

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI
ANDROID PADA MATERI SEJARAH OGAN KOMERING
ILIR MASA PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI SMA
NEGERI 1 TELUK GELAM, OKI**

SKRIPSI

oleh

Riska Syafitri

NIM. 06041281823023

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2022

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI ANDROID
PADA MATERI SEJARAH OGAN KOMERING ILIR MASA
PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI SMA NEGERI 1 TELUK
GELAM, OKI**

SKRIPSI

oleh

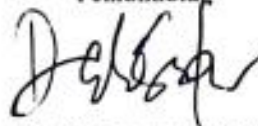
Riska Syafitri

NIM. 06041281823023

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 BERBASIS APLIKASI ANDROID
PADA MATERI SEJARAH OGAN KOMERING ILIR MASA
PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI SMA NEGERI 1 TELUK
GELAM, OKI**

SKRIPSI

oleh

Riska Syafitri

NIM. 06041281823023

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 BERBASIS APLIKASI ANDROID
PADA MATERI SEJARAH OGAN KOMERING ILIR MASA
PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI SMA NEGERI 1 TELUK
GELAM, OKI**

SKRIPSI

oleh

Riska Syafitri

NIM. 06041281823023

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 25 Juli 2022

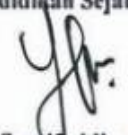
TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Dedi Irwanto, M.A.

2. Anggota : Dr. Farida, M.Si.



**Indralaya, Agustus 2022
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



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

**PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS APLIKASI
ANDROID PADA MATERI SEJARAH OGAN KOMERING
ILIR MASA PENDUDUKAN JEPANG DI KELAS XI SMA
NEGERI 1 TELUK GELAM, OKI**

SKRIPSI

oleh

Riska Syafitri

NIM. 06041281823023

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dr. Dedi Irwanto, M.A.

NIP. 197305252006041002

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohamanirrohim. Segala puji bagi Allah SWT karena berkat rahmat dan karunia-Nya, skripsi saya ini dapat terselesaikan dengan lancar. Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada baginda Nabi Muhammad SAW dan para sahabat serta keluarga beliau. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

- ❖ My beloved kedua orangtua yang telah memberikan segalanya untukku. Ika mohon maaf karena belum dapat menjadi anak yang baik serta belum mampu membalas semua jasa Papa dan Mama. Tidak ada kata yang mampu diutarakan selain kata cinta. Teruntuk Papa dan Mama, semoga Allah SWT memuliakan kalian berdua. Aku sayang Papa dan Mama dari dulu sampai selamanya.
- ❖ My only brother, Julian Apriansyah. Terimakasih karena telah melontarkan banyak lelucon disaat Ayuk sedang terpuruk. Maaf karena Ayuk belum mampu menjadi panutan yang baik. Semoga Allah SWT menjadikan Aprian orang yang sukses agar dapat membahagiakan Papa dan Mama dan tidak menjadi orang yang mengecewakan seperti Ayuk.
- ❖ Seluruh keluarga besarku yang tidak hentinya memberikan perhatian dan kasih sayang. Mohon maaf karena saat ini Yuk Kaka belum dapat memberikan yang terbaik dan hanya kata terimakasih yang mampu Ayuk ucapkan kepada semuanya. Semoga Allah SWT merahmati keluarga kita.
- ❖ Dosen pembimbing skripsiku, Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A. Terimakasih kepada Bapak karena telah bersedia membimbing saya dengan sabar dan ikhlas untuk menyelesaikan skripsi ini. Semoga Bapak sekeluarga sehat selalu dan senantiasa dilindungi Allah SWT.
- ❖ Dosen penguji skripsiku, Ibu Dr. Farida, M.Si. Terimakasih kepada Ibu karena telah bersedia meberikan saran yang berarti untuk perbaikan skripsi saya agar menjadi lebih baik lagi. Semoga Ibu sekeluarga senantiasa diberkati oleh Allah SWT.
- ❖ Seluruh dosen di Program Studi Pendidikan Sejarah, Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Ibu Dr. Farida,

M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu serta pengalaman berharga. Semoga kebaikan dari Bapak dan Ibu sekalian dibalas oleh Allah SWT.

- ❖ Staf administrasi di Program Studi Pendidikan Sejarah, Kak Agung Dwi Rizky, S.pd., dan Mbak Icha Tiarti Suri, M.Si., yang selama ini telah banyak membantu serta memperlancar segala proses administrasi saya ketika menempuh pendidikan di Universitas Sriwijaya. Semoga Kak Agung dan Mbak Icha selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT.
- ❖ Seluruh guru di SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI. Terutama kepada Bapak Drs. Jumadi Kardi, M.Si., Bapak Drs. Arpani., Ibu Ely Sumarni Hadiro, M.Si., Ibu Puji Lestrari, S.Si dan terkhusus kepada Ibu Destri Nopriyanti, S.Pd., terimakasih saya ucapkan kepada Bapak dan Ibu karena telah menerima saya dengan baik saat melaksanakan penelitian di sekolah. Semoga Bapak dan Ibu diberikan rezeki yang melimpah oleh Allah SWT.
- ❖ Seluruh peserta didik kelas XI IPS 3 di SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI. Terimakasih Ibu ucapkan kepada anak-anak semua karena telah memberikan sambutan yang hangat dan antusias dalam mengikuti penelitian untuk skripsi Ibu. Semoga para peserta didik kelas XI IPS 3 dapat menjadi anak yang sukses dan saleh.
- ❖ Seluruh rekan seperjuanganku. Para mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah angkatan 2018 yang telah memberikan cerita, pengalaman, dan bantuan selama saya menempuh pendidikan di Universitas Sriwijaya. Terimakasih semuanya, semoga kita dapat menjadi manusia yang bermanfaat serta memperoleh ridho Allah SWT.
- ❖ Seluruh kakak tingkat di Program Studi Pendidikan Sejarah. Terkhusus kepada Kak Nuril Shalifah, S.Pd., Mbak Rima Fitria Sari, S.Pd., dan Mbak Mela Oktari, S.Pd., yang telah bersedia menjadi tempat Riska bertanya

selama melaksanakan proses pembuatan skripsi ini. Semoga cita-cita para Mbakyu segera diijabah oleh Allah SWT.

- ❖ Teman penelitianku, Zaza Yulianti Amelia dan Bella Almira. Terimakasih kepada Zaza serta Bella karena telah memberikan bantuan juga semangat selama penelitian. Semoga kita bertiga segera mendapatkan pekerjaan yang layak dan diberikan perlindungan oleh Allah SWT.
- ❖ My sister, Ranidya Ayu Muthiah. Terimakasih karena telah bersedia menjadi saudara perempuan yang selalu memberikan dukungan. Bagiku, Rani adalah sosok ajaib yang Allah kirimkan. Aku mohon maaf sebab belum dapat menjadi saudara yang luar biasa dan aku berdoa kepada Allah agar Rani diberikan yang terbaik dalam hidup ini.
- ❖ My bestie. Wardah Sri Erza, Umy Kalsum, Tiara Rahmadhani, Nurhaliza, Imamatul Azizah, Tentyarsih Rafaila, Rara Prastiwi, dan Wiwin Tri Pertiwi. Kalian adalah makhluk paling keren yang pernah aku kenal. Terimakasih karena telah tulus menerima segala kekuranganku. Maaf karena aku belum dapat menjadi sahabat yang selalu ada untuk kalian. Semoga Allah selalu menjaga silaturahmi diantara kita sampai maut memisahkan.
- ❖ Almamater tercinta Universitas Sriwijaya.
- ❖ Diriku sendiri, terimakasih karena sudah mampu bertahan sampai detik ini. Maaf karena aku selalu memperlakukanmu dengan buruk. Aku berharap kamu berhenti untuk mencemaskan banyak hal dan aku berharap kamu mampu tetap bertahan untuk menghadapi apapun masalah serta peristiwa sulit yang akan terjadi dimasa depan. Ingatlah bahwa kamu tidak harus menjadi penguasa dunia, yang kamu perlukan hanya damai dan bahagia.

PERNYATAAN

Saya yang bertanggung jawab di bawah ini:

Nama : Riska Syafitri

NIM : 06041281823023

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sejarah Ogan Komerling Ilir Masa Pendudukan Jepang Di Kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, 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.

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

Indralaya, 20 Juli 2022
Yang Membuat Pernyataan,



Riska Syafitri
NIM.06041281823023

PRAKATA

Skripsi yang berjudul " Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sejarah Ogan Komering Ilir Masa Pendudukan Jepang Di Kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, 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 penulisan skripsi ini, penulis telah mendapat 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 selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Ibu Dr. Farida, M.Si., sebagai penguji yang telah memberikan sejumlah saran untuk perbaikan skripsi ini.

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

Indralaya, 20 Juli 2022
Penulis



Riska Syafitri
NIM.06041281823023

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
PERNYATAAN	ix
PRAKATA	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
2.1 Hakikat Belajar.....	7
2.2 Hakikat Pembelajaran	7
2.3 Teori Belajar Yang Mendukung.....	8
2.4 Bahan Ajar Berbasis Aplikasi Android.....	10
2.5 Modul Elektronik	12
2.6 Pembelajaran Sejarah Lokal.....	14
2.7 Ogan Komering Ilir Masa Pendudukan Jepang	15
2.8 Penelitian Pengembangan	17
2.9 Model Pengembangan.....	18
2.10 Penelitian Relevan.....	20
2.11 Kerangka Berfikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Metode Penelitian.....	24
3.2 Lokasi Dan Subjek Penelitian	24
3.3 Prosedur Penelitian.....	25
3.3.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	26
3.3.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	26
3.3.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	27
3.3.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	27
3.3.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	28
3.4 Teknik Pengumpulan Data	28
3.4.1 Uji Coba Produk	28
3.4.1.1 Validitas Produk	29
3.4.1.2 Uji Coba Perorangan	29
3.4.1.3 Uji Coba Kelompok Kecil	30
3.4.1.4 Uji Coba Lapangan.....	30

3.4.2 Wawancara.....	30
3.4.3 Observasi	31
3.4.4 Tes Hasil Belajar.....	31
3.5 Teknik Analisis Data.....	32
3.5.1 Analisis Walkthrough	32
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	33
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	36
4.1 Hasil Penelitian	36
4.1.1 Hasil Tahap Analisis (<i>Analysis</i>).....	36
4.1.1.1 Hasil Analisis Kurikulum	36
4.1.1.2 Hasil Analisis Materi	38
4.1.1.3 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik	39
4.1.2 Hasil Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	42
4.1.2.1 Menyusun Materi	42
4.1.2.2 Merancang Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	43
4.1.2.3 Merancang <i>Flowchart</i>	44
4.1.2.4 Merancang <i>Storyboard</i>	46
4.1.3 Hasil Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>).....	50
4.1.3.1 Pembuatan E-Modul Berbasis Aplikasi Android	50
4.1.3.2 Evaluasi Mandiri (<i>Self Evaluation</i>)	53
4.1.3.3 Penilaian Ahli (<i>Expert Review</i>)	54
4.1.4 Hasil Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	62
4.1.4.1 Uji Coba Perorangan	63
4.1.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil	64
4.1.4.3 Uji Coba Lapangan.....	66
4.1.5 Hasil Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	72
4.2 Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	79
5.1 Kesimpulan	79
5.2 Saran.....	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	89

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Kategori Nilai Validasi	32
Tabel 3.2 Kriteria Tingkat Kevalidan Produk.....	33
Tabel 3.3 Kriteria Indeks Gain.....	34
Tabel 4.1 Kompetensi Dasar Dan Indikator Pencapaian	38
Tabel 4.2 Analisis Menggunakan Google Formulir.....	39
Tabel 4.3 Tujuan Pembelajaran.....	43
Tabel 4.4 <i>Storyboard</i> Sampul	46
Tabel 4.5 <i>Storyboard</i> Informasi Penyusun.....	47
Tabel 4.6 <i>Storyboard</i> Daftar Isi	48
Tabel 4.7 <i>Storyboard</i> Layout Setiap Halaman.....	49
Tabel 4.8 Evaluasi Mandiri Tampilan Produk	53
Tabel 4.9 Rekapulasi Hasil Penilaian Ahli Materi.....	54
Tabel 4.10 Rekapulasi Hasil Penilaian Ahli Media	56
Tabel 4.11 Saran Validator Dan Perbaikan Untuk Poin Grafis	57
Tabel 4.12 Saran Validator Dan Perbaikan Untuk Poin Interaktif.....	58
Tabel 4.13 Saran Validator Dan Perbaikan Lanjutan Untuk Poin Interaktif	59
Tabel 4.14 Rekapulasi Hasil Penilaian Ahli Desain Instruksional	60
Tabel 4.15 Data Identitas Validator	61
Tabel 4.16 Rekapulasi Hasil Validasi	62
Tabel 4.17 Data Partisipan Uji Coba Perseorangan.....	63
Tabel 4.18 Data Partisipan Uji Coba Kelompok Kecil	65
Tabel 4.19 Nilai Pretest Setiap Peserta Didik	67
Tabel 4.20 Rekapulasi Hasil Pretest	68
Tabel 4.21 Nilai Posttest Setiap Peserta Didik	69
Tabel 4.22 Rekapulasi Hasil Posttest.....	70
Tabel 4.23 Perbandingan Hasil Pretest dan Posttest	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE.....	19
Gambar 2.2 Kerangka Berfikir.....	23
Gambar 3.1 Langkah Model Pengembangan ADDIE.....	25
Gambar 4.1 Peta Materi Pada E-Modul Berbasis Aplikasi Android	42
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Bagian Pembuka	44
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Komponen Daftar Isi	45
Gambar 4.4 Pembuatan Gambar Penunjang Tampilan Produk	50
Gambar 4.5 Proses Pembuatan Produk Melalui <i>Powerpoint</i> 2016.....	51
Gambar 4.6 Proses Pembuatan Produk Dengan <i>iSpring Suite</i> 10.....	52
Gambar 4.7 Pembuatan Produk Menggunakan <i>Website 2 apk</i>	52
Gambar 4.8 Pelaksanaan Uji Coba Perorangan	63
Gambar 4.9 Pelaksanaan Uji Coba Kelompok Kecil	64
Gambar 4.10 Pelaksanaan Pretest Pada Kelas XI IPS 3	66
Gambar 4.11 Pelaksanaan Pembelajaran Pada Kelas XI IPS 3	68
Gambar 4.12 Pelaksanaan Posttest Pada Kelas XI IPS 3.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	90
Lampiran 2 Surat Keterangan Pembimbingan	91
Lampiran 3 Surat Keterangan Penelitian Fakultas	93
Lampiran 4 Surat Keterangan Penelitian Dinas Pendidikan	94
Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian Dari Sekolah	95
Lampiran 6 Validasi Ahli Materi	96
Lampiran 7 Validasi Ahli Media.....	100
Lampiran 8 Validasi Ahli Desain Instruksional.....	103
Lampiran 9 Kartu Bimbingan Skripsi	106
Lampiran 10 Analisis Kebutuhan	109
Lampiran 11 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	112
Lampiran 12 Lampiran One To One	156
Lampiran 13 Lampiran Small Group	158
Lampiran 14 Lembar Soal Pretest.....	160
Lampiran 15 Lembar Soal Posttest	166
Lampiran 16 Storyboard	172
Lampiran 17 Dokumentasi Penelitian.....	180

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sejarah Ogan Komering Ilir Masa Pendudukan Jepang Di Kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan e-modul berbasis aplikasi android yang valid dan efektif di SMA Negeri 1 Teluk Gelam. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE meliputi; Analisis (*Analysis*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Kevalidan bahan ajar dinilai dari tiga ahli yakni ahli materi, media, dan desain instruksional. Hasil validasi materi 4,00 dengan kategori valid. Hasil validasi media 4,30 dengan kategori sangat valid. Hasil validasi desain instruksional 4,20 dengan kategori valid. Rata-rata hasil uji validitas adalah 4,16 dengan kategori valid. Hasil tahap uji coba lapangan diperoleh nilai *N-gain* sebesar 0,62 dengan keefektifan kategori sedang. Berdasarkan data hasil penelitian diketahui bahwa e-modul berbasis aplikasi android pada materi sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang sudah memenuhi kriteria valid dan efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan, E-Modul Berbasis Aplikasi Android, Kevalidan, Keefektifan*

Pembimbing,



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

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

The study was entitled "The Development of an E-Module Based on an Android Application in the materials about history of Ogan Komering Ilir during the Japanese occupation in the eleventh grade of SMAN 1 of Teluk Gelam, OKI". The research aims to produce a valid and effective e-module based on an android application for SMAN 1 Teluk Gelam. This research is developmental study using the ADDIE model which covers; Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The teaching materials are validated by three experts that are humanist, media expert validator, and instructional designer. The result of this material validation is 4.00 in the valid category. The result of media validation is 4.30 in a very valid category. The result of instructional design is 4.20 in a valid category. The average results of the validity test are 4.16 in the valid category. Field test results obtained a N-gain value of 0.62 with moderate rate effectiveness. Based on data found that e-module based on an android application in the materials about history of the Ogan Komering Ilir during the Japanese occupation are shown valid and effective.

Keywords: Developmental, E-Module based on an android application, Validity, Effectiveness.

Advisor,



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

Certified by,
Coordinator of History Education Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memiliki kaitan yang erat dengan peradaban, melalui pendidikan setiap individu berusaha membina karakter pada dirinya agar selaras dengan nilai, moral dan kebudayaan masyarakat (Amka, 2019: 4). Sejalan dengan pendapat tersebut Dinsyah (dalam Hamid dkk., 2020) menyatakan bahwa pendidikan merupakan proses mempengaruhi peserta didik agar dapat beradaptasi dengan lingkungan sehingga dalam diri mereka timbul perubahan yang akan berfungsi dalam kehidupan sosial. Dari penjabaran diatas dapat dipahami bahwa pendidikan merupakan salah satu kebutuhan terpenting karena dengan adanya pendidikan setiap individu dapat dibimbing agar berkembang menjadi manusia yang bermanfaat bagi masyarakat.

Pada pendidikan ada yang disebut dengan pembelajaran dan untuk melaksanakan aktivitas tersebut maka diperlukan kurikulum. Demi proses penyempurnaan, sebuah kurikulum sering mengalami perubahan contohnya yakni pergantian KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) menjadi Kurikulum 2013. Melalui Kurikulum 2013 pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru kini berubah menjadi pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik, selain itu pembelajaran juga lebih interaktif serta dapat dilaksanakan secara jejaring (Hami & Idris, 2015).

Pelebaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) ke dalam pembelajaran menjadi poin yang menarik pada pelaksanaan Kurikulum 2013. Dengan Kurikulum 2013, komponen penunjang pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar juga semakin banyak yang berbasis teknologi contohnya seperti aplikasi pembelajaran dan modul elektronik (e-modul). Kedua produk ini memiliki kelebihan masing-masing, untuk aplikasi pembelajaran peserta didik dapat

menggunakannya kapan saja dan di mana saja secara mandiri melalui *mobile smartphone* yang dimiliki (Akmal & Susanto, 2018).

Mobile smartphone juga dapat digunakan sebagai perangkat penunjang dari e-modul. Sedangkan e-modul memiliki kelebihan yakni dilengkapi dengan *background* musik, video, animasi, slide show, link navigasi, juga evaluasi pembelajaran yang membuat pengguna mengetahui hasil belajarnya (Susanti, 2020) serta e-modul dapat pula diakses secara online dan offline, sehingga sekolah di daerah terpencil yang sulit jaringan internet tetap dapat mengakses sebuah e-modul (Fadli dkk., 2020). Dengan itu maka implementasi bahan ajar e-modul berbasis aplikasi android guna membantu kelancaran proses pembelajaran di kelas dapat menjadi salah satu pilihan bagi para tenaga pengajar sejarah.

Para guru mata pelajaran sejarah khususnya di Sumatera Selatan atau Kabupaten Ogan Komering Ilir dapat memilih materi pembelajaran sejarah yang akan dibelajarkan menggunakan e-modul berbasis aplikasi android misalnya seperti sejarah lokal, contoh dari sejarah lokal yang patut dipelajari yakni sejarah mengenai wilayah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang. Perlu diketahui bahwa dahulunya Jepang menargetkan kawasan Sumatera Selatan sebagai salah satu wilayah yang akan pertama kali dikuasai, sebagai bagian Sumatera Selatan maka Ogan Komering Ilir akan ikut serta mendapatkan dampak dari segala bentuk peraturan yang diterapkan Jepang.

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, kajian mengenai sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang sangat menarik sebab dengan mengenal sejarah dari Ogan Komering Ilir, para peserta didik akan mendapatkan pengetahuan terhadap lingkungan sekitar. Tetapi materi pelajaran sejarah dengan ruang lingkup tersebut masih kurang keberadaannya padahal sejarah lokal tergolong penting dalam pendidikan oleh karena itu pembelajaran tentang sejarah lokal harus dimaksimalkan.

Sehubungan dengan kondisi diatas, peneliti melakukan studi pendahuluan di SMA Negeri 1 Teluk Gelam. Sekolah Menengah Atas (SMA) tersebut dipilih sebagai lokasi penelitian karena merupakan salah satu sekolah yang berada di Ogan

Komerling Ilir dan terakreditasi A serta menggunakan Kurikulum 2013 selain itu SMA Negeri 1 Teluk Gelam juga mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Dengan beberapa kriteria ini proses belajar menggunakan produk yang peneliti kembangkan sebagai bahan ajar dapat terbantu.

Berikutnya, peneliti melaksanakan kegiatan analisis dan berlandaskan data awal yang diperoleh dapat diketahui bahwa materi pembelajaran mengenai sejarah Ogan Komerling Ilir masa pendudukan Jepang masih belum dibelajarkan untuk itu pemberian materi tersebut perlu dilakukan guna memberikan pemahaman secara mendalam pada peserta didik terkait sejarah di daerahnya. Didapati juga informasi bahwa para peserta didik Sekolah Menengah Atas (SMA) ini banyak yang menggunakan smartphone sebagai alat komunikasi namun bahan ajar elektronik yang mudah diakses melalui smartphone tersebut keberadaannya belum tersedia di SMA Negeri 1 Teluk Gelam, karena itu maka bahan ajar berupa e-modul berbasis aplikasi android dapat menjadi pilihan.

Pengembangan bahan ajar berupa e-modul untuk menunjang kegiatan belajar sudah banyak dilakukan oleh para peneliti. Berikut ini tiga penelitian terdahulu yang mengkaji tentang pengembangan e-modul. Pertama yakni penelitian yang dilakukan oleh Ninawati, Burhendi, dan Wulandari (2021) dengan judul "*Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9*". Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan terbukti valid dan menarik, hal ini didasari dengan perolehan nilai persentase sebesar 82,5 % (kategori baik) pada komponen media serta persentase sebesar 95,83 % (kategori sangat baik) pada komponen materi juga persentase sebesar 88 % (kategori sangat baik) pada aspek kemenarikan.

Penelitian selanjutnya yang juga membahas tentang pengembangan e-modul adalah penelitian dari Herawati dan Muhtadi (2018) yang berjudul "*Pengembangan Modul Elektronik (E-Modul) Interaktif Pada Mata Pelajaran Kimia Kelas XI SMA*". Dalam karya ilmiah tersebut tercantum bahwa hasil validasi uji kelayakan media, materi, nilai uji kelompok kecil serta besar memperoleh kategori "sangat layak" kemudian untuk uji efektifan dan kebermanfaatannya dari produk menunjukkan

perolehan hasil belajar peserta didik melalui pretest beserta posttest yakni sebesar 4,8 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Dari penjelasan diatas diartikan bahwa hasil uji produk berupa e-modul memiliki tingkat validitas dan keefektifan yang baik.

Penelitian serupa lainnya berjudul “*Pengembangan E-Modul Interaktif pada Materi Strategi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia untuk Siswa Kelas XI SMAN 3 Medan*” Penelitian tersebut diteliti oleh Safitri dan Najuah (2021) serta mendapatkan hasil yakni kelayakan pada materi yang menunjukkan nilai sebesar 3,86 (sangat layak), sedangkan kelayakan media menunjukkan angka sebesar 3,52 (sangat layak), serta hasil angket respon peserta didik perolehan rata-ratanya mencapai nilai 3,64 (sangat baik). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa e-modul yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Jika dilihat dari penjabaran diatas dapat diketahui bahwa bahan ajar yang akan peneliti kembangkan memiliki beberapa kemiripan dengan penelitian terdahulu karena berupa modul berbasis teknologi namun yang membedakan adalah e-modul dalam bentuk aplikasi yang peneliti kembangkan akan diimplementasikan pada mata pelajaran sejarah dan bahasanya mengenai Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang. Berdasarkan dari penjelasan tersebut serta mengacu pada penelitian sebelumnya yang telah sukses, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Android Pada Materi Sejarah Ogan Komering Ilir Masa Pendudukan Jepang di Kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka peneliti merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan e-modul berbasis aplikasi android pada materi sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang yang valid dalam menunjang pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI?

2. Bagaimana efektifitas dalam pengembangan e-modul berbasis aplikasi android pada materi sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI?

1.3 Tujuan Penelitian

Selaras dengan rumusan masalah diatas, penelitian ini dimaksudkan:

1. Untuk menghasilkan e-modul berbasis aplikasi android pada materi sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang yang valid dalam menunjang pelajaran sejarah di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI.
2. Untuk mengetahui efektifitas dalam pengembangan e-modul berbasis aplikasi android pada materi sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang di kelas XI SMA Negeri 1 Teluk Gelam, OKI.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penulisan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik, melalui penelitian ini diharapkan dapat membuka wawasan serta dapat menambah pengetahuan peserta didik terkait sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang dan dengan e-modul berbasis aplikasi android diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam mengakses materi pelajaran sejarah lokal tersebut.
2. Bagi pendidik dan pihak sekolah, melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menyediakan bahan ajar berupa e-modul berbasis aplikasi android yang dapat digunakan dalam menyampaikan materi sejarah Ogan Komering Ilir masa pendudukan Jepang.
3. Bagi program studi, penulisan penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan yang berarti untuk program studi pendidikan sejarah di Universitas Sriwijaya serta dapat digunakan sebagai acuan penelitian berikutnya atau pengembangan ilmu pengetahuan yang bersifat ilmiah terutama terkait kajian

yang membahas mengenai pengembangan e-modul berbasis aplikasi android pada materi pelajaran sejarah lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A., Herpratiwi, H., & Tarkono, T. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Modul Interaktif Konsep Dasar Kerja Motor 4 Langkah. *Jurnal Teknologi Informasi Komunikasi Pendidikan*, 1(1).
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto, T. (2020). Bahan Ajar Sebagai Bagian Dalam Kajian Problematika Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Salaka: Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya Indonesia*, 2(1), 62-65.
- Akbulut, Y. (2007). Implications of two well-known models for instructional designers in distance education: Dick-Carey versus Morrison-Ross-Kemp. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 8(2), 62-68.
- Akmal, H., & Susanto, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197-206.
- Amka. (2019). *Filsafat Pendidikan*. Sidoarjo: Nizamia Learning Center.
- Ananda, R. (2019). *Perencanaan Pembelajaran*. Medan: Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Arbayah. (2013). Model Pembelajaran Humanistik. *Dinamika Ilmu: Jurnal Pendidikan*, 13(2), 204-220.
- Arif, M. (2016). *Revolusi Nasional Indonesia Perspektif Pendidikan Karakter Merebut dan Mempertahankan Kemerdekaan*. Jakarta: Para Cita Press.
- Arsanti, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Mata Kuliah Penulisan Kreatif Bermuatan Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Religius Bagi Mahasiswa Prodi PBSI, FKIP, UNISSULA. *KREDO: Jurnal Ilmiah Bahasa dan Sastra*, 1(2), 69-88.
- Azis, N. (2018). Perancangan Aplikasi Enkripsi Dekripsi Menggunakan Metode Caesar Chiper dan Operasi Xor. *Ikra-Ith Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 2(1), 72-80.
- Baharuddin & Wahyuni, E. N. (2015). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Baharuddin, I. (2014). Efektivitas Penggunaan Media Video Tutorial Sebagai Pendukung Pembelajaran Matematika Terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik SMA Negeri 1 Bajo Kabupaten Luwu Sulawesi Selatan. *Jurnal Nalar Pendidikan*, 2(2).
- Basri, R. H., & Soemarsono. (1996). *Sejarah Perkembangan Pemerintah di Daerah Sumatera Selatan*. Pemerintah Propinsi Daerah Tingkat I.

- Berlian, S. (2003). *Ogan Kemering Ilir dalam Lintas Sejarah*. Kayuagung: Pemkab OKI.
- Cahyo, N. A. (2018). *Panduan Aplikasi Teori- Teori Belajar Mengajar Teraktual dan Terpopuler*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto. (2013). *Menyusun modul (bahan ajar untuk persiapan guru dalam mengajar)*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Dewi, W. S., & Afrizon, R. (2018). Analisis Kondisi Awal Perkuliahan Mahasiswa Pendidikan Fisika Dalam Rangka Mengembangkan Bahan Ajar Statistika Pendidikan Fisika Menggunakan Model Problem Solving. *Jurnal Eksakta Pendidikan (JEP)*, 2(1), 93-100.
- Fadli, M. R., Sudrajat, A., Zulkarnain, Aman, Setiawan, R., & Amboro, K. (2020). The Effectiveness of E-Module Learning History Inquiry Model to Grow Student Historical Thinking Skills Material Event Proclamation of Independence. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 6(7), 1288-1295.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 175-185.
- Fatmawati, A. (2016). Pengembangan perangkat pembelajaran konsep pencemaran lingkungan menggunakan model pembelajaran berdasarkan masalah untuk SMA kelas X. *Edu Sains: Jurnal Pendidikan Sains dan Matematika*, 4(2).
- Febrian, E., Hasan, Y., & Farida, F. (2015). Perkembangan Permukiman Masyarakat Tionghoa di Palembang Pasca Kesultanan Palembang (1852-1942) (Sumbangan Materi Pelajaran IPS Kelas VIII di SMP Negeri 33 Palembang). *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(1).
- Fonda, A., & Sumargiyani, S. (2018). The Developing Math Electronic Module with Scientific Approach Using Kvisoft Flipbook Maker Pro for XI Grade of Senior High School Students. *Infinity Journal*, 7(2), 109-122.
- Fransisca, S., & Putri, R. N. (2019). Pemanfaatan Teknologi RFID untuk Pengelolaan Inventaris Sekolah Dengan Metode (R&D). *Jurnal Mahasiswa Aplikasi Teknologi Komputer dan Informasi (JMApTeKsi)*, 1(1), 72-75.
- Gufran, G., & Mataya, I. (2020). Pemanfaatan E-Modul Berbasis Smartphone Sebagai Media Literasi Masyarakat. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(2).
- Hami, E., & Idris, M. (2015). Pengaruh Implementasi Kurikulum 2013 Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik Dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 1 Panca Lautang Sidrap. *Istiqra: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 2(2).

- Hamid, M. A., Yuliawati, L., & Aribowo, D. (2020). Feasibility of Electromechanical Basic Work E-Module as a New Learning Media for Vocational Students. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(2), 199-211.
- Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Analisis*. Batu: Literatur Nusantara.
- Hananingsih, W., & Imran, A. (2020). Modul Berbasis Pendekatan Saintifik Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 5(6).
- Hapsari, I. I., & Fatimah, M. (2021). Inovasi Pembelajaran Sebagai Strategi Peningkatan Kualitas Guru Di SDN 2 Setu Kulon. *Prosiding Dan Web Seminar (Webinar)*, 3(1), 187–194.
- Haryati, S. (2012). Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan. *Majalah Ilmiah Dinamika*, 37(1), 15.
- Hatmono, P. D. (2021). Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata dan Budaya*, 2(1), 60-74.
- Helmiati. (2012). *Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Herawati, N. S., & Muhtadi, A. (2018). Pengembangan modul elektronik (e-modul) interaktif pada mata pelajaran Kimia kelas XI SMA. *Jurnal inovasi teknologi pendidikan*, 5(2), 180-191.
- Hussain, A., Mkpojiogu, E., & Babalola, E. (2020). Using Mobile Educational Apps to Foster Work and Play in Learning: A Systematic Review. *iJIM*, 14(18), 178-194.
- Indrastoeti, J., & Istiyati, S. (2017). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Evaluasi Pembelajaran di PGSD dengan Pendekatan Kontekstual. *Prosiding: Inovasi Pendidikan Bunga Rampai Kajian Pendidikan Karakter, Literasi, dan Kompetensi Pendidik Dalam Menghadapi Abad 21*, 1(1), 266–279.
- Ismail, M. E., Utami, P., Ismail, I. M., Hamzah, N., & Harun, H. (2018). Development of massive open online course (MOOC) based on addie model for catering courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 8(2), 184-192.
- Kamelia, N., Sugiyono, S., & Kresnadi, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash CS6 Untuk Siswa Kelas IV SD/MI. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 9(8).
- Kholidin, K., Hudaidah, H., & Safitri, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2).

- Kusniyati, H., & Sitanggang, N. S. P. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal teknik informatika*, 9(1), 9-18.
- Ma'unah, S., Umamah, N., Sumardi, S., & Afita Surya, R. (2018). The Enhancement of Attractiveness and Effectiveness of History Learning Using Local History Interactive Teaching Material. *American Journal of Educational Research*, 6(11), 1531-1538.
- Maiyena, S., & Imamora, M. (2020). Pengembangan Modul Elektronik Fisika Berbasis Konstruktivisme untuk Kelas X SMA. *Journal of Teaching and Learning Physics*, 5(1), 01-18.
- Ma'moen, A. (1991). *Sejarah Daerah Sumatera Selatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Melber, T. (2016). The Labour Recruitment of Local Inhabitants as Rōmusha in Japanese-Occupied South East Asia. *International Review of Social History*, 61(S24), 165-185.
- Miftahuddin. (2020). *Metodologi Penelitian Sejarah Lokal*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mufidah, C. I. (2014). Pengembangan Modul Pembelajaran pada Kompetensi Dasar Hubungan Masyarakat Kelas X APK 2 di SMK N 10 Surabaya. *Jurnal Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2(2), 1-17.
- Muhammad, M., Hudaidah, H., & Supriyanto, S. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah untuk Sekolah Menengah Atas di Kota Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1).
- Mujiyati, N., Wardo, W., & Sutimin, L. A. (2019). Developing a problem-based local history module to improve the critical thinking ability of senior high school students. *REiD (Research and Evaluation in Education)*, 5(1), 30-40.
- Muslimin, A. (1986). *Sejarah Ringkas Perkembangan Pemerintahan Marga/Kampung menjadi Pemerintahan Desa/Kelurahan dalam Propinsi Sumatera Selatan*. Palembang: Pemprov Sumsel.
- Mustafa, P. S., & Roesdiyanto, R. (2021). Penerapan Teori Belajar Konstruktivisme melalui Model PAKEM dalam Permainan Bolavoli pada Sekolah Menengah Pertama. *Jendela Olahraga*, 6(1), 50-56.
- Muzijah, R., Wati, M., & Mahtari, S. (2020). Pengembangan e-modul menggunakan aplikasi Exe-Learning untuk melatih literasi sains. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika*, 4(2), 89-98.
- Nasaruddin, N. (2013). Pembelajaran Trigonometri Berorientasi Filosofi Konstruktivistik. *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 1(1), 1-16.

- Ninawati, M., Burhendi, F. C. A., & Wulandari. (2021). Pengembangan E-Modul Berbasis Software iSpring Suite 9. *Jurnal Educatio*, 7(1), 47–54. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.830>.
- Noviyanti & Gamaputra, G. (2020). Model Pengembangan ADDIE Dalam Penyusunan Buku Ajar Administrasi Keuangan Negara (Studi Kualitatif di Prodi D-III Administrasi Negara FISH Unesa). *Jurnal Ilmiah Manajemen Publik dan Kebijakan Sosial*, 4(2), 100-120.
- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., Yusuf, S., Supriyanto, S., Sair, A., & Dhita, A. N. (2021). Pendampingan Materi Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Bagi Guru Sejarah SMA Se-Kota Lubuklinggau. *Manhaj: Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 10(1), 17-30.
- Pane, A., & Dasopang, M. D. (2017). Belajar dan pembelajaran. *Fitrah: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333-352.
- Purnama, S. (2016). Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan produk pembelajaran bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19-32.
- Purswell, K. E. (2019). Humanistic Learning Theory in Counselor Education. *Professional Counselor*, 9(4), 358-368.
- Rahayu, I., & Sukardi, S. (2020). A Needs Analysis for the Development of E-Modules Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan*, 3(1), 41-45.
- Ranuharja, F., Ganefri, G., Fajri, B. R., Prasetya, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Interactive Learning Media Edugame Using Addie Model. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*, 14(1), 53-59.
- Rifa'I, A. A. (2019). *Pengantar Penelitian Pendidikan*. Bangka Belitung: PPs. IAIN SAS Babel.
- Romadi, R., & Kurniawan, G. F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Folklore Untuk Menanamkan Nilai Kearifan Lokal Kepada Siswa. *Sejarah dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya*, 11(1), 79-94.
- Sa'adah & Wahyu. (2020). Metode Penelitian R&D (Research and Development) kajian teoritis dan Aplikatif. Batu: Literasi Nusantara.
- Safitri, M., & Najuah. (2021). Pengembangan E-Modul Interaktif pada Materi Strategi Perjuangan Mempertahankan Kemerdekaan Indonesia untuk Siswa Kelas XI SMAN 3 Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(2), 4497–4503.
- Safitri, M., & Suryani, I. (2018). Kesaksian Vivian Bullwinkle Sebagai Korban Kekejaman Jepang di Pulau Bangka Pada Tahun 1942 Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 3(1), 94-103.

- Saifudin, S., & Saepuddin, D. (2020). Pengaruh Kolonialisme Jepang terhadap pendidikan Islam. *Ta'dibuna: Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 164-177.
- Saputro, B. (2017). *Manajemen Penelitian Pengembangan (Research & Development) Bagi Penyusun Tesis Dan Disertasi*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Sardi, A. (2018). Pengembangan Buku Ajar Teknik Laboratorium Biologi Dengan Menggunakan Model Dick and Carey. *Jurnal Biotek*, 6(2), 37-50.
- Sari, A. A., & Ratu, N. (2022). Pengembangan E-Modul Trigonometri (EMOTIGON) Berbasis Android untuk Siswa SMA Kelas X. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 586-600.
- Sari, L., & Chairunisa, E. D. (2020). Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Tentang Tokoh-Tokoh Sipil Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(1), 39-45.
- Sari, Y. P., Serevina, V., & Astra, I. M. (2019). Developing E-Module for fluids based on problem-based learning (PBL) for senior high school students. In *Journal of Physics: Conference Series*, 1185 (1), 1-7.
- Satinem, S., Juwati, J., & Noermanzah, N. (2020). Developing Teaching Material of Poetry Appreciation Based on Students' competency Analysis. *English Review: Journal of English Education*, 8(2), 237-246.
- Septianingsih, I. C. (2016). Pengaruh Pemanfaatan Penugasan Berbasis Proyek Tentang Sejarah Kota Lama Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Kelas XI SMA Negeri 3 Semarang. *Indonesian Journal of History Education*, 4(1).
- Serevina, V., Sunaryo., Raihanati., Astra, M.I., Sari, J.I., (2018). Development of E-Module Based on Problem Based Learning (PBL) on Heat and Temperature to Improve Student's Science Process Skill. *Turkish Online Journal of Educational Technology-TOJET*, 17(3), 26-36.
- Setiawati, E., Hidayat, B., Hartati, U., & Widiastuti, A. (2021). Development of Historical Learning Media Based on Documentary Film to Strengthen Student's Understanding of Local History. *International Journal of Research and Review*, 8(5), 177-186.
- Setyandaru, T. A., Wahyuni, S., & aristya Putra, P. D. (2017). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbasis Multirepresentasi pada Pembelajaran Fisika di SMA/MA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 6(3), 223-230.
- Slameto. (2021). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sofyan, H., Anggereini, E., & Saadiah, J. (2019). Development of E-Modules Based on Local Wisdom in Central Learning Model at Kindergartens in Jambi City. *European Journal of Educational Research*, 8(4), 1137-1143.

- Sopacua, J., Fadli, M. R., & Rochmat, S. (2020). The History Learning Module Integrated Character Values. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 14(3), 463-472.
- Sudjana, Nana. (2019). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharman. (2018). Tes Sebagai Alat Ukur Prestasi Akademik. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. 10 (1): 93-115.
- Sulaiman, S., & Neviyarni, S. (2021). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(3), 220-234.
- Sunhaji, S. (2014). Konsep Manajemen Kelas dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kependidikan*, 2(2), 30-46.
- Susanti, LR Retno. (2020). Pengembangan E-Modul Berbasis Software FlipBook maker Materi Peninggalan Megalitik di Pasemah Dalam Mata Kuliah Sejarah Indonesia Kuno di FKIP Universitas Sriwijaya. *el-Buhuth: Borneo Journal of Islamic Studies*, 3(1), 11-20.
- Susanto, H., & Akmal, H. (2019). *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat.
- Syafei, I. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Pendidikan Agama Islam Berbasis Problem Based Learning Untuk Menangkal Radikalisme Pada Peserta Didik SMA Negeri di Kota Bandar Lampung. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 10(1), 137-158.
- Wasino & Hartatik, E. S. (2018). *Metode Penelitian Sejarah: dari Riset hingga Penulisan*. Yogyakarta: Magnum Pustaka Utama.
- Wati, M. (2019). Slogan “Fukoku Kyohei” (Negara Kaya, Militer Kuat) dan Keterlibatan Jepang Dalam Perang Pasifik 1942-1945. *Avatara*, 7(1).
- Wijaya, A., Syukur, A., & Umasih, U. (2020). Integrasi Sejarah Lokal Muna Sebagai Alternatif Pembelajaran Sejarah Nasional Indonesia. *Jurnal Imiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(2), 345-355.
- Wiphasith, H., Narumol, R., & Sumalee, C. (2016). The design of the contents of an e-learning for teaching M. 5 English language using ADDIE model. *International Journal of Information and Education Technology*, 6(2), 127-131.

- Yaumi, M. (2013). Prinsip-prinsip desain pembelajaran disesuaikan dengan kurikulum 2013 edisi kedua. Jakarta: kencana.
- Yefterson, R. B., Naldi, H., Erniwati, E., Lionar, U., & Syafrina, Y. (2020). The Relevance of Local Historical Events in Building National Identities: Identification in the History Learning Curriculum in Indonesia. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies*, 23(1), 500-504.
- Zainuddin, H. M. (2015). Implementasi kurikulum 2013 dalam membentuk karakter anak bangsa. *Universum: Jurnal KeIslaman Dan Kebudayaan*, 9(1).