpikir.....	40
2.15 Deskripsi Sekolah.....	41
BAB III.....	43
METODOLOGI PENELITIAN.....	43
3.1 Metode Penelitian.....	43
3.2 Lokasi Penelitian.....	43
3.3 Subjek Penelitian.....	44
3.4 Prosedur Penelitian.....	44
3.4.1 Tahap <i>Planning</i> (Perencanaan).....	46
3.4.2 Tahap <i>Design</i> (Perancangan).....	49
3.4.3 Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	51
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.5.1 Observasi.....	54
3.5.2 Wawancara.....	54
3.5.3 Kuisoner atau Angket.....	55
3.5.4 Uji Coba Produk.....	56
3.6 Tes Hasil Belajar.....	61
3.7 Teknik Analisis Data.....	61
3.7.1 Analisis Data Validasi Ahli.....	62
3.7.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	62
BAB IV.....	64
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	64
4,1 Hasil Penelitian.....	64
4.1.1 <i>Planning</i> (Perencanaan).....	64
4.1.2 Tahap <i>Design</i>	80
4.1.3 Tahap <i>Development</i>	88
4.2 Pembahasan.....	117
BAB V.....	126
KESIMPULAN DAN SARAN.....	126
5.1 Kesimpulan.....	126
5.2 Saran.....	127

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen yang digunakan dalam Penelitian	54
Tabel 3.2 Daftar Identitas Validasi Ahli	56
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	57
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	58
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	59
Tabel 3.6 Kategori Skor Validasi Ahli.....	62
Tabel 3.7 Kategori Tingkat Kevalidan.....	62
Tabel 3.8 Kriteria Tingkat <i>N-gain</i>	63
Tabel 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik Kelas X 3.....	65
Tabel 4.2 Capaian Pembelajaran & Alur Tujuan Pembelajaran	73
Tabel 4.3 Cuplikan <i>Storyboard E-Module</i> berbasis <i>Problem Based Learning</i>	86
Tabel 4.4 Validasi Instrumen Ahli Media.....	94
Tabel 4.5 Validasi Instrumen Ahli Materi	96
Tabel 4.6 Validasi Instrumen Ahli Bahasa	97
Tabel 4.7 Revisi <i>E-Module</i> Berdasarkan Saran Validator Media.....	100
Tabel 4.8 Revisi <i>E-Module</i> Berdasarkan Saran Validator Materi	102
Tabel 4.9 Revisi <i>E-Module</i> Berdasarkan Saran Validator Bahasa	104
Tabel 4.10 Hasil Uji Coba Perorang (<i>One to One Test</i>)	107
Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Test</i>).....	109
Tabel 4.12 Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Test</i>) melalui <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> ..	112
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	114
Tabel 4.14 Hasil Rekapitulasi Pelaksanaan <i>Posttest</i>	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan model pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	38
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	40
Gambar 3.1 Prosedur penelitian <i>Alessi & Trollip</i>	45
Gambar 4.1 Desain Materi Pembelajaran	75
Gambar 4.2 Hasil Analisis Daya Dukung Sekolah	76
Gambar 4.3 Hasil Identifikasi Karakter Peserta Didik.....	77
Gambar 4.4 Menyusun materi <i>E-Module</i>	89
Gambar 4.5 Merancang <i>E-Module</i> pada aplikasi <i>Canva Design</i>	90
Gambar 4.6 Bagian Akhir pada <i>E-Module</i>	91
Gambar 4.7 Mengekspor file produk <i>E-Module</i> ke File PDF.....	92
Gambar 4.8 Efek Geser Seperti <i>Digital Book</i> di <i>FlipHtml5</i>	92
Gambar 4.9 <i>Barcode E-Module</i> Melalui <i>FlipHtml5</i>	93
Gambar 4.10 Mengenalkan <i>E-Module</i> kepada Peserta didik.....	107
Gambar 4.11 Pelaksanaan <i>One to One Test</i>	109
Gambar 4.12 Peserta didik mengamati <i>E-Module</i>	112
Gambar 4.13 Pelaksanaan <i>Small Group Test</i>	114
Gambar 4.14 Proses Pengisian Soal <i>Pretest</i>	111
Gambar 4.15 Proses Pengerjaan <i>Posttest</i>	112
Gambar 4.16 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i>	115
Gambar 4.17 Diagram Batang Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i>	116

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 <i>Flowchart</i> Materi	83
Bagan 3.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan	84
Bagan 3.3 <i>Flowchart</i> Media.....	85

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	139
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	140
Lampiran 3 SK Penelitian	150
Lampiran 4 SK Balasan Dinas Pendidikan	151
Lampiran 5 SK Balasan SMA Negeri 1 Indralaya Utara.....	152
Lampiran 6 SK Validator.....	153
Lampiran 7 Lembar Validasi Media	154
Lampiran 8 Lembar Validasi Materi.....	155
Lampiran 9 Lembar Validasi Bahasa.....	156
Lampiran 10 Hasil Uji Beta (<i>One to One Test</i>)	158
Lampiran 11 Hasil Uji Beta (<i>Small Group Test</i>)	159
Lampiran 12 Hasil <i>Pretest</i>	160
Lampiran 13 Hasil <i>Posttest</i>	161
Lampiran 14 LKPD Kelompok Berbasis <i>Problem Based Learning</i>	162
Lampiran 15 Kartu Bimbingan	164
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	165

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah menjadi salah satu mata pelajaran wajib disekolah. Dalam pelaksanaannya pelajaran Sejarah seringkali di katakan sebagai Pelajaran yang membosankan. Dengan inovasi baru tentunya akan mengubah pemikiran peserta didik dalam melakukan pembelajaran Sejarah salah satunya yaitu pembelajaran berbasis teknologi seperti modul ajar digital yang akan menarik perhatian peserta didik, modul digital Kerajaan sriwijaya ini dapat membantu peserta didik dalam membuat Pelajaran menjadi menarik dan menyenangkan. Ditambah lagi dengan menggunakan metode penelitian yang terstruktur, metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *research & Development (R&D)* dan pada bagian model pengembangan menggunakan *Alessi & Trollip* yang terbagi menjadi 3 bagian yaitu perencanaan, perancangan, dan pengembangan. Pengembangan ini ditujukan kepada peserta didik kelas X 3 SMA Negeri 1 Indralaya Utara. Pada tahap pengembangan ini tentunya memiliki banyak tahapan dan semua tahapan sudah berhasil dilaksanakan. Uji alpha yang menguji kelayakan modul digital terbagi menjadi tiga ahli yang memvalidasi yaitu media, materi, dan Bahasa. Validasi media mendapatkan skors 4,93, validasi materi 4,90, dan validasi Bahasa 3,80 yang dapat dikategorikan layak dan valid. Selanjutnya uji beta yang mendapatkan hasil 4,40 untuk test perorangan, 4,55 untuk test kelompok kecil, dan 87,5 yang sebelumnya mendapatkan hasil 34,64 untuk uji lapangan yang dapat dinyatakan sebagai pembelajaran efektif. Pada perolehan hasil akhir yang menggunakan rumus *N-gain* mendapatkan 0,80 yang termasuk pada kategori nilai yang tinggi. Dengan hal ini menunjukkan bahwa Tingkat pemahaman peserta didik mengenai materi Kerajaan sriwijaya dapat meningkat pada saat melakukan pembelajaran modul digital berbasis *problem based learning*.

Kata Kunci : Pengembangan E-Modul, *Problem Based Learning*, *FlipHtml5*, Kerajaan Sriwijaya

Disetujui,
Pembimbing



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

Mengetahui
Koordinator Progam Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 2292019031013

ABSTRACT

History learning is one of the compulsory subjects in schools. In its implementation, History lessons are often said to be boring lessons. With new innovations, of course, it will change students' thinking in learning History, one of which is technology-based learning such as digital teaching modules that will attract students' attention, this digital module of the Sriwijaya Kingdom can help students make lessons interesting and fun. Coupled with using a structured research method, the method used in this study is research & Development (R & D) and in the development model section using Alessi & Trollip which is divided into 3 parts, namely planning, designing, and development. This development is aimed at class X.3 students of SMA Negeri 1 Indralaya Utara. At this development stage, of course, there are many stages and all stages have been successfully implemented. The alpha test that tests the feasibility of the digital module is divided into three experts who validate it, namely media, materials, and language. Media validation gets a score of 4.93, material validation 4.90, and language validation 3.80 which can be categorized as feasible and valid. Furthermore, the beta test obtained results of 4.40 for individual tests, 4.55 for small group tests, and 87.5 which previously obtained results of 34.64 for field tests which can be stated as effective learning. In obtaining the final results using the N-gain formula, it obtained 0.80 which is included in the high value category. This shows that the level of students' understanding of the Sriwijaya Kingdom material can increase when carrying out digital module learning based on problem based learning.

Keyword : E-Module Development, Problem Based Learning, FlipHtml5, Sriwijaya Empire.

Approved by,
Advisor



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

Cerified by,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 2292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan adalah proses pembelajaran seorang individu atau kelompok yang aktif terlibat dalam pengembangan diri dan pelatihan untuk memperoleh keterampilan serta menjadi sumber daya manusia yang kompeten agar dapat diperlukan bagi lingkungan masyarakat dan diri individu itu sendiri (Sani Safitri, LR Retno Susanti : 54). Melalui lingkungan dan pendidikan terbentuklah mekanisme pengembangan diri seseorang, mekanisme yang dimaksud merupakan suatu kegiatan yang secara teratur serta tersusun dan mengarah kepada proses pembentukan kepribadian peserta didik. Hal ini yang menjadikan Pendidikan sebagai proses yang secara terus menerus akan terjadi dalam segala situasi yang ada dalam diri makhluk hidup sebagai pembentukan karir seseorang (Sasongko, 2018 : 6). Pendidikan tidak tertumpu sebagai pengembangan diri dan peningkatan karir dalam mendapatkan pekerjaan yang layak saja tetapi pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk menjadikan pribadi makhluk hidup agar lebih baik di karenakan Pendidikan bisa membuat seseorang agar bisa beradab sebagaimana mestinya. Pendidikan juga merupakan konsep dasar manusia untuk berbudaya serta menjadikan pedoman hidup dalam peradaban. Pendidikan memberikan pola pikir kita sebagai manusia serta untuk menganalisa keadaan sekitar dan menumbuhkan karakter pada diri makhluk hidup itu sendiri yang nantinya akan bertujuan untuk melahirkan sumber daya manusia yang lebih baik seiring perubahan zaman (Maulidina, 2019 : 69).

Perubahan zaman merupakan hal yang tidak dapat dihindarkan seluruh insan diharuskan menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang layak Bersaing di era globalisasi ini. era revolusi industri 4.0 pendidikan merupakan hal penting dalam meningkatkan kualitas manusia. Upaya ini dilakukan agar dapat menjamin pembangunan bangsa ini berlangsung dengan baik melalui Pendidikan seseorang dapat belajar untuk pengembangan kualitas diri tentunya dalam memahami keterampilan yang eksklusif, terutama menjadi insan yang dapat di unggulan serta

produktif, inovatif, dan kompetitif dalam menghadapi ilmu pengetahuan dan teknologi (Delfi & Hudaidah, 2021 : 83).

Dalam hal ini reformulasi metode pembelajaran internal maupun eksternal sangat diperlukan. Maka dari itu ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) menjadi Solusi untuk mempermudah kehidupan manusia, Tenaga pengajar tetap harus mengikuti perkembangan zaman agar mampu mempersiapkan peserta didik dalam menghadapi perubahan zaman yang semakin canggih ini, Kapasitas berpikir kritis menjadi awal mula agar pendidikan harus tercapai dengan baik, Hal ini disebabkan oleh keterampilan berpikir tingkat tinggi sangat berperan penting bagi peningkatan moral, pertumbuhan sosial, dan terutama bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Sari et al., 2021 : 27).

Saat ini, masyarakat memandang teknologi sangat penting bagi kehidupan manusia karena membantu berbagai tugas, termasuk pekerjaan dan pendidikan. Pendidik dapat memanfaatkan *Zoom*, *Google Classroom*, *Google Meeting*, *WhatsApp Group*, dan aplikasi lainnya sebagai media pembelajaran atau mediator untuk membantu peserta didik memahami materi yang dipelajari. Tenaga pengajar dapat membuat peserta didik tetap terlibat dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan memberikan penjelasan konten yang menarik dan tidak membosankan melalui penggunaan media pembelajaran menggunakan teknologi yang ada saat ini. (Agustian & Salsabila, 2021 : 125).

Salah satu cara pandang teknologi pendidikan yaitu menjadikan suatu kajian atau praktik yang dilakukan peserta didik untuk menunjang proses belajar mengajar di kelas. Dalam mengembangkan gagasan pembelajaran, Proses pengajaran perlu memanfaatkan teknologi terkini yang sesuai dengan metode yang diperlukan untuk menetapkan prosedur sehari-hari serta meningkatkan keinginan atau kinerja manusia yang perlu diterapkan oleh teknologi pendidikan. Dalam Hal ini, Teknologi pendidikan memerlukan beberapa bagian antara lain yaitu, Peralatan yang berperan untuk menangani, Menganalisis, dan Memecahkan data. Alat yang digunakan dalam teknologi pendidikan juga dapat mengubah peran pendidik di kelas karena pendidik mengharapkan peserta didik untuk dapat mengkomunikasikan hasil belajar mereka dengan menggunakan teknologi canggih dan yang tersedia saat ini.

Melalui media atau dengan cara lain. Karena teknologi itu sendiri berfungsi untuk mendorong pembelajaran dan bukan sepenuhnya menggantikan pekerjaan pendidik, pengajaran di kelas masih bergantung pada pendidik walaupun melalui media yang canggih (Maritsa et al., 2021 : 94).

Dalam definisi terbatas, “media” mengacu pada instrumen dan komponen materi sistem pendidikan. Secara garis besar, “media” mengacu pada pemanfaatan semaksimal mungkin seluruh elemen sistem dan sumber belajar yang disebutkan di atas untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.(Miftah, 2013 : 97)

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses belajar mengajar yang tidak dapat dipisahkan dari bidang pendidikan. Segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk mengarahkan pesan dari pengirim kepada penerima guna menggugah minat belajar peserta didik dan mendorong pikiran, perasaan, dan perhatiannya dianggap sebagai media pembelajaran. Menurut Ruth Lautfer (1999), Media pembelajaran merupakan salah satu alat bantu pengajaran yang digunakan pendidik untuk menyampaikan rencana pembelajaran yang sesuai materi yang akan disampaikan kepada peserta didik yang berperan untuk menumbuhkan kreativitas peserta didik, dan menarik perhatian peserta didik selama proses pembelajaran yang sesuai materi pembelajaran (Tafonao, 2018 : 103).

Dalam hal ini, Materi pembelajaran secara efektif membantu proses pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa memasukkan media atau gadget serta memasukkan bahan ajar yang tepat ke dalam kelas dapat bermanfaat bagi pembelajaran didalam kelas, yang berguna dalam meningkatkan prestasi peserta didik dalam bidang akademik melalui bahan ajar yang tepat dan berkualitas (Umar, 2014 : 132). Bahan ajar merupakan rencana pembelajaran yang telah disusun secara cermat dan terstruktur dengan menggunakan prinsip-prinsip pembelajaran yang diterapkan baik oleh pendidik maupun peserta didik selama proses pembelajaran. Dalam hal ini agar peserta didik akan lebih mudah belajar bila bahan ajar disusun secara sistematis dan berurutan sesuai standarisasi materi (Magdalena et al., 2020 : 172). Memahami standarisasi materi dan menentukan jenis isi pembelajaran merupakan dua langkah yang harus dilakukan dalam membuat bahan ajar. Dalam hal ini dapat ditentukan bahwa bahan ajar merupakan salah satu cara untuk

memperlancar kegiatan pembelajaran serta membantu pendidik dalam mempersiapkan materi yang akan diterima peserta didik secara lebih terarah sehingga benar-benar mendukung pelaksanaan pembelajaran yang sedang berlangsung (Arif & Iskandar, 2018 : 601).

Dalam efektivitas suatu pembelajaran, salah satu komponen yang sangat menentukan yakni bahan ajar atau media pembelajaran. bahan ajar yang menarik akan memudahkan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran, sehingga menghasilkan perolehan pengetahuan yang lebih berkualitas (Hendi & Haryono, 2021 : 654) Dengan demikian, secara umum modul merupakan salah satu jenis sumber pembelajaran yang masih digunakan hingga saat ini.

Modul merupakan sumber belajar tertulis atau cetak yang disusun secara sistematis. Meliputi metode, materi, petunjuk kegiatan belajar mandiri berdasarkan kompetensi dasar atau indikator pencapaian kompetensi, dan soal latihan yang memungkinkan peserta didik menilai sendiri pengetahuannya (Haristah et al., 2019 : 224). Dewasa ini modul tidak hanya berupa tulisan diatas kertas dan dicetak.

Seiring kemajuan teknologi, Modul cetak telah beralih menjadi modul elektronik atau *E-Module*. Modul Elektronik ini dapat menjadi bahan ajar yang disajikan dalam format elektronik dalam bentuk tulisan, grafik, gambar bergerak, suara, dan petunjuk secara runtut, terstruktur, dan interaktif, sehingga memudahkan penggunaannya untuk belajar mandiri dan mencapai tujuannya. Serta belajar sesuai dengan preferensinya (Anak Agung Meka Maharcika et al., 2021 : 167). Banyak terdapat aplikasi modul elektronik yang tersedia dan dapat diakses secara gratis salah satunya yaitu aplikasi *E-Module FlipHtml5*.

Modul yang sifatnya digital dapat dibuat melalui aplikasi modul digital yakni *FlipHtml5*, aplikasi ini digunakan dalam pengemasan komponen elektronik dan dapat digunakan untuk mengubah publikasi PDF menjadi Modul digital, yang memungkinkan pembuatan materi pendidikan dengan berbagai fitur tambahan. *FlipHtml5* ini memiliki desain mirip *e-book*, lengkap dengan video, grafik, dan animasi. Ini juga memiliki suara latar belakang dan flip yang diputar saat layar beranda dibuka. Manfaat yang terdapat di aplikasi ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa sumber daya pendidikan harus didistribusikan secara luas,

mudah ditiru, dan dapat disesuaikan dengan lingkungan yang berbeda. (Rahima et al., 2022 : 571). Kelebihan dari aplikasi *FlipHtml5* yakni pengguna dapat dengan mudah membuat *E-Module* dengan aplikasi ini serta menjadikan *E-Module* yang dibuat menjadi lebih menarik menggunakan aplikasi *FlipHtml5*. Cara penggunaannya dapat melalui convert dari satu file ke file yang lainnya. Tersedia di website serta dapat di download secara gratis dalam hal ini otomatis dapat membuat buku menjadi modul dengan mudah. (Wati et al., 2022 : 178) Pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermanfaat dengan buku digital yang dapat dibaca melalui ponsel dimana saja. Hal ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menemukan bahwa panduan praktikum menjadi lebih berguna, tanpa kertas, menarik, dan portabel ketika dibuat dengan menggunakan modul berbasis elektronik. Panduan ini juga dapat dibaca di perangkat seluler.

Pembekalan pembuatan media ini sangat menarik dan sangat membantu. Program buku digital ini sangat populer di kalangan pendidik. Peserta memandang instruksi ini sebagai informasi baru. Para peserta sangat energik dan antusias. Meski begitu, karena belum familiar dengan penciptaan dan perkembangan media, para pengajar pada awalnya tetap saja memiliki keterbatasan teknologi (Handayani et al., 2020 : 88). Peserta didik yang aktif menunjukkan bahwa dirinyalah yang menguasai kegiatan pembelajaran, oleh karena itu pembelajaran idealnya mendorong peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses tersebut. Dengan melakukan hal ini, peserta didik secara aktif menerapkan apa yang telah mereka pelajari untuk memecahkan masalah, memunculkan ide, atau mengatasi masalah aktual. Selain itu, ada getaran positif di kalangan peserta didik dan hasil belajar menjadi optimal (Ulfa & Saifuddin, 2018 : 38) ada banyak metode pembelajaran yang dapat dilaksanakan salah satunya yaitu *Problem Based Learning* atau pembelajaran berbasis masalah.

Problem Based Learning merupakan pendekatan pendidikan yang menyoroti gagasan menggunakan tantangan sebagai batu loncatan untuk mempelajari informasi baru. Dengan demikian, PBL dapat diartikan sebagai pembelajaran yang dimulai dari permasalahan dunia nyata untuk mendorong peserta didik menemukan solusinya (Subekti & Jazuli, 2020 : 16). PBL juga

memiliki arti dari suatu pendekatan yang memberikan peserta didik wawasan dan konsep pembelajaran yang sudah matang dari materi pelajaran sekaligus mengajarkan mereka berpikir kritis dan kemampuan memecahkan masalah serta memunculkan ide Konstruktivistik dalam konteks situasi dunia nyata (Safitria et al., 2023). Ide-ide konstruktivis yang digunakan dalam *Problem Based Learning* untuk mendorong keterlibatan aktif, pembelajaran kolaboratif, Dan penerapan pengetahuan masa lalu. Kegiatan *Problem Based Learning* dimulai dengan sekelompok kecil peserta didik menganalisis suatu masalah, menemukan data terkait, dan menggunakan pengetahuan dan pengalaman mereka sebelumnya untuk mengidentifikasi masalah yang ada (Seibert, 2021 : 1). Peserta didik dapat mengidentifikasi fakta dan teknik yang diketahui diperlukan untuk menyelesaikan tantangan dengan menggunakan pendekatan PBL. Dengan cara menggunakan informasi dari situasi dunia nyata, peserta didik dapat memperoleh dan mengembangkan keterampilan tingkat seperti pemecahan masalah dan berpikir kritis melalui pembelajaran berbasis masalah. Pendekatan ini juga memberikan pemahaman konkrit kepada peserta didik tentang apa yang dipelajarinya (Islahiyah et al., 2021 : 2109).

Kemampuan berpikir kritis peserta didik dapat ditingkatkan dengan menggunakan model pembelajaran PBL khususnya dalam penyelesaian masalah. tidak hanya kemampuan berpikir kritis peserta didik tetapi juga sikap mereka terhadap sains dan hasil belajar mereka. Hal ini juga menunjukkan bahwa PBL dapat membantu peserta didik menjadi komunikator yang lebih baik. Terbukti dari sejumlah temuan penelitian bahwa pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dapat menumbuhkan gaya belajar dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran serta menumbuhkan pemikiran yang lebih kreatif. Para pendidik pasti akan mendapat manfaat dari model pembelajaran PBL dalam mencapai tujuannya (Pamuji & Wiyani, 2022 : 160). Bukan hanya pada beberapa mata pelajaran saja, namun pada setiap mata pelajaran yang diajarkan, termasuk pada pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah mempunyai dampak yang besar terhadap kepribadian peserta didik, membantu mereka memahami dan menambah wawasan kebangsaan untuk sukses di masa depan (globalisasi) yang penuh dengan guncangan dan permasalahan yang harus kita persiapkan (Sirnayatin, 2017 : 314). Pembelajaran sejarah dapat terhambat oleh beberapa hal, seperti banyaknya materi yang harus dipelajari dalam waktu singkat dan banyaknya hafalan yang dapat membuat mata pelajaran menjadi membosankan dan melemahkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Permasalahan ini disebabkan oleh kurangnya sumber daya pengajaran yang kreatif. Peserta didik saat ini cenderung kurang antusias dalam kegiatan literasi. Hal ini pada akhirnya akan berdampak pada kapasitas berpikir kritis peserta didik itu sendiri. seperti yang kita ketahui berpikir kritis merupakan hal yang sangat penting dalam meningkatkan kapasitas peserta didik untuk mengartikulasikan pemikirannya (Anisa et al., 2021 : 2).

Literasi digital mencakup berbagai bentuk literasi, seperti komputer, teknologi informasi, visual, media, dan komunikasi yang merupakan kemampuan individu untuk menggunakan alat digital secara tepat untuk memungkinkan akses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menganalisis sumber daya digital guna menciptakan media yang mendukung peserta didik dalam berekspresi serta membangun pengetahuan baru, dan berkomunikasi dengan orang lain dalam situasi kehidupan tertentu untuk mewujudkan berbagai kemampuan (Naufal, 2021 : 198).

Literasi digital mencakup berbagai kemampuan kognitif, sosiologis, dan emosional yang terhubung yang dibutuhkan pengguna agar dapat bekerja dengan sukses di lingkungan digital. Ini lebih dari sekadar mengetahui cara menggunakan perangkat lunak dan mengoperasikan perangkat digital. Kemampuan literasi digital saat ini menjadi keterampilan penting bagi peserta didik. Beberapa penelitian terhadap anak-anak dan remaja Indonesia menunjukkan bahwa penggunaan media digital dan internet berdampak negatif terhadap perilaku mereka (Dewi et al., 2021 : 5253). Tujuan literasi digital dalam pembelajaran sejarah yakni untuk membantu peserta didik mempermudah dalam hal membaca materi melalui internet agar tercapai dalam pembentukan pendidikan karakter yang nantinya akan diajarkan dengan menggunakan berbagai media, misalnya dengan hadirnya *E-Module*

berbasis *Problem Based Learning* akan mampu menjadi dorongan bagi peserta didik dalam pembelajaran yang inovatif di zaman sekarang dengan memanfaatkan literasi digital .

Memfaatkan literasi digital sebagai alat pendidikan sejarah merupakan pengalaman yang sangat menarik. Oleh karena itu, Dengan fokus pada pendidik dan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah agar tertarik mengkaji literasi digital dalam pendidikan Sejarah. Hal ini untuk mengkarakterisasi aksesibilitas literasi digital bagi para pendidik sejarah serta upaya mereka untuk menggunakannya sebagai alat pengajaran (Firmansyah, 2023 : 506). Dalam meningkatkan ketangkasan pembelajaran sejarah melalui literasi digital menjadi bahan ajar yang menarik bagi peserta didik sesuai dengan gaya pembelajaran inovatif di abad-21 dan pendidik diharapkan menyesuaikan kecanggihan teknologi terhadap konsep pembelajaran. Dalam hal yang urgensi ini pendidik diharuskan membuat rencana pembelajaran yang menarik. Oleh karena itu, akan tercipta bahan ajar yang unik tentang kerajaan sriwijaya melalui pengembangan *E-Module* dengan model pembelajaran berbasis masalah. Bahan ajar *E-Module* ini tentunya akan lebih menonjol dibandingkan bahan ajar lainnya karena dikembangkan dengan model pembelajaran *Problem Based Learning*. Pengembangan bahan ajar inovatif ini Tidak terlepas dari data yang dikumpulkan oleh peneliti selama analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara, salah satu sekolah di kabupaten Ogan Ilir, SMA Negeri 1 Indralaya Utara merupakan sekolah yang dipilih sebagai tempat penelitian dikarenakan sudah didukung dengan fasilitas berupa proyektor yang sejak lama sudah tersedia. Serta sekolah ini bertempat tak jauh dari pusat keramaian yang mana hal ini pastinya mendukung dalam segi persediaan internet untuk mengakses media yang akan digunakan sehingga akan sangat mendukung pemakaian teknologi dalam pembelajaran.

Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMA N 1 Indralaya ini terdapat pembelajaran yang masih terbatas dan masih kurang bervariasi dalam penggunaan media pembelajaran berupa *powerpoint* serta penampilan video pembelajaran maka dari itu modul pembelajaran atau *E-Module* masih sangat jarang digunakan sebagai bahan ajar atau sumber pembelajaran yang dapat di akses

oleh peserta didik. Biasanya, pendidik hanya menawarkan materi pendidikan yang menurut peserta didik kurang dalam hal keaktifan peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Beberapa pelajar pada akhirnya menjadi kurang aktif dalam melakukan pembelajaran Sejarah dan hanya mengikuti instruksi yang diberikan pendidik di dalam kelas, dan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan efisien (Zuriah et al., 2016 : 40). Dilihat dari data awal analisis kebutuhan yang diperoleh melalui *Google Form* yang ditunjukkan untuk peserta didik kelas X 3 di SMA Negeri 1 Indralaya Utara pada tanggal 28 Februari 2024 menunjukkan bahwa dalam pembelajaran sejarah cenderung kurang aktif karena sebanyak 50% anak memilih bahwa pendidik dalam pembelajaran menjelaskan materi lalu kemudian memberikan penugasan latihan berupa soal, menurut data 30% peserta didik juga memilih gaya belajar diluar kelas sebagai gaya pembelajaran yang disenangi, menurut 63,3% peserta didik juga menginginkan media pembelajaran yang di dalamnya memuat gambar seperti *E-Module*, menurut 93,3% peserta didik juga membutuhkan pembelajaran sejarah yang menarik sesuai dengan abad ke-21, ada 76,7% peserta didik yang merasa bahwa mereka membutuhkan bahan ajar sejarah yang lebih kreatif dan inovatif. Dari hasil observasi yang telah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Indralaya Utara terdapat pembelajaran yang masih kurang efektif dan bervariasi dalam pembelajaran sejarah dikelas X 3 mungkin disebabkan peserta didik baru memasuki semester awal yang dimana dalam penggunaan media pembelajaran pendidik hanya beberapa kali menerapkan penggunaan media pembelajaran didalam kelas X 3 Seperti pengerjaan latihan soal melalui edmodo dan powerpoint dalam proses pembelajaran maka dari itu modul pembelajaran atau *E-Module* masih sangat jarang digunakan sebagai bahan ajar atau sumber pembelajaran yang dapat di akses oleh peserta didik.

Penelitian terdahulu mengenai pengembangan *E-Module* telah dilakukan oleh banyak peneliti salah satunya yaitu penelitian yang ditulis oleh fatma ramadanti pada tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Matematika Berbasis *Problem Based Learning* Pada Materi Penyajian Data Untuk Peserta didik SMP” melakukan penelitian pada peserta didik SMP Negeri 11 Cilegon dan menghasilkan hasil tes ketuntasan dengan menggunakan *E-Module* yang

dihasilkan, anak kelas VII SMP Negeri 11 Cilegon pada pembelajaran matematika. Dari peserta didik tersebut, 85% peserta didik tuntas pada materi penyajian data, sedangkan 15% tidak tuntas. Berdasarkan hal tersebut dapat dikatakan bahwa peserta didik telah mencapai kategori efektif dalam pembelajaran serta dipenuhi oleh kompetensi yang telah ditentukan secara individual dan klasikal pada *E-Module* matematika berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada materi penyajian data (Ramadanti et al., 2021).

Selanjutnya penelitian terdahulu yang masih berhubungan dengan pengembangan *E-Module* yakni penelitian yang dilaksanakan oleh Nurul Ainun pada tahun 2022 penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *FlipHtml5* dengan bantuan powtoon Pada Materi Himpunan Kelas VII SMP Negeri 1 Palopo” penulis mendapatkan hasil dari tes kemampuan pemahaman matematika anak memperoleh persentase skor sebesar 85,07 % dan termasuk dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa *E-Module* yang dibuat sudah sesuai dengan kemampuan pemahaman peserta didik (Ainun, 2022).

Kemudian terakhir penelitian terdahulu yang di tulis oleh pebri hastuti ditahun 2020 dengan penelitian yang berjudul “Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning* Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA Negeri 1 Percut Sei Tuan Pada Tahun Ajaran 2018/2019” memiliki hasil temuan penelitian yang menunjukkan bahwasanya pengembangan *E-Module* valid (dapat diterapkan), efisien, dan berguna untuk digunakan oleh pendidik dan peserta didik sebagai alat pengajaran selama kegiatan pembelajaran. Kriteria keberhasilan proses yang tinggi dipenuhi oleh evaluasi peserta didik yang menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 88,6%. penilaian akhir dari pengerjaan dalam konsep manajemen (Hastuti et al., 2018).

Berdasarkan keberhasilan penelitian terdahulu diatas, Peneliti tertarik untuk melakukan pengembangan media pembelajaran *E-Module*. Oleh karena itu peneliti bersedia melakukan penelitian dengan judul “ **Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based* Menggunakan Aplikasi *FlipHtml5* Pada Materi Kerajaan Sriwijaya Pada Mata Pelajaran Kelas X SMA Negeri 1 Indralaya Utara**”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, untuk itu terdapat permasalahan yang telah diuraikan pada bagian rumusan masalah berikut ini :

1. Bagaimana proses pengembangan *E-Module* berbasis *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *FlipHtml5* dalam materi Kerajaan Sriwijaya pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara yang valid?
2. Bagaimana efektifitas penggunaan *E-Module* berbasis *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *FlipHtml5* dalam materi Kerajaan Sriwijaya pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian dari rumusan masalah di atas, untuk itu terdapat tujuan dalam penelitian ini yang mana sebagai berikut :

1. Untuk menghasilkan *E-Module* berbasis *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *FlipHtml5* dalam materi Kerajaan Sriwijaya pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara yang valid.
2. Untuk mengetahui efektifitas penggunaan *E-Module* berbasis *Problem Based Learning* menggunakan aplikasi *FlipHtml5* dalam materi Kerajaan Sriwijaya pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Indralaya Utara.

1.4 Manfaat Penelitian

Maka dari itu setelah dilakukan penelitian, manfaat yang diharapkan dapat tercapai yakni sebagai berikut :

1.4.1 Secara Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan mampu memberikan sebuah informasi berdasarkan kajian ilmiah, sekaligus mampu memberikan produk berupa *E-Module* yang dapat bermanfaat dan dijadikan referensi bagi sebuah pengembangan terhadap bahan ajar.

1.4.2 Secara Praktis

1. Bagi peneliti, diharapkan mampu bermanfaat untuk dijadikan sebagai motivasi sekaligus acuan dalam melakukan penelitian-penelitian berikutnya.
2. Bagi pendidik, diharapkan mampu bermanfaat untuk dijadikan sebagai salah satu solusi dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi peserta didik, diharapkan mampu bermanfaat untuk dijadikan sebagai salah satu sumber belajar.
4. Bagi sekolah, diharapkan mampu menjadi referensi untuk melakukan penelitian pengembangan lainnya dibidang pendidikan.
5. Bagi lembaga, diharapkan mampu menjadi referensi, arsip, dan berguna untuk menunjang akreditasi fakultas maupun program studi.

DAFTAR PUSTAKA

- AA. Nugroho. (2016). *PENGARUH PERSEPSI HARGA, INOVASI PRODUK, DAN KUALITAS PRODUK TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN MOTOR HONDA BEAT DI JAKARTA SELATAN*. 1–23.
- Agustian, N., & Salsabila, U. H. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arabi. *Okara : Jurnal Bahasa Dan Sastra*, 2(8), 96–110.
- Ainun, N. (2022). Pengembangan *E-Module* Menggunakan Aplikasi *FlipHtml5* Dengan Bantuan Powtoon Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smpn 1 Palopo. *Pengembangan E-Module Menggunakan Aplikasi FlipHtml5 Dengan Bantuan Powtoon Pada Materi Himpunan Kelas Vii Smpn 1 Palopo*, 1, 14–42.
- Akmal, H. G. (2023). Analisis Struktur Sosial Masyarakat Melayu dalam Perspektif Sosiologi pada Masa Kerajaan Sriwijaya. *Daya Nasional*, 1(4), 130–134. <https://doi.org/10.26418/jdn.v1i4.70764>
- Al Islami, A. M., Novita, L., & Safitri, N. (2023). Pengembangan *E-Module* Menggunakan *FlipHtml5* pada Materi Perkembangan Teknologi. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3394–3404. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/10192>
- Alit, D. M. (2020). Inquiry *Discovery Learning* dan Sejarah Lokal : Pembelajaran Sejarah Menghadapi Tantangan Abad 21. *Jurnal Ilmu Sosial*, 8(1), 57–79.
- Anak Agung Meka Maharcika, Ni Ketut Suarni, & I Made Gunamantha. (2021). Pengembangan Modul Elektronik (*E-Module*) Berbasis Flipbook Maker Untuk Subtema Pekerjaan Di Sekitarku Kelas Iv Sd/Mi. *PENDASI : Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(2), 165–174. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i2.240
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif Serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih : Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16. <https://doi.org/10.15548/atj.v3i2.528>
- Anisa, A. R., Ipungkartti, A. A., & Saffanah, K. N. (2021). Pengaruh Kurangnya Literasi serta Kemampuan dalam Berpikir Kritis yang Masih Rendah dalam Pendidikan di Indonesia. *Conference Series Journal*, 01(01), 1–12.
- Arif, T. A., & Iskandar. (2018). Teknik Penyusunan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Bagi Guru di Sekolah Dasar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Era Revolusi*, 597–606.
- 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>
- Arismunandar, S. (2013). Teknik Wawancara Jurnalistik. *Academia*, 4, 1–9.
- Aslan. (2018). Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah. *Maret*, 1(1), 76–94.

- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga : Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Buchari Agustini. (2018). Peran Guru Dalam Pengelolaan Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Iqra*, 12, 1693–5705.
- 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>
- Darmawansyah, A. F., Faradina, A., Siregar, I., & Purnomo, B. (2023). Mengungkap Kejayaan Sejarah Maritim Indonesia. *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(3), 2829–5137. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i3.24445>
- Delfi, I., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3), 82–89. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4658994>
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Oktafianti, M., & Genika, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5249–5257. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1609>
- Dian Nur Septiyawati Putri, Fitriah Islamiah, Tyara Andini, A. M. (2022). Analisis Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Interaktif Terhadap Hasil Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, 2(2), 367.
- Dila Rukmi Octaviana, Sutomo, M., & Mashudi. (2022). Model Pembelajaran Dick and Carey Serta Implementasinya Dalam Pembelajaran Pai. *Jurnal Tawadhu*, 6(2), 114–126. <https://doi.org/10.52802/twd.v6i2.344>
- Elvia, B. S., Fiqh, kautsar farizqi, & Rachmat, S. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33.
- Erina, L., & Saptawan, A. (2024). *Pelatihan Penyuntingan Artikel Bebas di Wikipedia bagi Siswa SMAN 1 Indralaya Utara*. 4(1), 46–53. <https://doi.org/10.59431/ajad.v4i1.264>
- ESTIVA, E. (2023). Pengembangan Modul *Problem Based Learning* Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Dalam Materi Menggali Ide Pendiri Bangsa Tentang Dasar Negara Di Kelas X Sma Negeri 1 Malinau. *LEARNING : Jurnal Inovasi Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(3), 212–221. <https://doi.org/10.51878/Learning.v3i3.2461>
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 4.
- Fadilah, N. U. (2019). *Media Pembelajaran meliputi definisi, manfaat dan jenis dalam pembelajaran*. 2(1), 8–10.
- Fajarwati, N., & Sujarwanto. (2020). Media Pembelajaran Video Interaktif terhadap Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Tunagrahita. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3(April), 49–58.
- Fatmawati, A. (2016). PENGEMBANGAN PERANGKAT PEMBELAJARAN KONSEP PENCEMARAN LINGKUNGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN BERDASARKAN MASALAH UNTUK SMA KELAS X *Edusains*, 4(2), 10. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>

- [//www.infoDesign.org.br/infoDesign/article/view/355%0Ahttp](http://www.infoDesign.org.br/infoDesign/article/view/355%0Ahttp) :
- [//www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp](http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/731%0Ahttp) :
- [//www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp](http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/269%0Ahttp) :
- [//www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106](http://www.abergo.org.br/revista/index.php/ae/article/view/106)
- Febyarni kimianti, Z. K. P. (2019). PENGEMBANGAN *E-MODULE* IPA BERBASIS *PROBLEM BASED LEARNING* UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SAINS SISWA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 11(1), 84–96. [https : //doi.org/10.36706/jc.v11i1.16047](https://doi.org/10.36706/jc.v11i1.16047)
- Feriyanti, N., Hidayat, S., & Asmawati, L. (2019). Pengembangan *E-Module* Matematika untuk Siswa SD (The Development of *E-Module* Mathematics For Primary Students). *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 1–12. [https : //www.bing.com/ck/a?!&&p=cfc7b953e8491743JmltdHM9MTcwODEyODAwMCZpZ3VpZD0zM2QxYmJjMS00NWxLTZjODQtMzVmNS1hODBINdQ5NzZkNWUmaW5zaWQ9NTE4OQ&pfn=3&ver=2&hsh=3&fclid=33d1bbc1-45c1-6c84-35f5-a80e44976d5e&psq=Pengembangan+E-Module+Matematika+untuk+Siswa+SD+\(](https://www.bing.com/ck/a?!&&p=cfc7b953e8491743JmltdHM9MTcwODEyODAwMCZpZ3VpZD0zM2QxYmJjMS00NWxLTZjODQtMzVmNS1hODBINdQ5NzZkNWUmaW5zaWQ9NTE4OQ&pfn=3&ver=2&hsh=3&fclid=33d1bbc1-45c1-6c84-35f5-a80e44976d5e&psq=Pengembangan+E-Module+Matematika+untuk+Siswa+SD+()
- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97. [http : //ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084/660)
- Firmansyah, H. (2023). Pemanfaatan Literasi Digital dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5, 1–6.
- Fitriani, F., & Indriaturrahmi, I. (2020). Pengembangan *E-Module* sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas X MAN 1 Lombok Tengah. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan : E-Saintika*, 4(1), 16. [https : //doi.org/10.36312/e-saintika.v4i1.165](https://doi.org/10.36312/e-saintika.v4i1.165)
- Habsy, B. A., Christian, J. S., M, S. U. S. P., & Unaisah, U. (2023). Memahami Teori Pembelajaran Kognitif dan Konstruktivisme serta Penerapannya. *Tsaqofah*, 4(1), 308–325. [https : //doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177](https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i1.2177)
- Hakim, L. N. (2013). Ulasan Metodologi Kualitatif : Wawancara Terhadap Elit. *Aspirasi*, 4(2), 165–172. [https : //jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501](https://jurnal.dpr.go.id/index.php/aspirasi/article/view/501)
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. [https : //doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5](https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5)
- 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](http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/snppm)
- Handayani, R. H., & Muhammadi, M. (2020). Penerapan Model *Problem Based Learning* untuk Melatih Higher Order Thinking Skill Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1494–1499.

- Haristah, H., Azka, A., Setyawati, R. D., & Albab, I. U. (2019). Imajiner : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Pengembangan Modul Pembelajaran. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1(5), 224–236.
- 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>
- Hastuti, P., Thohiri, R., & Panggabean, Y. (2018). Pengembangan *E-Module* Berbasis *Problem Based Learning*. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 3(2), 290–299. <http://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/ganaya>
- Hendi, H., & Haryono, E. (2021). Penyusunan Bahan Ajar Digital Komputerisasi Akuntansi Pada Sekolah SMK Negeri 2 Batam. *ConCEPT-Conference on Community ...*, 1(1), 653–660. <https://journal.uib.ac.id/index.php/concept/article/view/4696%0Ahttps://journal.uib.ac.id/index.php/concept/article/download/4696/1402>
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (*E-Module*) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 5(2), 180–191. <https://doi.org/10.21831/jitp.v5i2.15424>
- Herlina, S. (2019). Desain Modul Pengantar Dasar Matematika untuk Mahasiswa Pendidikan Matematika. *AKSIOMATIK : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 7(3), 107–115. <https://journal.uir.ac.id/index.php/AKS/article/view/3739>
- Indariani, A., Ayni, N., Pramuditya, S. A., & Noto, M. S. (2019). Teknologi Buku Digital Matematika dan Penerapan Potensialnya dalam *Distance Learning*. *JNPM (Jurnal Nasional Pendidikan Matematika)*, 3(1), 1. <https://doi.org/10.33603/jnpm.v3i1.1870>
- Irwansyah. (2021). Gondang : Jurnal Seni dan Budaya HTML5 TERINTEGRASI PLATFORM VIDEO *ONLINE* PADA Guide To The Basic Composition Based On HTML 5 Flip Intergrated *Online* Video Platform in *Learning Art Culture* in. *Seni Dan Budaya, Vol.*, 5(2), 258–263.
- Isabela, Surui, M., & Puspitasari, Y. (2021). Penerapan Model PBL (*Problem Based Learning*) untuk Meningkatkan Kemampuan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 2729–2739.
- Islahiyah, I., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2021). Pengembangan *E-Module* Dengan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa. *AKSIOMA : Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2107. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.3908>
- Islamiyati, R. A. (2017). Pemanfaatan Handphone Dalam Proses Pembelajaran Ekonomi DI SMA A Dan SMA B Jakarta Selatan. In *Skripsi*. [http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/37209/1/Riva Atun Islamiyati - FITK](http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/37209/1/Riva%20Atun%20Islamiyati%20-%20FITK)
- Istiqomah, N., & Maemonah, M. (2021). Konsep Dasar Teori Perkembangan Kognitif Pada Anak Usia Dini Menurut Jean Piaget. *Khazanah Pendidikan*, 15(2), 151. <https://doi.org/10.30595/jkp.v15i2.10974>
- Junaidi, J. (2019). Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar. *Diklat*

- Review : *Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. [https : //doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349](https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349)
- Jusuf, H., & Sobari, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Modul Pembelajaran untuk Mendukung Pembelajaran Online. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 33–37.
- 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](https://doi.org/10.57251/sin.v3i2.1010)
- Kurniawati, J., & Baroroh, S. (2016). Literasi Media Digital Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Bengkulu. *Jurnal Komunikator*, 8(2), 51–66. [https : //r.search.yahoo.com/_ylt=AwrjbwLmv_NiIYcJ9B1XNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZANEMTEyNV8xBHNIYwNzcg--/RV=2/RE=1660170343/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournal.umy.ac.id%2Findex.php%2Fjkm%2Farticle%2Fview%2F2069/RK=2/RS=81QU2oK5sxo7ghZTIsrFj4EtGCI-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrjbwLmv_NiIYcJ9B1XNyoA;_ylu=Y29sbwNncTEEcG9zAzEEdnRpZANEMTEyNV8xBHNIYwNzcg--/RV=2/RE=1660170343/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournal.umy.ac.id%2Findex.php%2Fjkm%2Farticle%2Fview%2F2069/RK=2/RS=81QU2oK5sxo7ghZTIsrFj4EtGCI-)
- Kusuma, Y. Y. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Problem Based Learning* di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1460–1467. [https : //doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753](https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.753)
- Laraphaty, N. F. R., Riswanda, J., Anggun, D. P., Maretha, D. E., & Ulfa, K. (2021). Review : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MODUL ELEKTRONIK (*E-MODULE*). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Biologi*, 145–156. [http : //proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio](http://proceedings.radenfatah.ac.id/index.php/semnaspbio)
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa. *DIAJAR : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42. [https : //journal.ypp3a.org/index.php/DIAJAR](https://journal.ypp3a.org/index.php/DIAJAR)
- M. Nugroho Adi Saputro, P. L. P. (2021). *MENGUKUR KEEFEKTIFAN TEORI KONSTRUKTIVISME DALAM PEMBELAJARAN*. 4(3), 6.
- Magdalena, I., Prabandani, R. O., Rini, E. S., Fitriani, M. A., & Putri, A. A. (2020). Analisis Pengembangan Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 170–187. [https : //ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara](https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara)
- Mahamid, M. N. L. (2023). Sejarah Maritim di Nusantara (Abad VII-XVI) : Interkoneksi Kerajaan Sriwijaya, Majapahit, dan Demak. *Historia Madania : Jurnal Ilmu Sejarah*, 7(1), 32–49. [https : //doi.org/10.15575/hm.v7i1.23014](https://doi.org/10.15575/hm.v7i1.23014)
- Maisa, N. R., Kaspul, K., & Putra, A. P. (2022). Pengembangan *E-Module* Berbasis *FlipHtml5* pada Materi Archaeobacteria dan Eubacteria untuk Siswa SMA Kelas X Edukatif : *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 7050–7059. [https : //doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3377](https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3377)
- Mania, S. (2008). Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 11(2), 220–233. [https : //doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7](https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7)
- Mardiah, I., & Patras, Y. E. (2023). Pengembangan *E-Module* Menggunakan *FLIPHTML5* Berbantuan *Canva* pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Subtema Perubahan Lingkungan. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3354–3363.

- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah : Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. [https : //doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303](https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303)
- Maulidina, H. (2019). No Title. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(2), 1–13.
- Melia Fitri Yani, Muhammad Ali, & Indryani. (2022). Pengembangan *E-Module* Pembelajaran Geografi di Indonesia Berbasis Flipbook di SMA/ MA. *Jurnal Bina Ilmu Cendekia*, 3(2), 16–29. [https : //doi.org/10.46838/jbic.v3i2.240](https://doi.org/10.46838/jbic.v3i2.240)
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. [https : //doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105](https://doi.org/10.31800/jtpk.v1n2.p95--105)
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(9), 641–649. [https : //doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92](https://doi.org/10.55904/educenter.v1i9.92)
- miftahul huda, ach fawaid, S. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. [https : //doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249](https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249)
- Mubarrak, J., & Nasution, M. (2024). *Journal of Biology , Chemistry , Mathematics and Physics Education (BIOCHAMP) Pengembangan E-Module Berbasis Flip HTML 5 pada Mata Kuliah Bioteknologi di Program Studi Biologi Universitas Pasir Pengaraian Development of Flip HTML 5 Based E-Modules in Bio. 1*, 16–26.
- Muhriyani, S. A. (2023). PENGARUH SARANA DAN PRASARANA PERPUSTAKAAN TERHADAP MINAT BACA PESERTA DIDIK DI MAS MA'ARIF LASEPANG KABUPATEN BANTAENG. In *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952.
- Mukhlishina, I., Danawati, M., & Wijyaningputri. Arinta. (2023). Penerapan Modul Ajar sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka pada Siswa Kelas IV di Sekola Indonesia Kuala Lumpur. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 4(1), 126–133.
- Mulyatiningsih, E. (2015). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN Endang. *Islamic Education Journal*, 35,110,114,120,121.
- Nahar, N. I. (2016). PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *British Journal of Haematology*, 1(3), 64–73. [https : //doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x](https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x)
- Nana, D., & Elin, H. (2018). Memilih Metode Penelitian Yang Tepat : Bagi Penelitian Bidang Ilmu Manajemen. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 5(1), 288.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi Digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. [https : //doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32](https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32)
- Nia, N., Leksono, S. M., & Nestiadi, A. (2022). Pengembangan *E-Module* Pelestarian Lingkungan Berbasis *Problem Based Learning* (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP. *PENDIPA Journal of Science Education*, 6(2), 415–421. [https : //doi.org/10.33369/pendipa.6.2.415-421](https://doi.org/10.33369/pendipa.6.2.415-421)

- Nur, M. (2022). Pendekatan Konstruktivisme Dalam Proses Pembelajaran Ips. *Adiba : Journal of Education*, 2(4), 636–649.
- Nurhayati, N., Linda, R., & Anwar, L. (2022). *E-Module Using FlipHtml5 Application on Chemical Bond Material*. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 6(2), 133–141. <https://doi.org/10.23887/jpki.v6i2.49542>
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Strategi Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974. <https://doi.org/10.47492/jip.v1i5.177>
- Okpatrioka. (2023). *Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Pamuji, S., & Wiyani, N. A. (2022). Manajemen Pembiayaan Pendidikan Berbasis Information and Communication Technology. *Jurnal Imiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 173. <https://doi.org/10.23887/jipp.v6i1.42726>
- Pernantah, P. S. (2020). Pembelajaran Sejarah Dalam Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Pendidikan*, 11(1), 49. <https://doi.org/10.31258/jp.11.1.49-58>
- Prananingrum, A. V., Rois, I. N., & Sholikhah, A. (2020). Kajian Teoritis Media Pembelajaran Bahasa Arab. *Konferensi Nasional Bahasa Arab (KONASBARA)*, 3(1), 303–319. <https://journal.staimsyk.ac.id/index.php/ihtimam/article/viewFile/220/162>
- Pratiwi, E. T., & Setyaningtyas, E. W. (2020). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* dan Model Pembelajaran *Project Based Learning*. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 379–388. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.362>
- Purnia, D. S., & Alawiyah, T. (2020). *Metode Penelitian Strategi Menyusun Tugas Akhir* (pp. 1–57).
- Putri, M., Siregar, I., Purnomo, B., & Jambi, U. (2023). *Kebijakan pelayaran dan perdagangan kerajaan sriwijaya*. 2(3), 105–116. <https://doi.org/10.22437/krinok.v2i3.25626>
- Qomarudin, A. (2021). Aktivitas Pembelajaran Sebagai Suatu Sistem. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 24–34. <http://e-journal.staima-alhikam.ac.id/index.php/piwulang>
- Rahima, R., Kaspul, K., & Putra, A. P. (2022). Validitas Dan Keterbacaan Peserta Didik Kelas X Sma Terhadap Pengembangan Modul Elektronik Berbasis *FlipHtml5* Konsep Protista. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 16(1), 570. <https://doi.org/10.52434/jp.v16i1.1828>
- Rahma, I. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN (Kajian terhadap Langkah-Langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran Bagi Anak Sekolah Dasar). *Jurnal Studi Islam*, 14(2), 87–99.
- Rahmadhani, S., & Efronia, Y. (2021). Penggunaan *E-Module* Di Sekolah Menengah Kejuruan Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 5–9. <https://doi.org/10.24036/javit.v1i1.16>
- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Merdeka Belajar, November*, 289–302.

- Rahmayanti Dewi, Resti Gustiawati, & Rolly Afrinaldi. (2020). Implementasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di SMA Negeri 4 Karawang. *Journal Coaching Education Sports*, 1(2), 83–92. [https : //doi.org/10.31599/jces.v1i2.327](https://doi.org/10.31599/jces.v1i2.327)
- Rahmi, M. N., & Samsudi, M. A. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi sesuai dengan karakteristik Gaya Belajar. *Edumaspul : Jurnal Pendidikan*, 4(2), 355–363. [https : //doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439](https://doi.org/10.33487/edumaspul.v4i2.439)
- Ramadanti, F., Mutaqin, A., & Hendrayana, A. (2021). Pengembangan *E-Module* Matematika Berbasis PBL (*Problem Based Learning*) pada Materi Penyajian Data untuk Siswa SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 2733–2745. [https : //doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.759](https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.759)
- Ramadhanti, P., Siahaan, S. M., & Fathurohman, A. (2015). *the Use of Hypothetical Learning Trajectory (Hlt) in Elasticity Subject Matter To Determine the Learning Trajectory of Tenth Grade Students of Sma Negeri 1*. 244–253.
- Ramadhina, S. R., & Pranata, K. (2022). Pengembangan *E-Module* Berbasis Aplikasi Flipbook di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7265–7274. [https : //doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470](https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3470)
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran(Pendidikan Dasar). *Journal.Stitaf.Ac.Id*, 09(02), 193–210.
- Rosyid, R, M. F., & Baroroh, U. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. □□□□□□□□□□ (*LISANUNA*) : *Jurnal Ilmu Bahasa Arab Dan Pembelajarannya*, 9(1), 92. [https : //doi.org/10.22373/lis.v9i1.6735](https://doi.org/10.22373/lis.v9i1.6735)
- Ruhansih, D. S. (2017). EFEKTIVITAS STRATEGI BIMBINGAN TEISTIK UNTUK PENGEMBANGAN RELIGIUSITAS REMAJA (Penelitian Kuasi Eksperimen Terhadap Peserta Didik Kelas X SMA Nugraha Bandung Tahun Ajaran 2014/2015). *QUANTA : Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 1(1), 1–10. [https : //doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497](https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497)
- Sadikin, M. (2019). Analisis Pelaksanaan Model Pembelajaran Mandiri Pada Mata Pelajaran IPS (Sejarah) Siswa Kelas VIII SMP Negeri 3 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. *Jambura History and Culture Journal*, 1(2), 83–95. [https : //ejurnal.ung.ac.id/index.php/jhcj/article/view/4346](https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jhcj/article/view/4346)
- Safitria, S., Rol Asmi, A., & Mardetin, E. (2023). *Using Probem Based Worksheet to Enhance Secondary School Students' Performance*. 121–126. [https : //doi.org/10.5220/0009996900002499](https://doi.org/10.5220/0009996900002499)
- Safrina, A. M., Sakdiyah, S. H., & Indawati, N. (2021). Pengembangan Modul Ilmu Pengetahuan Sosial Berbasis Elektronik Materi Indahnya Keragaman Budaya Negeriku Kelas IV Sekolah Dasar. *Kognisi : Jurnal Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(2), 64–69. [https : //doi.org/10.56393/kognisi.v1i2.332](https://doi.org/10.56393/kognisi.v1i2.332)
- Sani Safitri, LR Retno Susanti. (n.d.). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN WINDOWS MAKER PADA MATA PELAJARAN KELAS XI SEKOLAH MENENGAH ATAS. *Criksetra*, 53–72.
- Saputra, A. K., Aziz, H. A., & Satria, M. H. (2022). *Corak kehidupan pada Masa Kerajaan Sriwijaya*. 1–21.

- Saputra, H. (2020). Pembelajaran Berbasis Masalah. *IAI Agus Salim, April*, 262. [http : //repository.uin-malang.ac.id/4643/](http://repository.uin-malang.ac.id/4643/)
- Sari, R. R., Febrini, D., & Walid, A. (2021). Tantangan guru PAI dalam Menghadapi era perubahan globalisasi teknologi industri 4.0 di SMA Negeri 01 Bengkulu Tengah. *GHAITSA : Islamic Education Journal*, 1(2), 26–34. [https : //siducat.org/index.php/ghaitsa](https://siducat.org/index.php/ghaitsa)
- Sari, W. P., & Montessori, M. (2021). Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Modul Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5275–5279. [https : //doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527](https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1527)
- Sasongko, D. G. S. (2018). *Pengertian Pendidikan Vokasi*,. 1, 1–14. [https : //doi.org/10.13140/RG.2.2.25251.78880](https://doi.org/10.13140/RG.2.2.25251.78880)
- Seibert, S. A. (2021). Problem-Based Learning : A strategy to foster generation Z's Critical Thinking and perseverance. *Teaching and Learning in Nursing*, 16(1), 85–88. [https : //doi.org/10.1016/j.teln.2020.09.002](https://doi.org/10.1016/j.teln.2020.09.002)
- Selviana, L., Afgani, W., & Siroj, R. A. (2024). Correlations Research. *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 4, 5118–5128. [https : //j-innovative.org/index.php/Innovative](https://j-innovative.org/index.php/Innovative)
- Setiyaningrum, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Menggunakan Model *Problem Based Learning* (PBL) pada Siswa Kelas 5 SD. *Jartika : Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 1(2), 99–108.
- Silvi, F., Witarsa, R., & Ananda, R. (2020). Kajian Literatur tentang Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dengan Model *Problem Based Learning* pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 3360–3368. [https : //www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/851%0Ahttps : //jptam.org/index.php/jptam/article/view/851](https://www.jptam.org/index.php/jptam/article/view/851%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/view/851)
- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321. [https : //doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171](https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171)
- Siti, S. M. rifah. (2018). 'HELPER" Jurnal Bimbingan dan Konseling FKIP UNIPA. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46. [https : //doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458](https://doi.org/10.36456/helper.vol35.no1.a1458)
- Sitompul, N. N. S. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Learning* terhadap Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis Matematis Siswa SMP Kelas IX. *GAUSS : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(1), 45–54. [https : //doi.org/10.30656/gauss.v4i1.3129](https://doi.org/10.30656/gauss.v4i1.3129)
- Soesilo, A., & Munthe, A. P. (2020). Pengembangan Buku Teks Matematika Kelas 8 Dengan Model ADDIE. *Scholaria : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 231–243. [https : //doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243](https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p231-243)
- Sokip, S. (2019). Kontribusi Teori Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Ta'allum : Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 175–190. [https : //doi.org/10.21274/taalum.2019.7.1.175-190](https://doi.org/10.21274/taalum.2019.7.1.175-190)
- Subekti, F. E., & Jazuli, A. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah dan Kemandirian Belajar Mahasiswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *JNPM*

- (*Jurnal Nasional Pendidikan Matematika*), 4(1), 13. [https : //doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2687](https://doi.org/10.33603/jnpm.v4i1.2687)
- Subing, M. A. C. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Gamifikasi Dengan *FlipHtml5* Pada Materi Relasi Dan Fungsi. In *Repository Raden Intan Lampung*. [http : //repository.radenintan.ac.id/15077/%0Ahttp : //repository.radenintan.ac.id/15077/2/bab1-bab2 dan dapus.pdf](http://repository.radenintan.ac.id/15077/%0Ahttp://repository.radenintan.ac.id/15077/2/bab1-bab2%20dan%20dapus.pdf)
- Sugrah, N. (2019). Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 19(September), 121–138.
- Sumartini, T. S. (2016). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika dalam Menyelesaikan Soal Cerita Berdasarkan Langkah Polya. *Jurnal Pendidikan Matematika STKIP Garut*, 5(2), 1–7. [https : //scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache : jfDgJQUQWmcJ : scholar.google.com/+Peningkatan+Kemampuan+Pemecahan+Masalah+Matematis+Siswa+melalui+Pembelajaran+Berbasis+Masalah&hl=id&as_sdt=0,5](https://scholar.googleusercontent.com/scholar?q=cache:jfDgJQUQWmcJ:scholar.google.com/+Peningkatan+Kemampuan+Pemecahan+Masalah+Matematis+Siswa+melalui+Pembelajaran+Berbasis+Masalah&hl=id&as_sdt=0,5)
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. [https : //doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208](https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208)
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling : Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. [https : //doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331](https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331)
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah : Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. [https : //doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113](https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113)
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. [https : //ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145](https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145)
- Tomio Utomo, Dwi Wahyuni, S. H. (2014). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*) Terhadap Pemahaman Konsep dan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa (Siswa Kelas VIII Semester Gasal SMPN 1 Sumbermalang Kabupaten Situbondo. *Jukasi, Jurnal Edukasi*, 7, 5–9. [https : //doi.org/10.4271/902340](https://doi.org/10.4271/902340)
- Triyono, M. B. (2015). The Indicators of Instructional *Design* for E- *Learning* in Indonesian Vocational High Schools. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 204(November 2014), 54–61. [https : //doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.109](https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.08.109)
- Ulfa, M., & Saifuddin. (2018). Maria Ulfa dan Saifuddin (2018). *Terampil Memilih Dan Menggunakan Metode Pembelajaran*, 30, 35–56. [https : //r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1QbhxdwpkzDIAWfDLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1678436337/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournals.ums.ac.id%2Findex.php%2Fsuhuf%2Farticle%2Fdownload%2F6721%2F4066/RK=2/RS=HZL9IIqfERa8J__i5dlmiKx0ieg-](https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1QbhxdwpkzDIAWfDLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1678436337/RO=10/RU=https%3A%2F%2Fjournals.ums.ac.id%2Findex.php%2Fsuhuf%2Farticle%2Fdownload%2F6721%2F4066/RK=2/RS=HZL9IIqfERa8J__i5dlmiKx0ieg-)
- Umar. (2014). Media Pendidikan, Peran dan fungsinya dalam pendidikan. *Jurnal Tarbiyah*, 11(1), 131–144. [https : //e-](https://e-)

journal.metrouniv.ac.id/index.php/tarbawiyah/article/view/364/177

- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai* , 7(1), 2896–2910.
- Wati, D. K., Saragih, S., & Murni, A. (2022). Validitas dan Praktikalitas Bahan Ajar Matematika Berbantuan *FlipHtml5* untuk Memfasilitasi Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa Kelas VIII SMP/MTs pada Materi Koordinat Kartesius. *Juring (Journal for Research in Mathematics Learning)*, 5(4), 287. [https : //doi.org/10.24014/juring.v5i4.16717](https://doi.org/10.24014/juring.v5i4.16717)
- Widyanto, I. P., & Wahyuni, E. T. (2020). Implementasi Perencanaan Pembelajaran. *Satya Sastraharing*, 04(02), 16–35.
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan Public Speaking Dalam Pembelajaran Sejarah. *ISTORIA : Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 17(1), 1–14.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. [https : //doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074](https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074)
- Wulandari, W. (2023). Dinamika Keruntuhan Kerajaan Sriwijaya : Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kehancuran Imperium Maritim Abad Pertengahan. *Journal of Indonesian History*, 11(2), 1–11. [https : //doi.org/10.15294/jih.v11i2.76029](https://doi.org/10.15294/jih.v11i2.76029)
- Yazid. (2018). *PENGARUH PNGAWASAN KERJA TERHADAP KINERJA KARYAWAN PADA PABRIK KARET PT. PERINDUSTRIAN & PERDAGANGAN BANGKINANG PEKANBARU*. 19(5), 1–23.
- Yolanda, Y. (2018). Pembelajaran Tematik Terpadu Menggunakan Model Problem Based Learning (Pbl) Di Sekolah Dasar. *PAKAR Pendidikan*, 16(2), 29–39. [https : //doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43](https://doi.org/10.24036/pakar.v16i2.43)
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium : Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. [https : //doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963](https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963)
- Zuriah, N., Sunaryo, H., & Yusuf, N. (2016). IbM guru dalam Pengembangan bahan ajar kreatif inovatif berbasis potensi lokal. *Dedikasi*, 13, 39. [https : //ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/3136/3774](https://ejournal.umm.ac.id/index.php/dedikasi/article/view/3136/3774)