



## Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAS Handayani Pekanbaru

Windri Apridila Ningsi<sup>1</sup>, Ahmal<sup>2</sup>, Asril<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Riau, Indonesia

E-mail: [windri.apridila6429@student.unri.ac.id](mailto:windri.apridila6429@student.unri.ac.id), [ahmal@lecture.unri.ac.id](mailto:ahmal@lecture.unri.ac.id), [asril@lecture.unri.ac.id](mailto:asril@lecture.unri.ac.id)

Article Info	Abstract
<b>Article History</b> Received: 2024-11-11 Revised: 2024-12-23 Published: 2025-01-09  <b>Keywords:</b> <i>Development;</i> <i>E-Module;</i> <i>Flipbook;</i> <i>History.</i>	The use of modern technology media is still lacking, causing low student abilities in history subjects, so it is necessary to develop Flipbook-based E-Modules with modern technology. This research was conducted at SMAS Handayani Pekanbaru with the object of research developing Flipbook-based E-Modules with the material of the development of Islamic kingdoms in Indonesia. This research was conducted with an R&D approach with a 4D model design. Data collection techniques in the form of observation, documentation, tests and questionnaires. The subjects in this study were class X students of SMAS Handayani Pekanbaru, totaling 6 students from X1 and 26 students from X2. The final product results obtained an assessment of media validation experts 93.3%, material experts 90%, and question experts 94%. The level of product feasibility from small group trial responses reached 92%, and in large groups 92.78%. The level of student learning outcome completion has reached 88.4% with the qualification "Very Feasible".
Artikel Info	Abstrak
<b>Sejarah Artikel</b> Diterima: 2024-11-11 Direvisi: 2024-12-23 Dipublikasi: 2025-01-09  <b>Kata kunci:</b> <i>Pengembangan;</i> <i>E-Modul;</i> <i>Flipbook;</i> <i>Sejarah.</i>	Pemanfaatan media teknologi kekinian masih kurang menyebabkan rendahnya kemampuan siswa pada mata pelajaran sejarah, sehingga diperlukan pengembangan E-Modul berbasis Flipbook dengan teknologi kekinian. Penelitian ini dilakukan di SMAS Handayani Pekanbaru dengan objek penelitian pengembangan E-Modul berbasis Flipbook dengan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan R&D dengan desain model 4D. Teknik pengumpulan data berupa observasi, dokumentasi, tes dan angket. Subyek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X SMAS Handayani Pekanbaru yang berjumlah 6 peserta didik dari X1 dan 26 peserta didik dari X2. Hasil akhir produk didapatkan penilaian ahli validasi media 93,3%, ahli materi 90%, dan ahli soal 94%. Tingkat kelayakan produk dari respon uji coba kelompok kecil mencapai presentase 92%, dan pada kelompok besar 92,78%. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa sudah mencapai presentase 88,4% dengan kualifikasi "Sangat Layak".

### I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah sebuah rangkaian pembelajaran untuk siswa agar mampu mengerti, paham, serta menciptakan manusia semakin kritis dalam berfikir, yang diwariskan secara turun-temurun untuk mengembangkan potensi diri peserta didik. Menurut Hidayat dan Abdullah (2019) pendidikan adalah sebagai proses yang dibangun masyarakat untuk membawa generasi-generasi baru kearah kemajuan dengan cara-cara tertentu sesuai dengan kemampuan yang berguna untuk mencapai tingkat kemajuan paling tertinggi. Pendidikan adalah peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia, supaya pengajaran seseorang lebih berkualitas dan efisien lagi.

Pendidikan meningkatkan raga atau daya tangkap manusia yang memiliki kesejahteraan dari dirinya, mampu menyadari potensinya, serta mampu mengatasi tekanan hidup normal

pada berbagai situasi kehidupan (Lestari, 2018). Oleh karena itu pendidikan sangat perlu untuk dikembangkan dari berbagai ilmu pengetahuan, karena pendidikan yang berkualitas dapat meningkatkan kecerdasan suatu bangsa. Sedangkan mutu Pendidikan itu sendiri dilihat dari keberhasilan yang diraih oleh peserta didik selama mengikuti proses pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses kegiatan yang melibatkan guru dengan siswa dalam rangka untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran, keberhasilan dalam suatu pembelajaran di kelas tidak luput dari peranana itu sendiri, sebab selain menyampaikan materi pembelajaran, guru harus bisa menciptakan suasana yang menyenangkan, sehingga siswa dapat aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Sunhaji (2014:3) dalam suatu proses pembelajaran yaitu suatu usaha untuk membuat siswa belajar sehingga situasi tersebut merupakan peristiwa

belajar (even of learning) yakni usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku dari siswa.

Dalam suatu pembelajaran mempunyai aspek yang kompleks dan melibatkan berbagai hal yang saling berkaitan, oleh karena itu dalam proses pelaksanaan pembelajaran tidak boleh monoton dan membosankan, namun harus menyenangkan. Mata pelajaran sejarah sudah sangat akrab dikaitkan dengan julukan tersebut, padahal pembelajaran sejarah merupakan sarana membangun karakter bangsa dan mewujudkan kesadaran sejarah. Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktivitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus. Dengan pembelajaran sejarah seseorang dapat memahami bagaimana bangsa ini lahir dan berkembang, serta apa saja masalah-masalah yang dihadapi di masa lalu, masa kini, dan bagaimana kita belajar dari pengalaman masa lampau tersebut untuk masa depan yang lebih baik (Hasan, 2023:2).

Pembelajaran sejarah dikenal dengan pembelajaran yang membosankan, membuat mengantuk, tidak menarik, kenapa demikian? karena pembelajaran sejarah dikenal dengan penugasan yang berbentuk pembuatan ringkasan dan menjawab pertanyaan yang ada dibuku. Dalam pembelajaran bahan ajar merupakan salah satu aspek penting dalam dunia pendidikan, karena bahan ajar merupakan salah satu sarana untuk mendukung berjalannya proses belajar. Bahan ajar yang digunakan untuk proses pembelajaran apabila dikembangkan sesuai kebutuhan guru dan siswa serta dimanfaatkan secara benar akan membuat salah satu faktor penting yang dapat meningkatkan mutu pembelajaran.

Dalam hal ini perlu dilakukan pengembangan bahan ajar yang nantinya akan menjadi sebuah produk bahan ajar interaktif agar menciptakan suasana dan proses pembelajaran yang aktif dan dapat meningkatkan pengetahuan serta hasil belajar peserta didik. Dengan adanya bahan ajar maka peran guru dalam proses pembelajaran bergeser, semula guru dianggap sebagai satu-satunya sumber informasi di kelas, sementara siswa diposisikan sebagai penerima informasi pasif. Dengan bahan ajar ini pula, guru tidak lagi sebagai sumber satu-satunya belajar dikelas, namun guru diarahkan untuk berperan sebagai fasilitator yang membantu dan mengarahkan siswa dalam pembelajaran serta dengan memanfaatkan bahan ajar yang telah dirancang

sesuai kebutuhan pembelajaran, siswa diarahkan untuk menjadi pelajar aktif yang mempelajari setiap materi dalam bahan ajar dahulu sebelum mengikuti pembelajaran dikelas.

Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan masalah bahan ajar yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah yaitu buku cetak atau buku paket. Kurangnya inovasi dalam pengembangan bahan ajar membuat pembelajaran sejarah kurang menarik karena bahan ajarnya hanya berisi materi, ditambah penyampaian pembelajaran dengan metode ceramah. Oleh sebab itu, perlu dilakukan inovasi baru dalam pembelajaran agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dan bahan ajar yang digunakan harus sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta perkembangan zaman.

Pada abad ke-21 ini ditandai sebagai era teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan berbagai informasi dapat diperoleh dengan cepat dan mudah, perkembangan teknologi ini banyak memberikan dampak terhadap berbagai bidang, salah satunya bidang pendidikan. Pendidikan tidak akan berarti, jika tidak dibarengi oleh perbaikan, peningkatan, pengembangan serta inovasi yang dilakukan secara berkelanjutan (Desyandri & Maulani dalam Mastina at al., 2022:82). Dampak penggunaan elektronik dapat dirasakan terutama pada penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran oleh karena itu, tidak menutup kemungkinan bahwa guru dituntut untuk menguasai perkembangan teknologi yang ada dan dapat menyediakan fasilitas pembelajaran yang membuat peserta didik lebih aktif (Sutrisno, 2011). Pembelajaran sejarah dianggap sebagai pembelajaran yang sangat membosankan, untuk itu perlu diterapkan bahan ajar interaktif agar peserta didik tertarik dalam pembelajaran.

Perumusan Masalah peneliti yaitu Bagaimana pengembangan *e-modul* berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru? Bagaimana kelayakan bahan ajar dilihat dari respon siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *Flipbook* pada pembelajaran Sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru? Bagaimana hasil belajar peserta didik setelah penggunaan *e-modul* pada pembelajaran Sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru?

Tujuan Penelitian pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Untuk mengetahui bagaimana pengembangan *e-modul* berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada

pembelajaran Sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru. Untuk mengetahui bagaimana kelayakan bahan ajar dilihat dari respon siswa terhadap penggunaan *e-modul* berbasis *Flipbook* pada pembelajaran Sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dilihat dari ketuntasan klasikal setelah penggunaan *e-modul* berbasis *Flipbook* pada pembelajaran Sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru.

## II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research ad Developmpment*). Sugiyono (2013) menjelaskan bahwa *R&D* adalah penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Selaras dengan Sugiono, Gustiani dalam Yuliani & Banjarnahor (2021:11-115) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Developmen* (RnD) merupakan metode penelitian yang berguna untuk menghasilkan *desain* produk baru, menilai seberapa efektifnya produk yang sudah ada kemudian dikembangkan dan menghasilkan produk baru. Apabila produk baru telah di uji, maka produk tersebut dapat dimanfaatkan dan digunakan ntuk meningkatkan pembelajaran di kelas. Nana Syaodih (2009) menyebut bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau penyempurnaan produk yang telah ada sebelumnya, dan dapat dipertanggung jawabkan.

Dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan produk-produk tertentu yang sebelumnya sudah ada kemudian produk tersebut di uji validasi dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya. Media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *e-modul* berbasis *Flipbook* pada materi perkembangan agama dan budaya islam dan Kerajaan-kerajaan islam di Indonesia. Analisis data kualitatif didapatkan peneliti melalui koesioner (angket) dari saran atau komentar ahli dan respon siswa yang digunakan sebagai perbaikan atau revisi produk selanjutnya, serta berdasarkan hasil angket respon siswa dan dokumentasi. Data-data tersebut kemudian dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Analisis pengolahan data ini digunakan untuk mengetahui keefektifan media serta respon siswa terhadap bahan ajar yang sedang dikembangkan. Ada dua jenis angket dalam

deskriptif kualitatif yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian ini yaitu data angket validasi ahli dan analisis data angket respon siswa. Angket yang digunakan peneliti disini menggunakan skala *likert* untuk mengukurnya. Skala *likert* yang digunakan disini menggunakan model lima pilihan (skala lima). Hasil validasi para ahli dan siswa/I kemudian dianalisis dan dikategorikan ke dalam tabel menurut skal *likert*.

## III. HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa *E-Modul* berbasis *Flibook* dalam pembelajaran sejarah pada materi perkembangan kerajaa-kerajaan Islam di Indonesia di kelas X SMAS Handayani Pekanbaru. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan *Research and development* (R&D) dengan menggunakan metode 4D yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah tahapan *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), *Disseminate* (Penyebaran). Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

#### 1. *Define* (Pendefinisian)

Pendefinisian merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum mengembangkan produk. Pada tahapan ini memberitahu apa saja yang dibutuhkan dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah tempat penelitian yang akan menjadi tujuan dari penelitian ini. Tahapan ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang terjadi di lapangan yaitu proses pembelajaran di sekolah. Pada tahap ini dilakukan observasi pada proses pembelajaran sekolah kelas X. hasil observasi ditemukan permasalahan yaitu siswa mengalami kesusahan dalam memahami materi sejarah sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran dan sangat terganggu pada penjelasan guru dan kurangnya pengetahuan siswa akan sejarah. Selanjutnya bahan ajar yang digunakan guru jumlahnya masih sangat terbatas. Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di lapangan maka peneliti memilih *E-Modul* berbasis *Flipbook* yang akan dikembangkan menjadi sebuah produk baru guna menjadi inovasi baru dalam dunuia teknologi bagi dunia Pendidikan dan juga menjadi inovasi baru dalam dunia teknologi untuk menciptakan

teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif.

Perangkat pembelajaran *E-Modul* akan disusun berdasarkan kurikulum yang berlaku, modul ajar, CP, ATP dan sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah. Sehingga memudahkan siswa untuk belajar dirumah secara mandiri dan efisien. Bahan ajar ini dapat menyajikan informasi mengenai perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia secara struktur dan menarik. Sehingga dalam proses pembelajaran siswa menjadi aktif dan dapat menambah wawasan pengetahuan akan perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

## 2. Design (Perancangan)

### a) Pengumpulan sumber-sumber

Dalam tahap ini, hal yang perlu disiapkan dalam proses pengumpulan sumber-sumber untuk pembuatan *E-Modul* dapat berupa seperti buku sejarah Inonesia kelas X Kmenedikbud 2017 dan gambar yang ada digoogle yang berkaitan dengan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

### b) Pemilihan Media

Media yang dipilih peneliti ini adalah *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Media tersebut dipilih karena relevan dengan karakteristik target pengguna dan efisien dalam penggunaannya. Pada tahap perancangan produk, Adapun Langkah-langkah pembuatan *E-Modul* berbasis *Flipbook*, yaitu:

Pertama, membuat modul pembelajaran di Ms. Word

- 1) Buka Software Microsoft Word
- 2) Buatlah desain cover awal pada modul pembelajaran
- 3) Bahan Ajar disusun berdasarkan CP, TP dan, ATP
- 4) Selanjutnya membuat desain yang menarik agar peserta didik minat dalam membacanya
- 5) Memasukkan semua materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

### c) Pemilihan Format

Dalam tahap ini, peneliti merancang isi pembelajaran. Isi dari materi pembelajaran yang akan dimasukkan ke dalam *E-Modul* berbasis *Flipbook* adalah tentang perkembangan kerajaan-

kerajaan Islam di Indonesia mulai dari teori masuknya Agama Islam di Indonesia, kerajaan-kerajaan bercorak Islam di Indonesia, dan bukti-bukti kerajaan bercorak Islam di Indonesia.

### d) Rancangan Awal

Dalam tahap ini, peneliti sudah membuat produk awal kemudian diberi masukan oleh dosen atau ahli materi dan media. Masukan ahli materi dan media tersebut digunakan untuk memperbaiki *E-Modul* berbasis *Flipbook* sebelum disebar, kemudian melakukan revisi setelah mendapatkan saran dan masukan dari ahli materi dan media. Selain itu, peneliti juga sudah membuat instrument penelitian yang divalidasi oleh dosen ahli materi dan media.

## 3. Develop (Pengembangan)

### a) Pembuatan Modul

Tahap ini peneliti mulai menyusun *E-Modul* berbasis *Flipbook* yang diawali dengan merancang materi. Adapun bagian-bagian dari pembuatan *E-Modul* ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

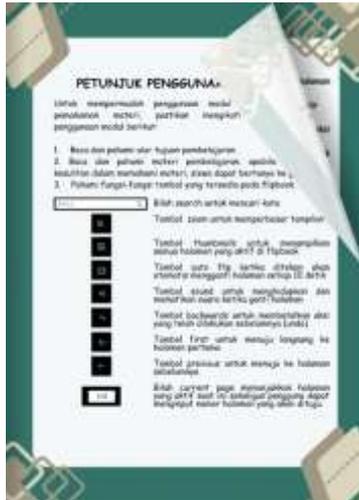
#### 1) Cover



Gambar 1. Cover E-Modul

Cover dalam *E-Modul* ini berisikan judul yaitu "Modul Pembelajaran Sejarah Perkembangan Kerajaan-Kerajaan Islam di Indonesia" beserta nama penulis *E-Modul*. Cover ini dibuat untuk memudahkan pembaca mengetahui isi pembahasan dalam *E-Modul* ini.

## 2) Petunjuk Penggunaan



**Gambar 2.** Petunjuk Penggunaan

Petunjuk pada *E-Modul* ini dibuat untuk memudahkan pengguna menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Petunjuk penggunaan ini modul ini berisikan penjelasan menu-menu yang ada di *E-Modul* berbasis *Flipbook* untuk memudahkan pengguna dalam menggunakan *E-modul* ini

## 3) Identitas *E-Modul*

Identitas *E-Modul* ini berisikan mata pelajaran, kelas, semester, alokasi waktu, capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran. Identitas ini memudahkan pembaca untuk melihat capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran dari materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.



**Gambar 3.** Identitas E-Modul

## 4) Peta Konsep

Peta konsep berisikan ilustrasi rincian materi yang akan dipelajari pada *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini. Ilustrasi materi ini berisikan beberapa bab dan dilengkapi dengan sub bab materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia



**Gambar 4.** Peta Konsep

## 5) Materi

Materi yang terdapat dalam *E-Modul* ini yaitu tentang perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Materi dalam *E-Modul* ini dilengkapi dengan video dan gambar yang bisa memperjelas materi yang ada didalam *E-Modul* ini.



**Gambar 5.** Materi E-Modul

## 6) Rangkuman



**Gambar 6.** Rangkuman

Rangkuman ini berisikan kesimpulan dari materi dari pertemuan pertama sampai pertemuan terakhir yang terdapat di dalam *E-Modul*.

## 7) Evaluasi



Gambar 7. Evaluasi

Evaluasi berisikan soal-soal yang termuat didalam *Google Form*. Evaluasi ini memuat 20 soal objektif yang berkaitan dengan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

### b) Validasi Ahli atau Praktisi

Produk yang telah selesai dirancang dapat di validasi, dan direvisi oleh validator materi dan validator media. Beberapa aspek yang akan dinilai validator materi ini sesuai dengan KI dan KD, keakuratan dan kemitakhiran materi, serta mendorong rasa ingin tahu peserta didik yang dinilai melalui pengisian angket penilaian dari skala 1 sampai 5. Validator dipersilahkan memberikan saran terhadap kualitas materi pada bahan ajar (modul) yang dikembangkan.

#### 1) Ahli Media

Ahli media pada pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* yaitu Bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn yang dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Rabu, 20 Maret 2024 yang berlokasi di ruangan Dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pada pertemuan pertama ini, tidak dilakukan pengisian angket penilaian, namun hanya diberikan saran dan revisi perbaikan angket penilaian,

struktur peta konsep dan halaman pada *E-Modul*.

Pertemuan kedua pada hari Rabu, 27 Maret 2024 yang berlokasi di ruangan Dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Pada pertemuan dua ini hanya diberikan saran dan revisi seperti, perbaikan keterangan gambar, tambahkan petunjuk penggunaan *E-Modul* Berbasis *Flipbook*.

Pertemuan ketiga pada hari Kamis, 28 Maret 2024 yang berlokasi di ruangan Dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Setelah dilakukan perbaikan produk sesuai dengan masukan dan saran yang telah diberikan sebelumnya, Bapak Dr. Zariul Antosa, M.Sn memeriksa ulang dan kemudian memberikan nilai.

Jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli media adalah 84, sedangkan persentase yang didapat adalah 93,3%, dan nilai validasi termasuk kedalam kategori "Sangat Layak" yang berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualifikasi yang telah dijabarkan pada tabel 3.9 Sebelumnya.

#### 2) Ahli Materi

Validasi kedua dengan ahli materi yaitu Bapak Dr. Bunari, M,Si yang dilakukan pada hari Rabu, 8 Mei 2024 yang berlokasi di Ruang A3 Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli materi adalah 63, sedangkan persentase yang didapat adalah 90%, dan nilai validasi termasuk kedalam kategori "Sangat Layak" yang berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualifikasi yang telah dijabarkan pada tabel 3.9 Sebelumnya.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli materi diatas, ahli materi tidak memberikan saran atau perbaikan, Kesimpulan yang diberikan mengenai materi yang terdapat pada *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada mata Pelajaran sejarah

adalah "Layak di uji coba lapangan tanpa revisi".

### 3) Ahli soal

Validasi ketiga dengan ahli soal yaitu Ibu Sri Ramadhani, S.Pd yang dilakukan pada hari Rabu, 8 Mei 2024 yang berlokasi di Ruang A3 Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Jumlah penilaian yang diberikan oleh ahli soal adalah 47, sedangkan persentase yang didapat adalah 94%, dan nilai validasi termasuk kedalam kategori "Sangat Layak" yang berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualifikasi yang telah dijabarkan pada tabel 3.9 Sebelumnya.

Berdasarkan penilaian yang telah diberikan oleh ahli soal diatas, ahli soal tidak memberikan saran atau perbaikan, Kesimpulan yang diberikan mengenai soal yang terdapat pada *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada mata Pelajaran sejarah adalah "Layak di uji coba lapangan tanpa revisi".

### c) Uji Coba Produk

Tahap uji coba ini adalah tahap yang dilakukan setelah mengembangkan produk *E-Modul* berbasis *flipbook*. Media yang dikembangkan dan disetujui oleh validator akan digunakan di lapangan sesuai dengan tujuan pengembangan. Uji coba dilakukan dengan dua kelompok uji cba yaitu uji coba kelompok kecil berjumlah 6 peserta didik dan uji coba kelompok besar berjumlah 26 peserta didik dari kelas X SMAS Handayani Pekanbaru.

#### 1) Uji coba kelompok kecil

Pelaksanaan kelompok kecil dilakukan sebanyak satu kali. Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Senin 13 Mei 2024 pukul 14.00-15.30 WIB di kelas X<sub>1</sub>. Proses pembelajaran diawali dengan berdoa dengan mengabsen peserta didik serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian membagi 2 kelompok yang dilanjutkan dengan memperkenalkan dan memperkenalkan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dan bagaimana cara penggunaannya. Kemudian setiap kelompok mempelajari materi yang sudah

dibagikan lalu menyampaikan materi yang sudah dipelajari. Kegiatan ini dilakukan selama 40 menit, setelah kegiatan diskusi berlangsung guru memberikan angket untuk mendapatkan respon siswa terhadap pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook*.

Jumlah penilaian yang diberikan oleh keseluruhan peserta didik dari uji kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik adalah 221 dari total skor maksimal keseluruhan adalah 240 sedangkan hasil persentase yang didapat adalah 92%, dan nilai tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak" yang berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualitatif yang telah dijabarkan pada tabel 3.9 Sebelumnya. Namun

#### 2) Uji coba kelompok besar

##### (a) Pertemuan pertama

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 17 Mei 2024 pukul 08.00-09.30 WIB dikelas X<sub>2</sub>. Pertemuan pertama belum menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dikarenakan untuk melihat bagaimana aktivitas siswa di dalam kelas apakah siswa mendengarkan dan memperhatikan guru dalam menyampaikan materi atau tidak mengikuti proses pembelajaran sehingga peneliti dapat melihat analisis kemampuan awal siswa.

Proses pembelajaran diawali dengan mempersiapkan siswa dengan berdoa dengan mengabsen siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kemudian menjelaskan mata pelajaran sejarah sesuai dengan muatan kurikulum merdeka dengan fokus materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dengan metode diskusi. Setelah guru selesai menjelaskan, siswa diberi pertanyaan terkait dengan materi yang telah disampaikan, kemudian melakukan pengukuran kemampuan awal siswa dengan

menggunakan soal yang telah dipersiapkan.

(b) Pertemuan Kedua

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Mei 2024 pukul 08.00-09.30 WIB dikelas X<sub>2</sub>. Pertemuan ini telah menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media serta untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran diawali dengan mempersiapkan siswa dengan berdoa dengan mengabsen siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru membagi siswa kedalam 3 kelompok yang dilanjutkan dengan memperkenalkan dan menyampaikan *E-Modul* berbasis *Flipbook* okus pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kemudian guru mengarahkan siswa untuk berdiskusi dengan kelompoknya dan setiap kelompok membahas 2 kerajaan Islam yang ada di Indonesia. Sebelum dilakukan kegiatan diskusi guru menyampaikan materi pembelajaran secara jelas, singkat, dan menyeluruh pada materi yang akan disampaikan yaitu perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kegiatan ini dilakukan selama 40 menit, setelah selesai melakukan diskusi guru memberikan angket untuk mendapatkan respon siswa terhadap pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook*.

(c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 24 Mei 2024 pukul 08.00-09.30 WIB dikelas X<sub>2</sub>. Pertemuan juga menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media serta untuk mengetahui keberhasilan belajar siswa. Proses pembelajaran diawali dengan mempersiapkan siswa dengan berdoa dan mengabsen siswa serta menyampaikan tujuan pembelajaran. Kemudian guru membagi 3 kelompok yang

dilanjutkan dengan berdiskusi dengan bantuan bahan ajar *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada fokus materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Kegiatan ini dilakukan selama 30 menit, setelah selesai melakukan diskusi guru melakukan pengukuran kemampuan akhir siswa dengan menggunakan soal yang telah dipersiapkan untuk menentukan tingkat keberhasilan sebagai hasil belajar dari penggunaan produk pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook*.

Jumlah penilaian yang diberikan oleh keseluruhan siswa yang berjumlah 26 siswa adalah 965 dari total skor maksimal keseluruhan adalah 1040. Sedangkan hasil presentase yang didapat adalah 92,78% dan nilai termasuk dalam kategori "Sangat Layak" yang berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualitatif yang telah dijabarkan pada tabel 3.9 Sebelumnya. Sedangkan kesimpulan dari keseluruhan yang ada pada angket siswa ini adalah sangat layak untuk digunakan dan menarik bagi siswa dengan beberapa komentar yang telah dimasukkan di kolom komentar yang sudah disediakan pada angket respon siswa.

Berdasarkan dari perhitungan, ketuntasan belajar siswa materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dengan menggunakan bahan ajar *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada kelompok besar secara klasikal diperoleh presentase 88,4%. Berdasarkan tabel 3.8 Manunjukkan bahwa secara klasikal termasuk kategori sangat baik karena memenuhi kriteria ketuntasan klasikal. Jadi dapat disimpulkan bahwa *E-Modul* berbasis *Flipbook* bisa dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah X materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

#### 4. Disseminate (Penyebaran)

Tahap *Disseminate* (Penyebaran) merupakan tahap akhir dari penelitian dan pengembangan ini. Tujuan dari tahap ini adalah penyebarluaskan produk yang telah dibuat pada penelitian ini, peneliti hanya melakukan penyebaran terbatas, yaitu dengan menyebarkan produk *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini kepada peserta didik kelas X SMAS Handayani Pekanbaru dan akan diberikan kepada guru mata kerajaan Sejarah guna dilanjutkan kerajaan pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan islam di Indonesia.

Dalam proses penyebaran, peneliti menyampaikan point penting diantaranya yaitu latar belakang dibuatnya *E-Modul* berbasis *Flipbook*, tujuan dibuatnya *E-Modul* berbasis *Flipbook*, dan cara menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini. Respon peserta didik terhadap *E-Modul* berbasis *Flipbook* sangat baik, peserta didik sangat antusias dalam menggunakan *E-Modul* tersebut. Guru mata kerajaan Sejarah tertarik untuk menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook* karena dapat membantu peserta didik dalam memahami materi Pelajaran dan mempermudah peserta didik untuk belajar secara mandiri kapan pun dan dimana pun.

Kelayakan Dilihat Dari Respon Siswa Setelah Penggunaan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* Pada Pembelajaran Sejarah Respon siswa terhadap *E-Modul* berbasis *Flipbook* dapat dilihat dari hasil angket respon siswa yang telah diberikan. Berikut data hasil respon siswa dari kelompok kecil dan kelompok besar. Jumlah penilaian yang diberikan oleh keseluruhan peserta didik dari uji kelompok kecil yang berjumlah 6 peserta didik adalah 221 dari total skor maksimal keseluruhan adalah 240 sedangkan hasil persentase yang didapat adalah 92%, dan nilai tersebut masuk dalam kategori "Sangat Layak" yang berpedoman pada konversi skor menjadi kategori kualitatif

Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa hasil angket respon siswa sebesar 92,78% setelah dikonversikan dengan tabel 3.9, persentase angket respon siswa berada pada tingkat kualifikasi sangat layak untuk digunakan sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi. Hasil Belajar Yang Dilihat Dari Ketuntasan Klasikal Setelah Penggunaan *E-Modul*

Berbasis *Flipbook* Pada Mata Pembelajaran Sejarah

Untuk mengetahui hasil belajar bahan ajar *E-Modul* berbasis *Flipbook* dapat dilihat pada ketuntasan klasikal siswa. Apabila presentase hasil ketuntasan klasikal seluruh siswa mencapai kerajaan ketuntasan klasikal yaitu 75% dari seluruh siswa yang mendapat skor lebih besar atau sama dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM), maka bahan ajar *E-Modul* berbasis *Flipbook* dapat dikatakan efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran kerajaan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Berikut data hasil belajar siswa kelas X SMAS Handayani Pekanbaru.

Hasil perhitungan data menunjukkan bahwa hasil ketuntasan klasikal seluruh siswa setelah menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook* sebesar 88,4% yang dimana sudah melewati dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan setelah dikonversikan dengan tabel 3.8, persentase hasil belajar siswa berada pada tingkat kualifikasi sangat baik sehingga media pembelajaran tidak perlu direvisi.

## B. Pembahasan

### 1. Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook*

Pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia kelas X SMAS Handayani Pekanbaru menggunakan model 4D yaitu dengan tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran). Tahapan *define* (pendefinisian) dilakukan berdasarkan dua tahapan. Kedua tahapan tersebut yaitu analisis kebutuhan dan analisis materi pembelajaran. Hasil temuan awal yang didapatkan bahwa bahan ajar yang disediakan di sekolah masih bersifat bahan ajar cetak, dan didapatkan bahwa belum adanya bahan ajar jenis *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dibutuhkan guna mendukung proses pembelajaran agar menarik ketertarikan belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran serta memudahkan peserta didik belajar dimana pun dan kapan pun guna meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Tahapan *design* (perancangan) dilakukan dengan pengumpulan sumber sumber,

pengumpulan sumber-sumber berupa seperti buku sejarah Indonesia kelas X dan gambar-gambar yang ada di Google yang berkaitan dengan materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia. Pemilihan media pada perancangan ini yaitu E-Modul berbasis Flipbook dan pembuatan modul dilakukan di Ms. Word kemudian membuat angket validasi untuk ahli materi, ahli media, ahli soal, dan angket siswa serta yang terakhir merancang soal tes evaluasi pilihan ganda.

Tahap ketiga, merupakan tahap *develop* (Pengembangan). Produk yang sudah dirancang akan dilakukan pembuatan *E-Modul* berbasis *Flipbook* yang didesain dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Tahap ini dilakukan dari pembuatan produk dari pembuatan cover, petunjuk penggunaan, identitas *E-Modul*, peta konsep, isi materi, rangkuman serta evaluasi. Kemudian peneliti melakukan uji validasi kepada para ahli validator yaitu ahli media dan ahli materi untuk menilai kualitas dan kelayakan produk sebelum dilakukan tahapan uji coba. Berdasarkan hasil validasi *E-Modul* berbasis *Flipbook* yang dikembangkan tergolong sangat baik dan layak untuk diuji coba dengan hasil skor validasi media yaitu 93,3%, hasil skor validasi materi yaitu 90% dengan kriteria sangat layak. Pada tahap ini juga termasuk tahap uji coba kepada peserta didik yang dilakukan ke dalam 2 kelompok yaitu kelompok kecil sebanyak 6 peserta didik dan kelompok besar sebanyak 26 peserta didik. Uji coba kelompok kecil dipergunakan untuk melakukan penilaian kepraktisan produk pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dari perspektif peserta didik. Sedangkan uji coba kelompok besar dipergunakan untuk menguji kelayakan produk pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Setelah dilakukan uji coba produk pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* kepada 26 peserta didik, maka langkah terakhir adalah melakukan penilaian dari penerapan pembelajaran menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook*. Penilaian dilakukan dengan melihat ketuntasan klasikal nilai hasil belajar peserta didik setelah melakukan pembelajaran dengan menggunakan *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Tahap keempat, yaitu tahap *disseminate* (penyebaran), tahap ini merupakan akhir dari penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini dilakukan penyebarluasan produk yang telah dibuat. Penyebarluasan dilakukan secara terbatas yaitu kepada peserta didik kelas X SMAS Handayani Pekanbaru dan diberikan kepada guru mata pelajaran sejarah guna dilanjutkan dalam pembelajaran pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

## 2. Kelayakan Dilihat Dari Respon Siswa Setelah Penggunaan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Pembelajaran Sejarah

Kelayakan produk pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* dilihat dari penilaian dari ahli materi yang memberikan penilaian terhadap isi materi yang ada di dalam *E-Modul* berbasis *Flipbook* agar sesuai dengan kurikulum dan materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik. Ahli media memberikan penilaian mengenai tampilan pada *E-Modul* berbasis *Flipbook* agar menarik minat dan perhatian peserta didik dalam pembelajaran. Berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh ahli materi secara keseluruhan mendapatkan persentase **90%** dengan kategori "Sangat Layak", penilaian yang dilakukan oleh ahli media memperoleh persentase **93,3%** dengan kategori "Sangat Layak". Kelayakan produk pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* juga dinilai dari respon siswa terhadap *E-Modul* berbasis *Flipbook* dinilai dari kemudahan penggunaan produk, berdasarkan hasil penilaian siswa yang berjumlah 26 orang peserta didik. Diketahui bahwa secara keseluruhan penilaian siswa mendapatkan presentase 92,78% yang dinyatakan sangat layak digunakan.

Berdasarkan hasil penilaian tersebut, maka dapat disimpulkan *E-Modul* berbasis *Flipbook* pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia tergolong "*sangat layak*" digunakan dalam proses pembelajaran sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru.

## 3. Hasil Belajar Yang Dilihat Dari Ketuntasan Klasikal Setelah Penggunaan E-Modul Berbasis Flipbook Pada Pembelajaran Sejarah.

Kemampuan siswa setelah menggunakan produk E-Modul berbasis Flipbook yang dikembangkan pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia sudah mencapai ketuntasan klasikal. Sehingga produk E-Modul berbasis Flipbook pada materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia dinyatakan layak untuk meningkatkan hasil belajar. Untuk mengetahui kelayakan E-Modul peserta didik diberi tes evaluasi sebanyak 20 soal kemudian, dilakukan penilaian untuk mengetahui nilai dari hasil belajar siswa. Untuk hasil belajar siswa jika dapat memenuhi ketuntasan klasikal yakni 75%. Ketuntasan klasikal diketahui dengan membagi jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Klasikal Minimal (KKM) dengan jumlah siswa. Dimana dikelas X2 terdapat 26 peserta didik dan 23 peserta didik yang tuntas. Hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh yakni 88,4% dengan ketuntasan kualifikasi sangat baik. Sehingga produk dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

#### 4. Kelebihan Dan Kelemahan E-Modul Berbasis *Flipbook*

##### a) Kelebihan

- 1) Berdasarkan respon guru bahwa terdapat kelebihan dari pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru yakni media *E-Modul* ini efektif untuk digunakan karena keterbatasan dalam bahan ajar digital.
- 2) Berdasarkan respon peserta didik penggunaan *E-Modul* pada proses pembelajaran meningkatkan minat dalam membaca karna *E-Modul* disajikan menarik dengan perpaduan gambar dan video serta warna yang menarik. Kemudian, kemudahan *E-Modul* yang bisa diakses dimana saja
- 3) Peserta didik dapat memahami dan mengingat materi pada *E-Modul* dengan mudah karena *E-Modul* disajikan dengan gambar dan video. Selain dapat menarik perhatian, gambar dan video dapat melengkapi materi sehingga, mudah untuk dipahami dan memperjelas bagian-bagian penting.

- 4) Pemahaman terhadap isi materi dikaitkan dengan cara penyampaian, kelengkapan materi dan penggunaan gambar dan video. Siswa berpendapat isi materi dalam *E-Modul* cukup sederhana dan mudah dipahami karena langsung pada inti materi.
- 5) Pada pengaplikasian penggunaan *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini kegiatan pembelajarannya dilakukan secara luring, dan dengan pengembangan bahan ajar *E-Modul* cukup efektif diaplikasikan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah.
- 6) Pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini dapat mempermudah guru dan siswa dalam proses pembelajaran dimana guru dapat berkreasi dengan menampilkan gambar dan video serta soal-soal kuis yang bisa diakses dalam satu media yang digunakan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah
- 7) Pada *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini siswa dapat mengakses dimana saja dan kapan saja dengan menggunakan link yang telah disebarakan sehingga penggunaan bahan ajar ini sangat efisien saat digunakan oleh peserta didik.

##### b) Kelemahan

- 1) Berdasarkan respon guru sebagai pembimbing dalam proses pembelajaran bahwa pengembangan *E-Modul* berbasis *Flipbook* untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran sejarah kelas X SMAS Handayani Pekanbaru ini harus diakses menggunakan internet, jadi jika anak tidak memiliki internet tidak bisa mengaksesnya dan pemaparan materi untuk lebih detail.
- 2) Berdasarkan respon peserta didik terdapat kendala saat mengakses media karena dipengaruhi spek *handphone* dalam mengaksesnya, sehingga menyebabkan lamanya merespon pada saat mengakses.
- 3) Penggunaan *E-Modul* pada pembelajaran ini dipengaruhi tingkat kemampuan masing-masing peserta didik dalam memproses atau

menangkap materi yang disampaikan, karena pada *E-Modul* dipaparkan tidak memuat makna penjelasan secara terperinci, sehingga menimbulkan pertanyaan dan pendapat mendalam pada siswa.

- 4) Pada pengembangan media *E-Modul* berbasis *Flipbook* ini media yang dikembangkan terbatas pada materi sejarah kelas X mengenai Kerajaan Islam di Indonesia.

#### IV. SIMPULAN DAN SARAN

##### A. Simpulan

Penelitian ini menggunakan penelitian Raserch and Developmen (R&D) dengan tujuan untuk mengembangkan produk berbentuk bahan ajar. Bahan ajar tersebut merupakan bahan ajar *E-Modul* berbasis *Flipbook* yang lebih praktis, menarik, mudah digunakankapan pun dan dimana pun. Materi yang terdapat dalam bahan ajar ini yaitu materi perkembangan kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia.

Penelitian pengembangan ini menggunakan model 4D yang terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran). Setiap tahap dilakukan satu persatu yang dimulai dari tahap *define* (pendefinisian) yaitu mengumpulkan data-data awal untuk mengetahui permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran sejarah di SMAS Handayani Pekanbaru. Selanjutnya tahap *design* (perancangan), dimulai dari pengumpulan sumber-sumber, merancang soal, dan rancangan awal bahan ajar. Langkah berikutnya yaitu *develop* (pengembangan) yaitu pembuatan produk kemudian produk di validasi oleh validator ahli media mendapatkan skor 93,3% dengan keterangan "sangat layak", ahli materi memberikan nilai sebesar 90% dengan kategori "sangat layak".

Respon siswa media dinilai berdasarkan penilaian siswa terhadap kemudahan penggunaan produk. *E-Modul* berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan dapat dikatakan praktis jika diperoleh respon pasif dari siswa. Hasil respon siswa diketahui dengan mengisi angket respon yang telah diberikan oleh peneliti. Skor hasil angket media yaitu 92,72% dengan kualifikasi sangat praktis. Persentase skor diketahui dengan membagi total seluruh skor jawaban yang

diberikan dengan jumlah skor maksimal yang didapat

Hasil belajar siswa ini dinilai melalui hasil tes evaluasi siswa setelah penggunaan produk dalam proses pembelajaran. *E-Modul* berbasis *flipbook* yang dikembangkan dapat dikatakan layak jika hasil belajar siswa memenuhi ketuntasan klasikal yaitu 75%. Ketuntasan klasikal diketahui dengan membagi jumlah siswa yang memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan jumlah siswa. Hasil ketuntasan klasikal yang diperoleh yaitu 88.4% dengan kualifikasi sangat baik. Sehingga produk dikatakan sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

##### B. Saran

Pembahasan terkait penelitian ini masih sangat terbatas dan membutuhkan banyak masukan, saran untuk penulis selanjutnya adalah mengkaji lebih dalam dan secara komprehensif tentang Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Flipbook* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Amrullah, Mohammad Abid. "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk *E-Book* Berbantuan Aplikasi Flip PDF Corporate Edition Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Kelas VII SMP Plus Az Azahroh Malang. Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2022.
- Anufia, B., & Alhamid, T. (2019). *Instrumen pengumpulan data*.
- Benny, B., Nugroho, N., Hutabarat, F. A. M., Supriyanto, S., & Arwin, A. (2021). Motivasi Kerja Karyawan PT Abdi Wibawa Press Medan. *Seminar Nasional Sains dan Teknologi Informasi (SENSASI)*, 3(1), 251–254.
- Depdiknas. 208. *Panduan Pengembangan Bahan Ajar*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. Jakarta.
- Fajarini, Anindya. 2018. *Membongkar Rahasia Pengembangan Bahan Ajar IPS*. Jember: Gema Press.
- Firmina Angela Nai. 2017. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish

- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia*, 4(1), 6–11.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Islamiati, D., Mentara, H., & Marhadi, M. (2019). Hubungan dismenore primer terhadap aktivitas olahraga remaja putri di SMP Negeri 1 Banawa Tengah. *Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education*, 7(1), 52–66.
- Khaeroni. 2021. *Metodologi Penelitian & Pengembangan (Pendekatan Praktis Disertai Contoh Pengembangan Model 4D Dalam Bidang Pendidikan)*. Serang: Media Madani.
- Kokasih. 2021. *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kurniawan, Heru. (2021). *Pengantar Praktis Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish.
- Mohammad Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Nana Sudjana. 1999. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Prasetya, I. G. A. S., Wirawan, I. M. A., & Sindu, I. G. P. (2017). Pengembangan E-Modul Pada Mata Pelajaran Pemodelan Perangkat Lunak Kelas Xi Dengan Model Problem Based Learning Di Smk Negeri 2 Tabanan. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 14(1).
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Roestiyah. 1996. *Didaktik Metodik*. Jakarta: Bumi Aksara
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta : Rajawali Press
- Suardi, M. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Sudarsri Lestari. 2018. Peran Teknologi dalam Pendidikan Di Era Globalisasi. Pendidikan Agama Islam. Vol 2, No 2. Fakultas Agama Islam Universitas Nurul Jadid.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2017). Modul Virtual: Multimedia Flipbook Dasar Teknik Digital. *Innovation of Vocational Technology Education*, 9(2), 101–116
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2019. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Susanti, Erina Dwi. “Pengembangan E-Modul Berbasis Flip PDF Corporate Pada Materi Luas dan Bola”. *Jurnal Pendidikan Matematika* 3, no. 1 (2021) 37- 46.
- Sutarti, Tatik, dan Edi Irawan. 2017. *Kiat sukses meraih hibah penelitian pengembangan*. Deepublish.
- Sutarti, Tatik. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Sutrisno. 2011. *Kreatif Mengembangkan Aktivitas Pembelajaran Berbasis TIK*. GP Press. Jakarta
- Utomo, D. S., Sumarmi, & Susilo, S. (2015). Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo Pada Materi Litosfer Kelas X SMA. *Jurnal Pendidikan Geografi*, 20(2), 1-8.
- Zahroh, A., Abidin, Z., & Nursit, I. (2019). Pengembangan E-Modul Matematika Interaktif Berbasis Adobe Animate Cc Pada Materi Aritmetika Sosial Kelas VII SMP. *JP3*, 14(7), 123–129.s