

**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH LOKAL
MARGA DANAU BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
DI KELAS X SMA MERANTI PEDAMARAN OKI**

SKRIPSI

oleh

Zaza Yulianti Amelia

NIM: 06041281823025

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2022**

**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH LOKAL
MARGA DANAU BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
DI KELAS X SMA MERANTI PEDAMARAN OKI**

SKRIPSI

oleh

**Zaza Yulianti Amelia
NIM: 06041281823025
Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan:
Pembimbing**



**Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIP 197305252006041002**

Mengetahui:

Ketua Jurusan,



**Dr. Farida, M.Si.
NIP 196009271987032002**



Koordinator Program Studi,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004**

**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH LOKAL
MARGA DANAU BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
DI KELAS X SMA MERANTI PEDAMARAN OKI**

SKRIPSI

oleh

**Zaza Yulianti Amelia
NIM: 06041281823025
Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui,
Pembimbing,**



**Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIP 197305252006041002**

Disahkan,

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



**Dr. Farida, M.Si.
NIP 196009271987032002**



**PENGEMBANGAN E-MODUL SEJARAH LOKAL
MARGA DANAU BERBASIS *PROJECT BASED LEARNING*
DI KELAS X SMA MERANTI PEDAMARAN OKI**

SKRIPSI

oleh

**Zaza Yulianti Amelia
NIM: 06041281823025
Program Studi Pendidikan Sejarah**

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 27 Mei 2022

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Dedi Irwanto, MA.
2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd.



Indralaya, Juni 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zaza Yulianti Amelia

NIM : 06041281823025

Program Studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Marga Danau Berbasis *Project Based Learning* di Kelas X Sma Meranti Pedamaran OKI” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya. Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 19 Juni 2022

Yang membuat Pernyataan,



Zaza Yulianti Amelia

NIM 06041281823025

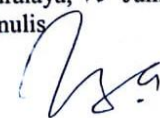
PRAKATA

Skripsi dengan judul "Pengembangan E-modul Sejarah Lokal Marga Danau Berbasis *Project Based Learning* di Kelas X SMA Meranti Pedamaran OKI" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Dedi Irwanto M.A. Sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Sosial, Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Serta juga ucapan terima kasih kepada bapak dan ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Bapak Drs Alian M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi pendidikan sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Indralaya, 19 Juni 2022
Penulis



Zaza Yulianti Amelia
NIM 06041281823025

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji bagi Allah atas karunia dan rahmat Nya karya sederhana penuh derai air mata ini bisa terselesaikan, yang mana saya persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tua terkasih yang telah membesarkan dan mendidik saya dengan penuh kasih sayang, ibunda tercinta, Zainuba, dan ayahanda tercinta, Zamhari. Terima kasih atas segala pengorbanan yang tak ternilai, kasih sayang yang tak terbatas, serta lantunan do'a yang tak terhitung
- ❖ Sanak dan kerabat yang selalu memberikan dukungan, terkhusus mama Marfu'ah dan alm. bapak As'ad Djais. Terima kasih telah menjadi orang tua kedua yang juga turut mendidik dan menyayangi dengan penuh kasih
- ❖ Adik tercinta, Rahma Septiana, terima kasih telah selalu bersedia untuk adu mulut dan meminjami nama untuk menerima paket
- ❖ Dosen pembimbing, bapak Dr. Dedi Irwanto, MA, terima kasih telah selalu sabar dan bertanggung jawab dalam mengarahkan dan membagi ilmu nya dalam penulisan karya sederhana ini
- ❖ Seluruh dosen program studi pendidikan sejarah UNSRI; Dra. Yunani, M.Pd., Drs. Supriyanto, M. Hum., Drs. Alian, M.Hum., Drs. Syafruddin Yusuf, Ph.D., Dr. Farida, M.Si., Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Dra. Sani Safitri, M.Si., Dr. Syarifuddin, M.Pd., Dr. Hudaidah, M.Pd., Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Reza Pahlevi, M.Pd., beserta jajaran staff prodi, terima kasih atas segala ilmu, bimbingan, dan dukungan yang berharga dari bapak dan ibu berikan selama saya menimba ilmu
- ❖ Seluruh guru dan jajarannya, serta siswa-siswi kelas X MIPA 2 di SMA Meranti Pedamaran OKI, terima kasih atas partisipasi dan bantuan yang diberikan selama penelitian dalam penggarapan skripsi ini
- ❖ Teman-teman terkasih ku Sqidap; Iyen, Malitak, Rainut, Pi'ah, Kim, Yoga, saudara akhina Ari dan pempek DOS Ari 19, terima kasih atas segala semangat yang diutarakan, bantuan yang diberikan, kerupuk-rambutan-pempek dan kenangan yang dibagi di bawah sebuah pohon sawit, serta canda tawa yang telah ditorehkan dalam jurnal perjalanan masa *nguliah* ini

- ❖ Teman-teman seperjuangan, Bella dan Riska, terima kasih atas dukungan serta kesediaan menjadi tempat diskusi dan keluh kesah akan penulisan skripsi ini
- ❖ Seluruh teman-teman angkatan 2018 pendidikan sejarah, terima kasih atas segala bantuan selama menimba ilmu dan telah mengajarkan arti kerja sama serta *viva historia*
- ❖ Teman mabar, Lea, terima kasih telah meyakinkan bahwa semuanya akan baik-baik saja di saat saya benar-benar membutuhkannya
- ❖ *Author*, komikus, dan *developer* di balik para karakter fiksi nan gepeng atau pun hanya berwujud untaian kata, terima kasih atas karya-karya luar biasa indah yang berhasil menjadi dukungan emosional tambahan
- ❖ Almamater tercinta, Universitas Sriwijaya, terima kasih telah menjadi wadah ilmu alat pengabdian serta saksi bisu atas berbagai suka dan duka

MOTTO

“ad astra abyssosque”

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN KELULUSAN.....	iv
PERNYATAAN.....	v
PRAKATA.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
ABSTRACT.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Manfaat Penelitian	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Hakikat Belajar	9
2.2 Hakikat Pembelajaran	9
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	10
2.4 Teori-Teori Belajar	11
2.5 Sumber Belajar.....	14
2.6 Pengertian Karakteristik Modul	16
2.7 Pengertian Karakteristik Project Based Learning	19
2.8 Gambaran Umum Pedamaran	22
2.9 Marga Danau.....	24
2.10 Penelitian Pengembangan	26
2.11 Model Pengembangan.....	27
2.12 Penelitian Terdahulu	31
2.13 Kerangka Berpikir.....	32
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	33
3.1 Metode Penelitian	33
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	34

3.3	Prosedur Penelitian	34
3.3.1	Tahap Perencanaan	35
3.3.2	Tahap Pengembangan	36
3.3.2.1	Merumuskan Tujuan Pembelajaran	36
3.3.2.2	Memformulasikan Garis Besar Materi	37
3.3.2.3	Menulis Materi	37
3.3.2.4	Menentukan Format dan Tata Letak	37
3.3.3	Tahap Evaluasi	38
3.3.3.1	Self Evaluation	38
3.3.3.2	Validasi Ahli	38
3.3.3.3	Revisi	40
3.3.3.4	Uji Coba	40
3.4	Teknik Pengumpulan Data	41
3.4.1	Observasi	41
3.4.2	Angket atau Kuesioner	42
3.4.3	Wawancara	42
3.5	Teknik Analisis Data	42
3.5.1	Analisis <i>Walkthrough</i>	42
3.5.2	Analisis Hasil Belajar	43
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN	45
4.1	Hasil Penelitian	45
4.1.1	Tahap Perencanaan	45
4.1.2	Tahap Pengembangan	46
4.1.2.1	Merumuskan Tujuan Instruksional	46
4.1.2.2	Memformulasikan Garis Besar Materi	47
4.1.2.3	Menulis Materi	47
4.1.2.4	Menentukan Format dan Tata Letak	47
4.1.3	Evaluasi	48
4.1.3.1	Self Evaluation	48
4.1.3.2	Evaluasi Ahli (Expert Review)	50
4.1.3.3	Revisi	57
4.1.4	Uji Coba	65
4.1.4.1	Uji Coba One to One	65
4.1.4.2	Uji Coba Small Group (Kelompok Kecil)	66

4.1.4.3 Uji Coba Lapangan (Field Test).....	67
4.2 Pembahasan.....	75
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	81
5.1 Kesimpulan	81
5.2 Saran	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Mata Pencaharian Masyarakat Desa Pedamaran Tahun 2020	23
Tabel 2.2 Jumlah Sekolah di Desa Pedamaran Tahun 2020	24
Tabel 3.1 Kategori Nilai Validasi	43
Tabel 3.2 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif	43
Tabel 3.3 Interpretasi Nilai Standar Gain (g).....	44
Tabel 4.1 Hasil Validasi Ahli Materi	47
Tabel 4.2 Rekapitulasi Nilai Validasi Materi	48
Tabel 4.3 Konversi Data Kuantitatif Ke Data Kualitatif.....	48
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	53
Tabel 4.5 Rekapitulasi Nilai Validasi Media	54
Tabel 4.6 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	54
Tabel 4.7 Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran	55
Tabel 4.8 Rekapitulasi Nilai Validasi Desain Pembelajaran	56
Tabel 4.9 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	56
Tabel 4.10 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata Seluruh Aspek	57
Tabel 4.11 Konversi Data Kuantitatif ke Data Kualitatif	57
Tabel 4.12 Rangkuman Saran dan Perbaikan	57
Tabel 4.13 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata <i>One To One</i>	65
Tabel 4.14 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif	65
Tabel 4.15 Rekapitulasi Nilai Rata-Rata <i>Small Group</i>	67
Tabel 4.16 Konversi Data Kuantitatif ke Kualitatif	67
Tabel 4.17 Perolehan Nilai <i>Pre-Test</i> Peserta Didik Kelas X MIPA 2	68
Tabel 4.18 Distribusi Nilai Peserta Didik	69
Tabel 4.19 Perolehan Nilai <i>Post-Test</i> Peserta Didik Kelas X MIPA 2	71
Tabel 4.20 Distribusi Nilai <i>Post-Test</i> Peserta Didik	71
Tabel 4.21 Perbandingan Nilai <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas X MIPA 2	72
Tabel 4.22 Interpretasi Nilai Standar Gain (g).....	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 surat pernyataan telah menggunakan kurikulum 2013.....	34
Gambar 3.2 dokumentasi validasi materi via zoom	38
Gambar 3.3 dokumentasi validasi media via zoom	39
Gambar 3.4 dokumentasi validasi desain pembelajaran	39
Gambar 4.1 tampilan sampul sebelum dan sesudah diperbaiki	45
Gambar 4.2 tampilan daftar isi sebelum dan sesudah diperbaiki	45
Gambar 4.3 tampilan identitas modul sebelum dan sesudah diperbaiki.....	46
Gambar 4.4 tampilan ilustrasi modul sebelum dan sesudah diperbaiki.....	46
Gambar 4.5 perubahan materi sebelum dan sesudah evaluasi ahli	59
Gambar 4.6 perubahan materi sebelum dan sesudah evaluasi ahli	59
Gambar 4.7 perubahan transisi e-modul sebelum dan sesudah evaluasi ahli	59
Gambar 4.8 perubahan sumber sebelum dan sesudah evaluasi ahli.....	60
Gambar 4.9 perubahan bagan marga sebelum dan sesudah evaluasi ahli.....	61
Gambar 4.10 perubahan kesalahan pengetikan sebelum dan sesudah evaluasi ahli	61
Gambar 4.11 perubahan kesalahan pengetikan sebelum dan sesudah evaluasi ahli	62
Gambar 4.12 perubahan media sebelum dan sesudah evaluasi ahli.....	63
Gambar 4.13 perubahan penambahan audio sebelum dan sesudah evaluasi ahli .	64
Gambar 4.14 desain pembelajaran sesudah dan sebelum evaluasi ahli	64
Gambar 4.15 pelaksanaan uji coba <i>One to One</i> kelas X MIPA 2	66
Gambar 4.16 pelaksanaan uji coba <i>Small Group</i> kelas X MIPA 2.....	66
Gambar 4.17 pelaksanaan <i>pre-test</i> di kelas X MIPA 2.....	67
Gambar 4.18 diskusi kelompok <i>project</i>	69
Gambar 4.19 pemaparan hasil kerja kelompok.....	70
Gambar 4.20 pelaksanaan <i>post-test</i> kelas X MIPA 2.....	70
Gambar 4.21 refleksi pembelajaran	70

DAFTAR LAMPIRAN

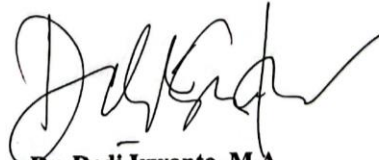
Lampiran 1: Surat Keterangan Usul Judul Skripsi.....	90
Lampiran 2: Surat Keterangan Pembimbing.....	91
Lampiran 3: Surat Keterangan Penelitian Fakultas.....	93
Lampiran 4: Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan.....	94
Lampiran 5: Surat Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah.....	95
Lampiran 6: Lembar Validasi Materi.....	96
Lampiran 7: Lembar Validasi Media	99
Lampiran 8: Lampiran Validasi Desain Pembelajaran	102
Lampiran 9: Kartu Bimbingan Skripsi.....	105
Lampiran 10: Analisis Kebutuhan	108
Lampiran 11: Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	112
Lampiran 12: Angket <i>One To One</i>	121
Lampiran 13: Angket <i>Small Group</i>	123
Lampiran 14: Lembar Soal <i>Pre Test</i>	125
Lampiran 15: Lembar Soal <i>Post Test</i>	129
Lampiran 16: <i>Storyboard</i>	133
Lampiran 17: Dokumentasi Penelitian.....	138

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Marga Danau Berbasis *Project Based Learning* di Kelas X SMA Meranti Pedamaran OKI". Penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas X MIPA 2 SMA Meranti Pedamaran OKI. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana cara mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *project based learning* pada mata pelajaran sejarah kelas X dengan materi sejarah lokal yang valid dan efektif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan e-modul berbasis model pembelajaran *project based learning* yang valid, serta untuk melihat efektivitas penggunaannya dalam pembelajaran. Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model Rowntree dengan evaluasi formatif tessemer, yang terdiri dari perencanaan, pengembangan, dan evaluasi. Dalam melihat kelayakan e-modul yang dikembangkan oleh peneliti, dilakukan uji validitas oleh tiga orang ahli yakni ahli materi, media, dan desain pembelajaran (RPP). Dari hasil validitas didapatkan nilai 4,41 dengan kategori sangat valid pada aspek materi, nilai 4,24 dengan kategori sangat valid pada aspek media, dan nilai 4 dengan kategori valid pada aspek desain pembelajaran (RPP). Efektivitas e-modul terlihat dari nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik yang menunjukkan adanya peningkatan sebesar 44,6% dengan *n-gain* sebesar 0,69. Hal ini menunjukkan bahwa e-modul berbasis model pembelajaran *project based learning* materi sejarah lokal Marga Danau valid dan efektif.

Kata Kunci: pengembangan, bahan ajar, e-modul, project based learning, sistem pemerintahan marga, Rowntree

Pembimbing,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIP 197305252006041002

Mengetahui,
Koordinator Program Studi,



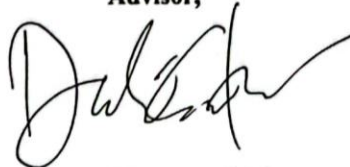
Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP 198411302009121004

ABSTRACT

This research which is entitled "Development of E-Module on Local History of Marga Danau Based on Project Based Learning in Class X SMA Meranti Pedamaran OKI", has been conducted and applied in class X MIPA 2 SMA Meranti Pedamaran OKI. The study questions are how to develop a valid and an effective e-module based on a project based learning model for X grade on history subject. The study aimed on to develop a valid e-module based on project-based learning model, as well as to see the effectiveness of its use in learning. The development model used in this study is the Rowntree model with Tessmer formative evaluation, which consists of planning, development, and evaluation. In seeing the feasibility of the e-module developed by the researcher, the validity test was carried out by three experts on material, media, and learning design (RPP). Based from the validity results obtained a score of 4.41 with a very valid category in the material aspect, 4.24 score with a very valid category in the media aspect, and 4 score with a valid category in the learning design (RPP) aspect. The effectiveness of the e-module can be seen from the students' pre-test and post-test scores which showed an increase of 44.6% with an n-gain of 0.69. Therefore, this proves that the e-module based on the project-based learning model of local history of Marga Danau is valid and effective.

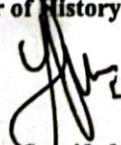
Keywords: development, teaching materials, e-modules, project based learning, clan governance system, Rowntree

Advisor,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.
NIP 197305252006041002

Certified by,
Coordinator of History Education Program



Dr. Svarifuddin, M.Pd.
NIP 19841130200912100

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah kebajikan manusia yang esensial, kebutuhan masyarakat, dasar kehidupan yang baik dan suatu tanda kebebasan. (Bhardwaj, 2016) Pendidikan merupakan hal penting bagi manusia dalam mengemban tugas untuk membentuk sumber daya manusia yang berkualitas demi perkembangan bangsa dan negara. (Jaenudin et al., 2020) Pada hakikatnya, pendidikan merupakan upaya sadar manusia untuk menciptakan dan memberikan ruang bagi peserta didik agar mampu mengembangkan potensi yang ada serta mampu menghasilkan berbagai keterampilan yang dibutuhkan khalayak luas. Hal ini sebagaimana dalam pasal 1 ayat 1 UU Sistem Pendidikan Nasional 2007 yang menyatakan bahwa:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan bernegara.”
(Kusnoto & Minandar, 2017)

Di abad 21, pendidikan menjadi unsur penting dalam menjamin peserta didik untuk memiliki berbagai keterampilan, yakni dalam belajar, berinovasi, serta menggunakan teknologi dan media informasi. Melalui pendidikan peserta didik membutuhkan berbagai kemampuan dalam berkompetisi secara global, seperti kemampuan untuk mengakses dan menganalisis informasi, berpikir kritis, komunikasi, inovasi, *problem solving* melalui negosiasi dan kolaborasi, serta jiwa berwirausaha. (Chairunisa & Zamhari, 2022; Rahayu & Sukardi, 2020)

Kebutuhan tersebut sejalan dengan tujuan pendidikan nasional di Indonesia yakni mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia terus dilakukan secara berkelanjutan, salah satunya dengan memperbaiki dan menyempurnakan kurikulum. Kurikulum adalah suatu pedoman yang digunakan oleh sekolah untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas, dimana pendidikan yang berkualitas berawal dari pembelajaran yang berkualitas, dan pembelajaran

berkualitas dimulai dari guru yang berkualitas dalam menentukan model pembelajaran dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Melalui model pembelajaran yang inovatif di dalam kelas, guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan dalam mengekspresikan ide nya. (Wijayanti et al., 2016)

Pembelajaran adalah suatu sistem yang tersusun dari komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain, yaitu: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut perlu diperhatikan oleh tenaga pengajar dalam pemilihan media, metode, strategi, dan pendekatan yang akan digunakan untuk proses pembelajaran. Pada hakikatnya, pembelajaran adalah proses interaksi antara tenaga pengajar dan peserta didik, baik secara langsung maupun tidak langsung di ruang kelas ataupun saat di luar kelas, yakni dengan menggunakan media pembelajaran. Dengan adanya perbedaan interaksi tersebut, maka tenaga pengajar dapat menggunakan berbagai pola dalam kegiatan pembelajaran. Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat 20, “pembelajaran adalah sebuah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dan pada suatu lingkungan belajar. Hakikat belajar adalah suatu proses interaksi terhadap semua keadaan yang ada di sekitar individu, belajar juga dapat diartikan suatu proses melihat, mengamati dan memahami sesuatu yang ada di sekitar peserta didik.”

Perubahan pola pengajaran di dunia pendidikan dapat didorong oleh adanya kemajuan teknologi. Pengajaran secara klasik berubah menjadi pengajaran modern yang didasari teknologi informasi. Dalam pengajaran klasik untuk melakukan transfer ilmu pengetahuan dan informasi kepada peserta didik dilakukan dengan sarana yang sederhana, contohnya dahulu tenaga pengajar menulis dan menggambar sederhana dengan kapur, juga menggunakan suara-suara. Sekarang dengan teknologi modern seperti komputer dan jaringan internet, sarana yang digunakan lebih mudah namun kompleks dan beragam, seperti film, musik, suara, tulisan, maupun gambar hidup, bahkan dapat juga ditransfer ke pengguna lainnya. (Putrianata & Chairunisa, 2020)

Penggunaan media dan sumber belajar merupakan bagian dari komponen yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran. Bahan ajar perlu menyesuaikan

dengan kondisi peserta didik dan strategi pembelajaran yang digunakan tenaga pengajar. (Satriawati, 2015) Berbagai bahan ajar yang bisa digunakan dalam pembelajaran yaitu lembar kerja peserta didik, modul, buku ajar, dan *handout*. Peserta didik biasanya hanya memiliki salah satu dari buku pegangan tersebut, hal ini berdampak pada terbatasnya informasi yang diperoleh peserta didik dalam pembelajaran. Sekolah yang belum bisa melaksanakan kegiatan belajar mengajar (KBM) secara daring karena berbagai macam kendala dapat berupaya dalam mengembangkan dan memanfaatkan media dan sumber belajar alternatif. (Oktari, 2021) Salah satu upaya tersebut yaitu dengan penggunaan bahan ajar yang tepat sesuai kebutuhan era di zaman 4.0 yang sampai sekarang ini masih mampu bertahan dan bersaing dengan bahan ajar lainnya, yaitu modul. (Padwa & Erdi, 2021)

Modul adalah seperangkat bahan ajar yang disajikan secara sistematis, sehingga pengguna dapat belajar dengan atau tanpa seorang fasilitator atau tenaga pengajar. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, demi kemajuan pendidikan juga dilakukan pengembangan dan inovasi terhadap bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran, salah satunya adalah pengembangan bahan ajar modul cetak menjadi modul berbasis elektronik atau yang lebih dikenal dengan istilah *electronic module* atau e-modul. Dengan adanya modul elektronik ini lebih memudahkan siswa dalam belajar tanpa perlu memerlukan banyak biaya, e-modul yang telah disediakan di sekolah dapat dengan gratis diunduh. Penggunaan modul elektronik ini juga dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri. (Tania, 2017)

Sebelum adanya e-modul, modul cetak merupakan fasilitas pertama dalam kegiatan belajar mengajar, namun dalam perjalanannya penggunaan modul cetak ini mulai menjadi tidak menarik karena ketidakmampuan dalam menyediakan pesan interaktif, seperti gambar video visual. (Rahayu & Sukardi, 2020) Oleh karena itu pemanfaatan dan pemberdayaan modul untuk menunjang pembelajaran merupakan suatu keniscayaan, bukan hanya untuk meningkatkan efektivitas dan kualitas pembelajaran, tetapi yang lebih penting adalah untuk meningkatkan penguasaan materi baik tenaga pengajar maupun peserta didik. (Satriawati, 2015)

Untuk menciptakan suatu pembelajaran yang bermakna, selain bahan pembelajaran yang baik harus diimbangi dengan sistem dan model pembelajaran agar hasil yang hendak dicapai sesuai dengan tujuan. Model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Menurut Arends, model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya terdapat tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Melalui model pembelajaran guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir, dan mengekspresikan ide. (Santosa et al., 2017) Dalam penelitian ini dipilih model pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL), merupakan salah satu dari empat model pembelajaran utama yang pelaksanaannya telah sesuai dengan kurikulum 2013, juga untuk mengubah gaya belajar *teacher centered* menjadi pembelajaran yang *student centered* dengan cara memberikan ruang kepada peserta didik untuk berkreaitivitas sehingga menghasilkan suatu produk sebagai pemecahan masalah yang dihadapi. Keuntungan model pembelajaran *Project Based Learning* antara lain yaitu, *increased motivation, increased problem-solving ability, improved library research skills, increased collaboration, dan increased resource-management skills*. Penerapan *Project Based Learning* dalam pembelajaran dapat mendorong peningkatan hasil belajar kognitif, membentuk sikap, perilaku peduli terhadap lingkungan, dan pembelajaran yang efektif. (Priatna et al., 2017)

Tujuan pengembangan e-modul adalah agar peserta didik belajar secara mandiri tanpa ada bimbingan penuh dari pendidik, namun disini pendidik berperan sebagai fasilitator. Dengan demikian e-modul harus mampu dijadikan sebagai bahan ajar sebagai pengganti fungsi pendidik. Jika pendidik sebagai fungsi menjelaskan sesuatu maka e-modul juga harus mampu memenuhi fungsi tersebut, menggunakan bahasa yang mudah diterima oleh peserta didik dengan tingkat pengetahuan dan usianya. (Widodo, 2018)

SMA Meranti Pedamaran dipilih penulis sebagai tempat penelitian dikarenakan telah disediakan fasilitas proyektor untuk memudahkan pembelajaran interaktif dan juga sekolah ini telah menggunakan kurikulum 2013

dimana kurikulum ini sangat menyokong pembelajaran berbasis teknologi. Materi dalam modul ini adalah sejarah lokal Marga Danau yang mana selaras dengan materi kelas X mengenai Kerajaan Islam di Indonesia, dimana dalam perkembangannya Marga Danau memiliki hubungan politik dan ekonomi yang erat dengan Kesultanan Palembang Darussalam. Dari materi ini penulis ingin memperkenalkan lebih dalam mengenai sejarah lokal daerah Pedamaran kepada peserta didik, penulisan sejarah lokal begitu besar artinya dalam upaya pembahasan yang lebih detail tentang fenomena dan peristiwa nasional. Sejarah lokal diharapkan mampu memberikan sumbangan berupa kesadaran sebagai bangsa yang multikultural, ditunjukkan dengan pengakuan akan kelemahan masing-masing dengan membangun kesederajatan di antara kebhinekaan. (Supardi, 2014)

Berdasarkan data awal analisis kebutuhan yang diperoleh melalui *google form* ditujukan ke peserta didik kelas X MIPA 2 pada tanggal 11 November 2021 menunjukkan bahwa masih terdapat peserta didik yang kesulitan dalam memahami materi sejarah dengan 72.4% peserta didik merasa penjelasan yang diberikan guru belum cukup untuk memahami pembelajaran sejarah, menurut 69% peserta didik guru sering menggunakan metode ceramah, 10.3% menjawab diskusi kelompok, 3.4% menjawab studi kasus dan 20.7% menjawab lain-lain. Mengenai gaya belajar 55.2% peserta didik berminat dalam belajar mandiri dan 44.8% tertarik belajar secara kelompok, mengenai media pembelajaran sebanyak 27.6% peserta didik tertarik pada PPT dengan banyak gambar, 24.1% tertarik pada buku dengan suara/*audio book*, 20.7% peserta didik tertarik dengan buku teks tanpa suara, 24.1% tertarik dengan video, 20.7% tertarik dengan animasi, sisanya 17.2% menjawab lain-lain.

Data analisis kebutuhan juga menunjukkan 78.6% peserta didik tertarik belajar menggunakan e-modul interaktif yang berisikan video, gambar, dan suara, sedangkan 21.4% menjawab mungkin, 0% menjawab tidak tertarik, peserta didik juga merasa bahwa pembelajaran berbasis *smartphone* sangat membantu dalam belajar sejarah ditunjukkan dengan 82.8% responden menjawab ya. Data yang didapat dari guru Sejarah Indonesia kelas X MIPA 2 juga menunjukkan metode pembelajaran yang biasa dilakukan ialah ceramah dan diskusi dengan media

pembelajaran LKS, juga beliau berpendapat diperlukannya bahan ajar tambahan dalam pembelajaran sejarah. Dari hal ini diharapkan bahwa e-modul sejarah lokal Marga Danau berbasis model pembelajaran *Project Based Learning* mampu menjawab kebutuhan dan minat dalam kegiatan belajar mengajar peserta didik dan guru.

Penelitian serupa juga pernah dilakukan oleh Rendra, et al (2018) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis *Project Based Learning* Menggunakan Schoology (Studi Kasus Mata Pelajaran Web Design Kelas XI Multimedia Di SMK TI Bali Global Singaraja)”. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini ialah ADDIE. Uji coba lapangan melibatkan 23 siswa yang mana hasil respon yang didapat cukup positif dengan hasil respon rata-rata 66.08, serta tidak terdapat saran ataupun masukan dari siswa mengenai perubahan atau revisi terhadap e-modul yang digunakan. Kesimpulannya, hal ini menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan e-modul tersebut.

Penelitian lain yang relevan ialah berjudul “Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3D *Pageflip* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMA Negeri 1 Tanjung Raja” oleh Oktari (2021). Penelitian ini menggunakan model rowntree. Dari uji coba lapangan ditunjukkan bahwa sebanyak 82% dari 32 peserta didik mencapai nilai diatas KKM, dan peningkatan hasil rata-rata nilai *pre-test* 36,47 menjadi 79,11 saat *post-test*, dari hal ini dapat disimpulkan bahwa terdapat keberhasilan dalam pengembangan e-modul tersebut.

Letak perbedaan dari penelitian terdahulu dengan penelitian yang akan dilakukan ialah dari segi materi, dan subjek penelitian. Materi yang dibahas pada e-modul yang akan dikembangkan ialah Sejarah Lokal Marga Danau di Pedamaran, OKI sehingga peserta didik akan diarahkan dalam memahami bagaimana eksistensi, dan hubungan marga danau OKI dalam kancah sejarah lokal Sumatra Selatan pada masa Kesultanan Palembang Darussalam, selain itu yang menjadi subjek penelitian ialah SMA Meranti Pedamaran, OKI.

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik dalam mengangkat judul skripsi yang berjudul “***Pengembangan E-Modul Sejarah Lokal Marga Danau Berbasis Project Based Learning di SMA Meranti Pedamaran, OKI.***”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, yang menjadi rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran e-modul Sejarah Lokal Marga Danau berbasis Project Based Learning pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Meranti Pedamaran OKI yang valid?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran menggunakan media pembelajaran e-modul Sejarah Lokal Marga Danau berbasis Project Based Learning pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Meranti Pedamaran OKI?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran e-modul Sejarah Lokal Marga Danau berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Meranti Pedamaran OKI yang valid
2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran e-modul Sejarah Lokal Marga Danau berbasis *Project Based Learning* pada mata pelajaran sejarah di kelas X SMA Meranti Pedamaran OKI

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini sangat diharapkan dapat berguna baik untuk perorangan maupun lembaga seperti dibawah ini:

1. Bagi peserta didik, peneliti sangat mengharapkan penelitian ini selain mampu meningkatkan wawasan terhadap sejarah lokal sumsel, daerah pedamaran pada khususnya, namun juga mampu meningkatkan kecintaan terhadap sejarah lokal
2. Bagi guru, peneliti juga berharap guru-guru dapat menggunakan media e-modul sebagai media untuk mendukung pembelajaran

3. Bagi sekolah, sebagai masukan dan kebijakan untuk mendapatkan sistem pembelajaran yang bertujuan untuk menghasilkan peserta didik yang menjunjung karakter lokal
4. Bagi lembaga, khususnya bagi program studi pendidikan sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Sriwijaya, peneliti berharap bahwa dapat bermanfaat memperkaya wawasan mahasiswa terhadap sejarah lokal serta tentang pengembangan media e-modul

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, F. D. (2013). Penggunaan Modul Sebagai Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Mata Pelajaran Tik Pada Materi Microsoft Word Kelas V Di Sdn Sarikarya Kragilan Condongcatur Sleman Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Abdullah, M. A. (2021). Jejak Islamisasi di Negeri Palembang. UIN Raden Fatah Press Palembang.
- Adhuri, D. (2002). Antara Desa dan Marga: Pemilihan Struktur pada Perilaku Elit Lokal di Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan. *Antropologi Indonesia*, 68.
- Aka, K. A. (2019). Integration Borg & Gall (1983) and Lee & Owen (2004) models as an alternative model of design-based research of interactive multimedia in elementary school. *Journal of Physics: Conference Series*, 1318(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1318/1/012022>
- Akhiruddin, S., Atmowardoyo, H., & Nurhikmah, H. (2019). Belajar dan Pembelajaran. Cahaya Bintang Cemerlang.
- Alian, A. (2012). Metodologi Sejarah dan Implementasi dalam Penelitian. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Sejarah (Criksetra)*, 2(2).
- Alnajdi, S. M. (2018). The Effectiveness of Designing and Using a Practical Interactive Lesson based on ADDIE Model to Enhance Students ' Learning Performances in University of Tabuk. 7(6), 212–221. <https://doi.org/10.5539/jel.v7n6p212>
- Arismansyah, M. N. (2016). Penggunaan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Ips Materi Membaca Dan Menggambar Peta. Fkip Unpas.
- Ayukanti, S. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Project-Based Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Iv Min 9 Bandar Lampung. Uin Raden Intan Lampung.
- Azkie, H. (2020). Model Gerak Lokomotor Berbasis Permainan Untuk Anak Usia 6-8 Tahun. Universitas Negeri Jakarta.
- Bada, S. O., & Olusegun, S. (2015). Constructivism learning theory: A paradigm for teaching and learning. *Journal of Research & Method in Education*, 5(6), 66–70.
- Bao, L. (2006). Theoretical comparisons of average normalized gain calculations. *American Journal of Physics*, 74(10), 917–922. <https://doi.org/10.1119/1.2213632>
- Bastian, I., Winardi, R. D., & Fatmawati, D. (2018). Metoda Wawancara. *Metoda Pengumpulan Dan Teknik Analisis Data*, September 2018, 53–99.
- Bhardwaj, A. (2016). Importance of Education in Human Life: a Holistic Approach. *International Journal of Science and Consciousness*, 2(2), 2455–2038. www.ijsc.net
- Budiono, E., & Susanto, H. (2006). Penyusunan dan penggunaan modul pembelajaran berdasar kurikulum berbasis kompetensi sub pokok bahasan analisa kuantitatif untuk soal-soal dinamika sederhana pada kelas X semester I SMA. *Jurnal Pendidikan Fisika Indonesia*, 4(2).
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media Dan Sumber Belajar Teori dan

- Prosedur. Penerbit Laksita Indonesia.
- Chairunisa, E. D., & Zamhari, A. (2022). Development E-modul of History Learning Strategy to Improve Student Digital Literacy. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 84–96.
- Devianti, D. R. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Subtema Kebersamaan Dalam Keberagaman (Penelitian tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN 130 Batununggal Sekelimus Kecamatan Bandung Kidul) [Universitas Pasundan]. <http://repository.unpas.ac.id/36398/>
- Dick, W, Carey, L, Carey, J. (2015). *the systematic design of instruction* (8th ed.). Pearson Education, Inc.
- Djamaluddin, A., & Wardana. (2019). *Belajar Dan Pembelajaran: 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Cv. Kaaffah Learning Center.
- Guo, P., Saab, N., Post, L. S., & Admiraal, W. (2020). A review of project-based learning in higher education: Student outcomes and measures. *International Journal of Educational Research*, 102, 101586. <https://doi.org/10.1142/7114>
- Hasanah, H. (2017). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Heriyanto, N. O. (2019). Pengembangan E-Modul Sejarah Kebudayaan Lumajang Untuk Pembelajaran Sejarah di SMA Kelas X Dengan Model R2D2. Universitas Negeri Jember.
- Herliani, M. P., Boleng, D. T., & Maasawet, E. T. (2021). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Penerbit Lakeisha. <http://repository.uin-malang.ac.id/6124/>
- Heryati. (2017). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Ibrahim, A. A. (2015). Comparative Analysis between System Approach, Kemp, and ASSURE Instructional Design Models. *International Journal of Education and Research*, 3(12), 262–270. www.ijern.com
- Irwanto, D., & Alian, S. (2014). *Metodologi dan Historiografi Sejarah*. Eja Publisher.
- Ismaun. (n.d.). *Modul Pengantar Ilmu Pendidikan Sejarah/Psos4204/Modul 1*. Universitas Terbuka.
- Jabaay, M. J., Grcevich, L. O., Marotta, D. A., & Reynolds, J. H. (2020). Trauma and Triage: Applying the Dick and Carey Instructional Design Model to a Primary Survey Clinical Workshop. *Cureus*, 12(6), 6–13. <https://doi.org/10.7759/cureus.8656>
- Jaenudin, R., Chotimah, U., Farida, F., & Syarifuddin, S. (2020). Student Development Zone: Higher Order Thinking Skills (Hots) in Critical Thinking Orientation. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7(9), 11. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i9.1884>
- Jumaat, N. F., Tasir, Z., Halim, N. D. A., & Ashari, Z. M. (2017). Project-based learning from constructivism point of view. *Advanced Science Letters*, 23(8), 7904–7906. <https://doi.org/10.1166/asl.2017.9605>
- KABOKI. (2020). Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir. <https://news.kaboki.go.id/index.php/kecamatan/pedamaran.html> diakses pada 6 Juni 2022

- Kantun, S. (2013). Hakikat dan Prosedur Penelitian Pengembangan. Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. (2019). Modul Panduan Menyusun Modul Pelatihan.
- Kholid, B. (2016). Pengembangan Modul Matematika Dengan Pendekatan Discovery Learning Kelas Viii Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Bangun Ruang Sisi DATAR. UIN Satu Tulungagung.
- Kristanti, Dyah, Y., & Subiki., S. (2017). Model Pembelajaran Berbasis Proyek (Project Based Learning Model) Pada Pembelajaran Fisika Disma. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 5(2), 122-128.
- Kusnoto, Y., & Minandar, F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 125–137.
- Laeli, A. F. (2020). Behaviorism ; Psychological Theory of Learning. 05(2), 87–93. <https://doi.org/10.32528/ellite.v5i2.3265>
- Latief, M. A. (2009). Penelitian pengembangan.
- Lestari, M. A., Faisal, Kurnisar, E. El, & Kurnisar. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Masalah Pada Materi Sistem Hukum Dan Peradilan Di Indonesia Mata Pelajaran Ppkn di SMK [Universitas Sriwijaya]. <https://repository.unsri.ac.id/1516/>
- Marlina, L., Meiwandari, M., Sriyanti, I., & Jauhari, J. (2021). Developing student worksheet of natural science for the eighth-grade junior high school students based on critical thinking skills. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 1796(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1796/1/012089>
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development).
- Maysarah, M. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Komik Mata Pelajaran Akidah Akhlak Materi Akhlak Tercela Kelas V Pada Madrasah Ibtidayah. IAIN Palangka Raya.
- Meiliana. (2017). Sistem Gotong Royong “Arisan” Dalam Proses Pernikahan Di Desa Pedamaran Kecamatan Pedamaran Kabupaten OKI [UIN Raden Fatah Palembang]. <http://repository.radenfatah.ac.id/14889/>
- Muhardi, A., Anwar, B. S., Rukun, C. K., & Jasrial, D. (2017). Learning Model Development Using Moodle E-Learning Software By Implementing Borg And Gall Method. *International Conferences on Information Technology and Business (ICITB)*, 3, 167–176.
- Muhidin, R. (2018). Penamaan Marga Dan Sistem Sosial Pewarisan Masyarakat Sumatera Selatan (Naming Clan And Social System Of Transfer To People In South Sumatera). *Jurnal Kebudayaan*, 13(2).
- Munastiwi, E. (2020). Model Pembelajaran Cips Creative, Independent, Problem Solving. Pt Rajagrafindo Persada.
- Murniati, E. (2016). Penerapan Metode Project Based Learning dalam Pembelajaran. Universitas Kristen Indonesia.
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812.

<https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.06.392>

- Ng'andu, F. H., Haambokoma, N., & Milingo Tomaida. (2013). The Contribution Of Behaviourism Theory To Education. *Zambia Journal of Education*, 4(1).
- Nismalasari, N., Santiani, S., & Rohmadi, M. (2016). Penerapan model pembelajaran learning cycle terhadap keterampilan proses sains dan hasil belajar siswa pada pokok bahasan getaran harmonis. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains Dan Matematika*, 4(2), 9–19.
- Novandri, B. (2013). Pengaruh Pemanfaatan Sumber Sejarah Lokal Daerah Sekitar Kota Tegal Terhadap Kesadaran Sejarah Siswa SMA Negeri Se-Kota Tegal. <http://lib.unnes.ac.id/19276/>
- Nugrahani. (2014). *Metode penelitian kualitatif*. Cakra Books.
- Nur, S., Halidjah, S., & Tampubolon, B. (2014). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pkn Dengan Model Cooperative Learning Tipe Two Staytwo Stray. Tanjungpura University.
- Nurhadi, N. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. *EDISI*, 2(1), 77–95.
- NURJANAH, S. (2015). Pengembangan Modul Berbasis Pq4r (Preview, Question, Read, Reflect, Recite, Review) Pada Materi Bangun Ruang Sisi Datar Untuk Smp/Mts. Uin Satu Tulungagung.
- Nurzaman, A. (2016). Penerapan Model Project Based Learning Tipe Role Playing Untuk Meningkatkan Percaya Diri Dan Prestasi Belajar Dalam Pelajaran Ips. Fkip Unpas.
- Oksa, S., & Soenarto, S. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Proyek Untuk Memotivasi Belajar Siswa Sekolah Kejuruan. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 99–111.
- Oktari, M. (2021). Pengembangan Modul Elektronik Berbasis 3d Pageflip Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 1 Tanjung Raja. Universitas Sriwijaya.
- Oktarinah, O., & Wiyono, K. (2016). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Model Pembelajaran Proyek Materi Alat-Alat Optik Untuk Kelas X SMA. *Jurnal Inovasi Dan Pembelajaran Fisika*, 3(1), 80–85.
- Padwa, & Erdi, P. N. (2021). Penggunaan E-Modul Dengan Sistem Project Based Learning. *Javit: Jurnal Vokasi Informatika*, 21–25.
- Permana, R. (2020). Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah. *Media Edukasi Indonesia*.
- Pratiwi, I., Syafdaningsih, S., & Rukiyah, R. (2018). Pengembangan Alat Bermain Papan Magnetik Maze Untuk Anak. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9(2), 138–147. <https://doi.org/10.17509/cd.v9i2.11156>
- Priatna, I. K., Putrama, I. M., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran videografi untuk siswa kelas X Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika: JANAPATI*, 6(1), 70–78.
- Pulukadang, W. T., Uno, H. B., Panal, H., & Panjaitan, K. (2020). Integrated Learning Module Development on Department of PGSD Students, Gorontalo State University, Indonesia. *International Journal of Advanced Engineering*,

- Management and Science, 6(7), 347–355.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19–32.
- Purnamasari, F. (2018). Tradisi Belarian Di Desa Sukaraja Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir (OkI) [Universitas Raden Fatah]. [Http://Eprints.Radenfatah.Ac.Id/3267/1/Fitri](http://Eprints.Radenfatah.Ac.Id/3267/1/Fitri) Purnamasari %2814420029%29.Pdf
- Purwanto, S. A. (2018). Tradisi Berarak Petang Dalam Adat Pernikahan DI Desa Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir (OKI) Tahun 2005-2017 [Universitas Muhammadiyah Palembang]. [Http://Repository.Um-Palembang.Ac.Id/Id/Eprint/2597/](http://Repository.Um-Palembang.Ac.Id/Id/Eprint/2597/)
- Putri, K. A. (2020). Nilai-Nilai Simbol Terhadap Penggunaan Anyaman Tikar Lulup Dalam Tradisi Pernikahan Di Desa Pedamaran Kecamatan Pedamaran Kabupaten Ogan Komering Ilir [Universitas Raden Fatah]. <https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607%0A>
- Putrianata, D., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan Di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152–157.
- Rachmawati, I. N. (2007). Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 11(1), 35–40. <https://doi.org/10.7454/jki.v11i1.184>
- Rahayu, & Sukardi. (2020). A Needs Analysis for the Development of E-Modules Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(1), 41–45.
- Rahmadi, R. (2011). *Pengantar Metodologi Penelitian*. Antasari Press.
- Reyes, Y., & Oreste, J. (2017). Acceptability Level of Developed Material (SAI) Using ASSURE Model. *The Educational Review, USA*, 1(3), 61–69. <https://doi.org/10.26855/er.2017.03.003>
- Ridwannulhakim, M. (2019). Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Menggunakan Model Pembelajaran Time Token Arends Pada Materi Pokok Perjuangan Bangsa Indonesia Dalam Upaya Mempertahankan Kemerdekaan Dari Ancaman Sekutu Dan Belanda Di Kelas Xi Ipa 2 Sma Negeri 1 Cihaurbe. Universitas Siliwangi.
- Rusydiyah, E. F. (2015). Media Pembelajaran (Implementasi Untuk Anak Di Madrasah Ibtidaiyah). In *Buku Perkuliahan Program S-1 Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*. Iain Sunan Ampel Surabaya.
- Samsinar, S. (2020). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) Dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194–205.
- Sanjaya, W. (2017). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. KENCANA.
- Santosa, A. S. E., Santyadiputra, G. S., ST, M. C., & Divayana, D. G. H. (2017). Pengembangan E-Modul Berbasis Model Pembelajaran Problem Based Learning Pada Mata Pelajaran Administrasi Jaringan Kelas XII Teknik Komputer Dan Jaringan di SMK TI Bali Global Singaraja. *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 6(1), 62–72.

- Saparini, S., Wiyono, K., & Muslim, A. B. (2020). Development of Dinamic Fluid Learning Video Based on Contextual in Water Area for High School Students. *Berkala Ilmiah Pendidikan Fisika*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.20527/bipf.v8i2.8281>
- Satriawati, H. (2015). Pengembangan e-modul interaktif sebagai sumber belajar elektronika dasar kelas X SMKN 3 Yogyakarta. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Setiarini, K. P., Agustini, K., Sunarya, I. M. G., & Kom, S. (2016). Pengaruh E-Modul Berbasis Metode Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Hasil Dan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar (Studi Kasus: Kelas X Multimedia di SMK Negeri 3 Singaraja). *KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika)*, 5(2), 277–287.
- Siang, J. L., & Ibrahim, N. (2017). Pengembangan Paket Modul Cetak Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen SMP Negeri Tidore Kepulauan. *JTP- Jurnal Teknologi Pendidikan*, 19(3), 191–205.
- Sukiman, D. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. *Pedagogia: PT. Pustaka Insan Madani*.
- Sulastrri. (2015). Eksistensi Margatanjung Kurung Kabupaten Lahat Pada Tahun (1922-1979). Universitas Muhammadiyah Palembang.
- Sumarni, S. (2019). Model Penelitian Dan Pengembangan (R & D) Lima Tahap (Mantap). Uin Sunan Kalijaga.
- Supardi, S. (2014). Pendidikan multikultural dalam pembelajaran sejarah lokal. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1).
- Susanto, H. (2014). *Seputar Pembelajaran Sejarah; Isu, Gagasan Dan Strategi Pembelajaran*. Aswaja Pressindo.
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Dan Konseling Islam*, 1(2), 1–26.
- Tania, L. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 Pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akuntansi SMK Negeri 1 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 5(2).
- Tegeh, I. M., Jampel, I. N., & Pudjawan, K. (2015). Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan Dengan Model ADDIE. In *Seminar Nasional Riset Inovatif IV*, 208.
- Wajdi, F. (2017). Implementasi Project Based Learning (PBL) Dan Penilaian Autentik Dalam Pembelajaran Drama Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra UPI*, 17(1), 86–101.
- Widodo, G. (2018). Pengembangan E-Modul Sejarah Perang Kemerdekaan Di Jember Berbasis Inquiry Menggunakan Model Addie Untuk Sma Kelas XI IPS. Universitas Jember.
- Wijaya, R. (2017). *Desain Gaji Pokok Pt Trans Mitra Samudra Semarang*. Unika Soegijapranata Semarang.
- Wijayanti, N. P. A., Damayanthi, L. P. E., Sunarya, I. M. G., & Putrama, I. M. (2016). Pengembangan E-Modul Berbasis Project Based Learning pada Mata Pelajaran Simulasi Digital untuk Siswa Kelas X Studi Kasus di SMK Negeri

- 2 Singaraja. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 13(2), 184–197.
- Yaumi, M. (2017). Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013. KENCANA.
- Yilmaz, K. (2011). *The Cognitive Perspective On Learning: Its Theoretical Underpinnings And Implications For Classroom Practices*. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues And Ideas*, 84(5), 204–212.
- Yunendar, W. (2016). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis *Smartphone* (Android) Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di SMA Negeri 2 Makassar. Universitas Negeri Makassar.
- Zahara, R. K. (2021). Pengembangan Modul Berbasis *Project Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. UIN Raden Intan Lampung.
- Zannah, K. M. (2020). Analisis Model *Project Based Learning* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa (Studi Kepustakaan). Fkip Unpas.
- Zulfah, H., & Aznam, N. (2018). *Development of Natural Sciences Module with Reflective Learning Journal to Enhance Student's Reporting-Interpretative Skills*. *Biosaintifika: Journal of Biology & Biology Education*, 10(2), 362–368.