

**PENGEMBANGAN E-BOOK PADA MATERI SITUS SEJARAH PENINGGALAN HINDU-BUDHA DI
KABUPATEN PASURUAN KELAS X UNTUK PEMBELAJARAN EKSKURSI**

Siti Muzaiyanah¹

¹ Program Studi Teknologi Pendidikan, Sekolah Pascasarjana Universitas PGRI Adi
Buana Surabaya
muzaiyanah1984@gmail.com

ABSTRACT

E-book is one of the development media used for learning activities in the classroom. This is in accordance with current technological developments. During the development of technology, one of the learning resources in the form of physical books became less attractive. Low public access to reading power is an indicator identified in the Central Statistics Agency (BPS) survey based on the proportion of the population aged 10 years and over who access the media, especially when compared to the increase in public access to television. This is inversely proportional to public access to newspapers/magazines. The purpose of this research is to produce an e-book-based learning material in facilitating students as an interesting source of information with historical subject matter, especially regarding Hindu-Buddhist heritage in Pasuruan Regency, so as to increase the understanding of class X Senior High School students in teaching and learning activities in History subjects.

Keywords: E-book, Excursion learning, student comprehension skills

ABSTRAK

E-book merupakan salah satu media pengembangan yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran di kelas. Hal ini sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Seiring berkembangnya teknologi, salah satu sumber belajar berupa buku fisik menjadi kurang diminati. Rendahnya akses masyarakat terhadap daya baca merupakan indikator yang diidentifikasi dalam survei Badan Pusat Statistik (BPS) berdasarkan proporsi penduduk usia 10 tahun ke atas yang mengakses media, terutama jika dibandingkan dengan peningkatan akses masyarakat terhadap televisi. Hal ini berbanding terbalik dengan akses masyarakat terhadap surat kabar/majalah. Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan materi pembelajaran berbasis e-book dalam memudahkan siswa sebagai sumber informasi yang menarik dengan materi pelajaran sejarah khususnya mengenai peninggalan Hindu-Buddha di Kabupaten Pasuruan, sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas X SMA dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Sejarah.

Kata Kunci: E-book, Pembelajaran Ekskursi, Keterampilan Pemahaman Siswa

A. PENDAHULUAN

Sejarah merupakan salah satu cabang ilmu pengetahuan yang mengkaji aktifitas manusia yang terjadi di lampau. Sejarah juga mempelajari

fakta-fakta masa lalu yang ditinggalkan dalam berbagai sumber seperti tulisan, lisan, ataupun audiovisual. Sejarawan mempelajari dan menganalisis

peninggalan sejarah dan menyajikan urutan kronologis peristiwa masa lalu sesuai dengan fakta yang telah terjadi. Proses interaksi tanpa henti antara peneliti sejarah dengan penemuan sejarah berupa fakta menciptakan dialog tanpa akhir antara masa lalu, sekarang dan masa depan. Peristiwa sejarah adalah diakronisme yang tidak pernah berakhir selama orang masih meninggalkan bukti tertulis (Aman, 2011). Sejarah kehidupan manusia tidak berarti selesai, mati dan tertutup, tetapi berkelanjutan. Oleh karena itu, sejarawan dan sejarah merupakan satu kesatuan yang utuh, tidak hanya untuk membuat sejarah menjadi unik, tetapi juga sebagai ilmu pengetahuan. Seorang sejarawan tanpa fakta sejarah tidak dapat berbuat apa-apa, dan fakta sejarah tanpa seorang sejarawan tidak akan pernah bisa hidup.

Metode pembelajaran yang baik harus dapat menyesuaikan diri dengan zaman tanpa meninggalkan esensinya sebagai sarana pembentukan jati diri. Perlu adanya berbagai isu yang berkaitan dengan sikap dan kesadaran masyarakat. Selain agama, salah satu tema yang membentuk kesadaran peserta didik adalah sejarah.

Faktanya sejarah telah mencapai tujuan dan sasarannya sebagai sarana kepribadian yang kuat, dan tampaknya tidak selalu mungkin untuk berpikir secara visioner. Sejarah yang banyak bercerita tentang masa lalu membutuhkan imajinasi untuk rekonstruksi peristiwanya. Gambar-gambar tokoh dan lukisan peristiwa masa lalu dalam buku-buku sejarah belum cukup untuk menghilangkan kejenuhan belajar sejarah. Ditambah minat baca semakin berkurang.

Pada masa perkembangan teknologi salah satu sumber belajar berupa buku fisik menjadi kurang diminati. Rendahnya akses masyarakat terhadap daya baca menjadi indikator yang diidentifikasi dalam survei Badan Pusat Statistik (BPS) didasarkan pada proporsi penduduk berusia 10 tahun ke atas yang mengakses media, terutama jika dibandingkan dengan peningkatan akses masyarakat terhadap televisi. Hal ini berbanding terbalik dengan akses publik terhadap surat kabar/majalah. Dari tahun 2009 hingga 2015, persentase penduduk Indonesia yang menonton TV mencapai lebih dari 90%, dan populasi yang mendengarkan radio dan membaca koran cenderung menurun. Persentase

pendengar radio pada tahun 2009 sekitar 23,50% hingga 7,5% pada tahun 2015. Di sisi lain, jumlah pembaca surat kabar pada tahun 2009 sekitar 18,94% menjadi 13,11% pada tahun 2015 (Statistik Sosial Budaya 2015). (Kemendikbud et al., 2019).

Beberapa hal seperti tebal dan isi dari sumber belajar cetak yang kurang menarik peserta didik. Materi yang monoton karena didalam sumber belajar tersebut selalu menampilkan narasi tanpa kesan menarik sehingga terkadang peserta didik mengabaikan buku tersebut, meskipun didalamnya terdapat informasi atau pengetahuan yang dibutuhkan dalam proses belajar mengajar. Pembuatan sumber belajar juga membutuhkan biaya dan waktu yang cukup besar, jumlah halaman yang disusun akan berimbas pada waktu pengerjaan dan biaya percetakan. Pemilihan sumber belajar dalam proses pembelajaran dikelas wajib diselaraskan dengan kebutuhan dan kajian belajar para peserta didik. Pemilihan sumber belajar tersebut, disesuaikan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP).

Mengembangkan kesadaran sejarah masa Zaman Kerajaan kepada generasi masa kini dapat dilakukan

dengan cara yang kreatif dan inovatif. Masalah umum yang menjadi kajian masa kini adalah terkait penggunaan bahan ajar yang memiliki korelasi dengan sumber belajar yang akan dijadikan rujukan dalam pembelajaran (Warto, 2019). Pengembangan produk e-book diharapkan mampu meningkatkan kemampuan memahami peserta didik dan dapat digunakan sebagai sistem pembelajaran mandiri, mengingat waktu penyampaian materi dengan tema situs-situs candi dan prasasti relatif singkat.

Penelitian ini mengembangkan e-book untuk media pembelajaran. Salah satu ciri dari *e-book* itu sendiri adalah *portable* mudah dibawa kemana-mana dan memudahkan peserta didik untuk belajar. Penggunaan e-book ini diharapkan dapat menarik dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Motivasi yang dihasilkan oleh e-book dalam pembelajaran ini termasuk dalam motivasi eksternal. Menurut Sardiman (2012: 90), motivasi eksternal adalah motivasi aktif dan berfungsinya rangsangan dari luar. Motivasi yang diperoleh dari *learning materiale-book* ini meningkatkan rasa ingin tahu dan minat belajar peserta didik dalam

materi sejarah. Ketika peserta didik memiliki ketertarikan dengan materi tertentu maka aktivitas belajar mereka akan menjadi semakin baik.

Menuurt Degeng (2018 : 19) daya tarik pembelajaran biasanya diukur dengan mengamati kecenderungan siswa untuk tetap/terus belajar. Oleh karena itu, ketika peserta didik menjadi lebih termotivasi dengan menggunakan e-book yang dikembangkan, aktivitas mereka akan meningkat dan hasil belajar mereka akan menjadi baik. Memotivasi peserta didik sebagai penggerak keseluruhan untuk menciptakan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan kegiatan belajar dan mengarahkan kegiatan belajar sehingga objek belajar dapat mencapai tujuan yang diinginkan. (Perdana et al., 2017).

Materi sejarah merupakan bidang studi yang dapat mengembangkan rasa nasionalisme dan kesadaran bangsa dan negara. Melalui sejarah generasi yang hidup dimasa sekarang dapat mempelajari bagaimana perjuangan generasi sebelumnya dalam mengupayakan sesuatu hal. Pengetahuan tentang sejarah nasional dan bangsa dapat memicu rasa nasionalisme dan bela

Negara dalam diri setiap individu. Nasionalisme yang telah terpatri akan meminimalisir resiko terjadi perselisihan antar suku, ras, dan agama. Pada umumnya perjuangan untuk mensejahterahkan bangsa dan negara menjadi hal utama yang terus diperjuangkan secara berkesinambungan dari generasi kegenerasi (Firmansyah, 2019).

Sejak munculnya sistem pendidikan formal di Indonesia, keberadaan buku menjadi suatu hal yang wajib dimiliki setiap peserta didik dan menjadi bagian yang tidak terpisahkan (Sanjaya, 2010). Namun dewasa ini penggunaan buku- buku pelajaran di sekolah/ kampus sangat minim. Generasi sekarang lebih banyak memanfaatkan gadget mereka dalam proses pembelajaran. Terkadang buku hanya sebagai pegangan sementara atau hanya sebagai panduan dalam sistematika pembelajaran. Selebihnya peserta didik akan menggunakan android atau laptop dalam penelusuran pengetahuan karena cakupannya yang lebih luas daripada buku cetak. Salah satu sumber belajar sejarah yang sangat berguna dalam proses belajar mengajar generasi yang sangat tergantung dengan teknologi adalah

dengan menggunakan berbagai bentuk bahan ajar yang bisa menunjang proses pembelajaran di kelas nantinya.

Bahan ajar adalah segala bentuk sumber daya yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Beberapa ahli mendefinisikan learning material dengan cara yang berbeda, namun semuanya mengarah pada konsep yang serupa.

Kabupaten Pasuruan memiliki berbagai situs peninggalan sejarah Hindu-Budha yang tersebar di berbagai lokasi. Situs-situs ini tidak hanya menjadi saksi bisu peradaban masa lampau, tetapi juga menawarkan potensi besar sebagai sumber belajar yang kaya akan nilai-nilai historis dan budaya. Namun, dalam praktiknya, bahan ajar yang ada sering kali kurang memadai dalam memberikan gambaran yang komprehensif dan menarik tentang situs-situs ini.

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan bahan ajar yang inovatif dan interaktif, yang mampu menghidupkan kembali sejarah dan membuatnya relevan bagi peserta didik. Dengan demikian,

pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan bermakna.

Pentingnya meningkatkan kemampuan memahami peninggalan sejarah di kalangan peserta didik menjadi alasan utama dalam pengembangan bahan ajar yang efektif dan kontekstual, yaitu pembelajaran berbasis E-Book. Bahan ajar E-book yang berfokus pada situs-situs sejarah Hindu-Budha di Kabupaten Pasuruan dapat menjadi alat yang kuat untuk mendekatkan peserta didik-siswi kelas X SMA Negeri 1 Kejayan dengan sejarah lokal mereka, serta meningkatkan keterampilan analitis dan kritis mereka terhadap informasi sejarah. Oleh karena itu, penelitian yang akan dilakukan ini berjudul "*Pengembangan E-Book pada Materi Situs Sejarah Peninggalan Hindu-Budha di Kabupaten Pasuruan Kelas X untuk Pembelajaran Ekskursi*".

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Sugiyono (2013:297), teori *Research and Development* (R&D) merupakan sebuah penelitian yang digunakan dalam menghasilkan suatu

produk. Borg and Gall (dalam Silalahi, 2017:2) mengemukakan “*education research and development, R&D, is a process used to develop and validate educational products*” yang berarti bahwa penelitian pengembangan merupakan suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pengembangan. Penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tersebut digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji produk tersebut. Jadi penelitian pengembangan bersifat longitudinal. Proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan, komponen penerima pesan, dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pelajaran.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah E-Book untuk

materi situs sejarah peninggalan hindu-budha di Kabupaten Pasuruan. Prosedur pengembangan menggunakan prosedur ADDIE.

1. Analisis berdasarkan penilaian dari Ahli Materi dan Ahli Media Pembelajaran

Berdasarkan ahli validator materi, pengembangan pengembangan E-Book pada materi situs sejarah peninggalan hindu-budha di kabupaten Pasuruan memperoleh skor 83% yang menunjukkan “sangat valid” dan “dapat digunakan”. Meski begitu terkait materi dari e-book seharusnya memiliki skor ideal 100%, artinya masih ada kekurangan terkait materi sebesar 17%. Kedalaman materi yang disajikan masih kurang karena siswa diminta untuk menganalisis beberapa situs baik foto maupu video arsip maka diperlukan pendalaman materi-materi dasar terkait analisis sebuah foto video arsip agar e-book ini menjadi lebih sempurna.

Ahli validator media memberikan skor secara keseluruhan adalah 77% yang menunjukkan “sangat valid” dan “dapat digunakan”. Skor ini lebih rendah daripada dari penilaian ahli materi. Kekuarangan dari total skor ini karena e-book belum mempunyai halaman saat di tunjukkan ke validator, kemudia

pemberian tombol navigasi yang belum lengkap sehingga dinilai kurang memudahkan siswa dalam mengoperasikan media e-book ini. Validator media juga memberikan saran terkait penulisan agar penggunaan font huruf lebih diperbesar, karena jika dibuka menggunakan Handphone, huruf terlalu kecil. Selain itu beliau juga memerikan saran agar diberikan petunjuk penggunaan. Semua saran sudah diterima dan dan digunakan dalam merevisi produk pengembangan e-book ini.

E-book memiliki kekhasan berupa tampilan gambar berwarna, animasi, simulasi, audio, dan video. Gambar mampu mendukung konsep dan meningkatkan hasil belajar (Herrlinger, Hoffler, Opfermann, & Leutner, 2017). Sesuai dengan pendapat tersebut e-book ini sudah dilengkapi dengan gambar berwarna, audia dan video yang menarik. Buku elektronik lebih efektif dibandingkan dengan buku teks dalam penggunaan bagi peserta didik. Buku berbasis teknologi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Kemampuan peserta didik berupa motivasi, dan pemahaman konsep juga dapat meningkat

(Gryczka, Klementowicz, Sharrock, & Montclare, 2016).

2. Analisis Hasil Uji Coba Perorangan, Kelompok Kecil Dan Uji Coba Lapangan dalam Peningkatan Kemampuan Pemahaman Materi Sejarah

Menurut Purwanto dalam Murizal, dkk (2012) “pemahaman adalah tingkat kemampuan yang mengharapkan peserta didik mampu memahami arti atau konsep, situasi serta fakta yang diketahuinya. Peneliti mengembangkan e-book ini untuk pembelajaran ekskursi agar peserta didik bisa mengetahui fakta tentang peninggalan kerajaan Hindu-Budha tanpa langsung mengunjungi tempat tersebut.

Dari uji coba perorangan angket kemampuan memahami sejarah mendapat skor 84%, dikategorikan “sangat valid” dan “dapat digunakan” untuk meningkatkan kemampuan memahami siswa terkait materi situs sejarah peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Kabupaten Pasuruan. Peneliti memperoleh hasil pada uji lapangan. Skor ini masih belum mencapai skor maksimal karena kurangnya pemahaman dan persiapan siswa terkait materi dalam e-book dan hal ini

juga berkolerasi dengan tingkat kedalaman materi dari e-book yang mendapatkan skor 83% dari ahli materi.

Hasil uji kelompok kecil untuk angket kemampuan memahami siswa pada pengembangan E-book terkait materi situs sejarah peninggalan Kerajaan Hindu-Budha di Kabupaten Pasuruan memperoleh skor 82 %. Hasil ini lebih rendah 2% jika dibandingkan dengan uji coba perorangan. Namun tetap masuk dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Sedangkan pada uji coba lapangan didapatkan hasil 88% yang menunjukkan adanya kenaikan sebesar 6%. Hasil ini masuk juga dalam kategori sangat valid dan dapat digunakan. Namun hasil ini masih belum 100% yang menunjukkan bahwa masih adanya kekurangan dalam melakukan kegiatan belajar dan pembelajaran menggunakan e-book ini. Hal ini terjadi karena siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda, selain itu ada juga yang terhambat karena ada beberapa siswa yang terkendala jaringan internet. Untung saja masalah masalah ini masih bisa diatasi dengan wifi seolah maupun tetring teman kelompoknya.

Tes hasil belajar menunjukkan bahwa jumlah siswa yang belum tuntas ada 3 orang, sedangkan siswa yang

tuntas sebesar 33 orang, maka dapat ditentukan persentase ketuntasan hasil belajarnya adalah 91,7% dengan nilai rata-rata sebesar 85. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar yang mencapai 91,7% produk pengembangan efektif untuk meningkatkan pemahaman pembelajaran searan.

Menurut Sheal, Peter (dalam Depdiknas, 2014: 23), peserta didik dapat belajar dengan baik berasal dari 10% dari apa yang dibaca, 20 % dari apa yang didengar, 30 % dari apa yang dilihat, 50% dari apa yang dilihat dan didengar, 70% dari apa yang dikatakan, serta 90% dari apa yang dikatakan dan dilakukan (Supardi, 2017). Persentase diatas dapat menggambarkan bagaimana e-book yang didalamnya terdapat bacaan, gambar dan juga video mendapatkan pengaruh yang cukup besar, yaitu sekitar 30-50 % sehingga dengan menganalisis e-book tersebut juga dapat menunjang sistem pembelajaran yang kondusif dan efisien untuk meningkatkan kemampuan memahami siswa terkait materi situs sejarah peninggalan kerajaan Hindu-Budha di kabupaten Pasuruan.

D. KESIMPULAN

Bahan ajar e-book merupakan pendukung keefektifan belajar peserta

didik, terlebih dapat juga dipelajari secara mandiri dengan pengaplikasian perkembangan teknologi. Sifat dari e-book yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan/memuat gambar, audio, dan video. Sifat dari e-book dapat meningkatkan keefektifan asiswa dalam proses pembelajaran secara mandiri. Pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, karena flesibilitas e-modul yang dapat dibuka dan dipelajari dimana saja melalui perangkat handphone android. Selain itu penggunaan e-book dapat dipelajari berulang kali karena sifatnya berupa data digital. Pengembangan e-book sejarah yang digunakan dalam penelitian berjudul pengembangan e-book pada materi situs sejarah peninggalan Hindu-Budha di kabupaten Pasuruan kelas X untuk pembelajaran ekskursi dapat dikategorikan

Hasil uji coba dengan menggunakan e-modul ini dapat meningkatkan kemampuan memahami siswa sejarah siswa kelas X. Hal ini berdasarkan ujicoba perorangan, kelompok kecil maupun langsung uji coba lapangan. Semua masuk dalam kategori sangat valid dan menunjukkan bahwa dapat meningkatkan

kemampuan pemahaman siswa. Hasil belajar kognitif siswa yang persentase ketuntasan hasil belajar siswa mencapai 91,7%. Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan “E-book Pada Materi Situs Sejarah Peninggalan Hindu-Budha Di Kabupaten Pasuruan” dapat direkomendasikan sebagai sumber belajar kelas X.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8), 96
- Arikunto, S. 2015. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Asyhar, Rayandra. 2012. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi Jakarta
- Adawiyah, R., Harjono, A., & Gunawan. 2018. The development of interactive physics e-Book in rigid body equilibrium and rotational dynamics. *IOSR Journal of Research & Method in Education (IOSR-JRME)* E-, 8(2), 29–33.

- Aman, A. (2011). *Di Seputar Sejarah Dan Pendidikan Sejarah. Informasi*. Diakses 6 Juli 2024, <https://doi.org/10.21831/informas.i.v1i1.4461>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design : The ADDIE Approach*. Springer
- Degeng, Nyoman S,dkk. 2018. *Ilmu Pembelajaran: Klasifikasi Variabel untuk Pengembangan Teori dan Penelitian*. Yayasan Taman Pustaka Kristen Indonesia: Yogyakarta
- DEPDIKNAS. 2014. *Pengembangan Sumber Bahan Ajar*. Jakarta: Departemant Pendidikan Nasional.
- Daryanto dan Dwicahyono, Aris. 2014. *Pengembangan Perangkat Pembelajaran (Silabus, RPP, PHB, Bahan Ajar)*. Yogyakarta: Gava Media.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York, NY: Macmillan.
- Gryczka, P., Klementowicz, E., Sharrock, C., & Montclare, J. K. (2016). Interactive Online Physics Labs Increase High School Student,s Interest. *Journal of Technology and Science Education*, 6(3), 166–187.
- Hamalik, O. 2010. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta:Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar 2006. *Proses Belajar dan Mengajar Bandung*: Burni Aksara
- Herrlinger, Simone, et al (2017). "When do pictures help learning from expository text? Multimedia and modality effects in primary schools." *Research in Science Education* 47 : 685-704.
- Harwanto, Rafli Ujang. R. 2024. *Buku pedoman penulisan Tesis*. Surabaya : Universitas PGRI Adi Buana Surabaya.
- Istari, T.M.R. 2015. *Ragam Hias Candi-Candi di Jawa: Motif dan Maknanya*. Cetakan I. Yogyakarta: Kepel Press.
- Jeong, H. (2012). A comparison of the influence of electronic books and paper books on reading comprehension, eye fatigue, and perception. *The Electronic Library*, 30 (3), hlm. 390-408.
- Karyada, I Putu Fery,dkk. (2022). *Pengembangan E-Book Tematik*

- Integratif Berbasis Game Sebagai Media Pembelajaran Kearifan Lokal dan Budaya Bali. Kumpulan Artikel Siswa Pendidikan Teknik Informatika (KARMAPATI)*, 11 (1), 105-115
- Kemendikbud. 2019. *Indeks Aktivitas Literasi Membaca. Jakarta 34 Provinsi* : Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Badan Penelitian dan Pengembangan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Kompleks Kemendikbud
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Kurniasih, Imas & Sani, Berlin. (2014). *Implementasi Kurikulum 2013 Konsep & Penerapan*. Surabaya: Kata Pena.
- Kusmiatun, Ari. (2018). *Mengenal BIPA (Bahasa Indonesia bagi penutur asing) dan pembelajarannya*. Penerbit K-Media.
- Lorin W Anderson, 2015. *Kerangka Landasan untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Asesmen*. Translated by Agung Prihantoro, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Mentari, Dwi dkk. 2008. "Pengembangan Media Pembelajaran E-Book Berdasarkan Hasil Riset Elektroforesis 2-D untuk Mengukur Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa". *PENDIPA Journal of Science Education*. 2 (2). Diakses dalam <https://ejournal.unib.ac.id/index.php/pendipa/article/view/4651>.
- Murizal, A, dkk. 2012. Pemahaman Konsep Matematika dan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika*. Vol. 1(1) : 19-23.
- Mulyasa, E. 2007. *Standar Kompetensi dan Sertifikasi Guru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nita Khoirunnisa. "Analisis Pemanfaatan E-book Sebagai Bahan Penunjang Pembelajaran Oleh Pengguna Perpustakaan SMAN 1 Kedungwaru Tulungagung." *THE LIGHT: Journal of Librarianship and Information Science* 3.1 (2023): 11-21.

- Perdana, F. A., Sarwanto, & Sukarmin. (2017). Keterampilan Proses Sains Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Dan Motivasi Belajar Siswa SMA / Ma Kelas X Pada Materi Dinamika Gerak. *Jurnal Inkuiri*, 6(3), 61–76.
- Prabowo, A. (2013). Analisis Pemanfaatan Buku Elektronik (E-BOOK) Oleh Pemustaka Di Perpustakaan SMA Negeri 1 Semarang. In *JURNAL ILMU PERPUSTAKAAN* (Vol. 2, Issue 2). <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jip>
- Purwanti, B. (2015). *Pengembangan Media Video Pembelajaran Matematika dengan Model Assure*. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*, 3(1), 42–47. <http://ejournal.umm.ac.id/index.php/jmkpp/article/view/2194>
- Richey, Rita C., and James D. Klein. "Design and development research." *Handbook of research on educational communications and technology* (2014): 141-150.
- Ruddamayanti. 2019. *Pemanfaatan Buku Digital dalam Meningkatkan Minat Baca*. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, (hal. 1193-1202). Sumatera Selatan.
- Sanjaya, Wina. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Prenada Media.
- Sari, Novalia Indah Permana. (2021). *Pengaruh Media Cerita Bergambar Berbasis Karakter Garudeya Amertha Terhadap Kemampuan Literasi Visual Siswa Kelas X MAN 1 Pasuruan Pada Materi Peninggalan Kerajaan Hindu Budha*. *AVATARA, e-journal Pendidikan Sejarah*, 10 (3)
- Samsiyah, Nur, and Muhammad Hanif. Edukasi Wisata Bagi Pengunjung Monumen Kresek Di Tengah Pandemi COVID-19 Melalui Sosialisasi Partisipatif. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, no. 3 (2022): 807–14
- Slameto 2013. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT RINEKA Cipta

- Silalahi, R. (2017). *Metodologi penelitian pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia
- Sofansyah, D.Y. 2022. *Pengembangan E-Modul Arsip Film Propaganda Romusha Pada Masa Penjajahan Jepang Di Indonesia Sebagai Bahan Ajar Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Dan Motivasi Belajar Mahasiswa Prodi S1 Pendidikan Sejarah Universitas Negeri Malang*. Thesis. Malang : Universitas Negeri Malang
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2014. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Hal. 248
- Sudijono, Anas. 2009. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers
- Supardi, K. (2017). Media Visual Dan Pembelajaran IPA. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(2). <http://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jipd/article/view/266/189>
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group
- Uno, Hamzah B. dan Koni, Satria. 2016. *Assessment Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Warsito. 2012. *Tempat-Tempat Dimana Ditemukan Peninggalan- Peninggalan Sejarah Antropologi Budaya*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Warto. (2019). Menumbuhkan Kesadaran Sejarah Generasi Muda. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 2(4), 2–6.
- Yudi Firmansyah. (2019). *Peran Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Upaya Menumbuhkan Rasa Cinta Tanah Air*. *Buana Ilmu*, 4(1), 137–150. <https://doi.org/10.36805/bi.v4i1.855>