JIPS, Vol. 4 No. 2 Halaman: 388-402 Desember 2023

Jurnal Inovasi Pembelajaran di Sekolah DOI: 10.51874/jips.v4i2.133

ISSN 2774-9363 (Cetak) ISSN 2774-9746 (Online)



Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi *Heyzine Flipbooks* Tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 di Kelas X SMKN 2 Kota Serang

Denisa Ramadhani¹, Ana Nurhasanah², Mohammad Ali Fadillah³,

Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Email: 12288190001@untirta.ac.id, 2ananur74@untirta.ac.id, 3ali.fadilah@untirta.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah Mengembangkan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi *Heyzine Flipbooks* tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 SMKN 2 Kota Serang, dengan subjek penelitian yaitu dari Kelas X TM 1 yang dilaksanakan dengan jumlah peserta didik 42 orang. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan pendekatan Model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Kelayakan bahan ajar diketahui setelah divalidasi oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli media dan ahli bahasa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat kelayakan bahan ajar dari segi materi untuk ahli materi yaitu 85,26%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori baik sehingga "dapat digunakan". Kemudian kelayakan bahan ajar dari segi bahasa memiliki presentase yang sama yaitu 83% kedua presentase tersebut termasuk kedalam kategori baik sehingga "dapat digunakan". Sedangkan kelayakan bahan ajar dari segi media untuk ahli media yaitu 88,88%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori baik sehingga "dapat digunakan". Uji coba terbatas pada siswa kelompok kecil memperoleh hasil 86,25%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga "dapat digunakan". Lalu, pada uji coba terbatas pada siswa kelompok besar memperoleh hasil 87,5%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori sangat baik sehingga "dapat digunakan".

Kata kunci: Bahan Ajar, Berbasis Digital, Kesultanan Banten.

Abstract

The aim of this development research is to develop digital-based teaching materials using the Heyzine Flipbooks application about the 17th Century Sultanate of Banten at SMKN 2 Serang City, with research subjects from Class X TM 1 which was carried out with a total of 42 students. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE Model approach consisting of 5 components including: Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation. The suitability of teaching materials is known after being validated by experts, namely material experts, media experts and language experts. The results of the research show that the appropriateness level of teaching materials in terms of material for material experts is 85.26%, this percentage is included in the good category so that it is "usable". Then the suitability of teaching materials in terms of language has the same percentage, namely 83%, both percentages are included in the good category so they are "usable". Meanwhile, the suitability of teaching materials in terms of media for media experts is 88.88%, this percentage is included in the good category so that it "can be used". Trials limited to small groups of students obtained results of 86.25%, this percentage is included in the very good category so it is "usable". Then, in a limited trial on large groups of students, results were 87.5%, this percentage was included in the very good category so it was "usable".

Keywords: Teaching Materials, Digital Based, Sultanate of Banten.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan inti dari sebuah proses pendidikan yang terdapat di suatu institusi pendidikan (Saidillah, 2018: 227). Pada dasarnya dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan agar dapat mencapai tujuan yang telah dirancang. Menurut Ali, dalam proses pembelajaran menimbulkan adanya interaksi antara berbagai komponen, komponen tersebut terbagi menjadi 3 golongan yaitu guru, materi ajar dan siswa (Abdullah, 2016: 35). Guru disini berperan sebagai fasilitator dan penyampaian materi yang akan dipelajari, sedangkan materi ajar adalah isi yang akan disampaikan dan dipelajari oleh siswa sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirancang.

Salah satunya proses pembelajaran sejarah didalamnya harus menggunakan materi atau bahan ajar yang mumpuni. Dikarenakan pelajaran sejarah terutama ditingkat SMA/SMK ini merupakan pelajaran yang bersifat dinamis dan menyeluruh. Dinamis disini memiliki makna bahwa pelajaran sejarah tidak berhenti dalam buku pelajaran saja, akan tetapi sebuah informasi atau materi yang telah terjadi dimasa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.

Pelajaran Sejarah didalam tingkat sekolah menengah atas (SMA) mempunyai kedudukan pada kurikulum 2013 yang bersifat *separated* maknanya berdiri sendiri dan tidak terpadu seperti Pelajaran Sejarah di tingkat SD dan SMP. Menurut Titin, Pelajaran Sejarah merupakan pelajaran yang membahas mengenai asal muasal suatu peristiwa, peradaban dan lain sebagainya (Sirnayatin, 2017: 314). Pelajaran Sejarah adalah sebuah ilmu yang memerlukan kejelasan dalam sebuah peristiwa sehingga mengharuskan adanya periodisasi atau pembabakan pada waktu sejarah. Dengan adanya tuntutan dari SK dan KD maka Pembelajaran Sejarah lebih mengedepankan pada penguasaaan pengetahuan sehingga guru memiliki keterbatasan waktu dalam mengembangkan bahan ajar dan harus fokus menuntaskan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Perubahan kurikulum 2013 juga mengakibatkan adanya penguatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan siswa mampu berpikir kritis dan mempunyai kemampuan seimbang pada aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan (Kusumam, 2016: 29). Hal tersebut menuntut kreativitas guru dalam menjalankan atau melakukan proses belajar mengajar. Sehingga guru diharapkan dapat merancang dan menyusun bahan ajar yang berperan dalam mementukan keberhasilan proses pembelajaran melalui sebuah bahan ajar.

Kemudian pada saat ini perkembangan zaman sangat pesat terutama pada teknologi dan informasi. Kelebihan dalam perkembangan teknologi dan komukasi telah memudahkan semua orang terutama guru dan siswa dalam memperoleh sumber yang tidak terbatas oleh waktu dan ruang. Perubahan ini disebut sebagai era digital. Pada kenyataannya siswa lebih sering menggunakan alat komukasi seperti Handphone dibandingkan membaca materi yang terdapat dibuku teks. Jika penggunaan komunikasi tersebut tidak dibatasi maka akan menimbulkan dampak negatif bagi perkembangan otak siswa. Sehingga peran guru disinilah salah satuntya yang dapat meminimalisir penggunaan *Handphone* pada siswa. Dengan adanya era digital seperti ini guru dapat menyampaikan atau memberikan sumber tambahan lewat informasi internet, sehingga membentuk siswa berfikir kritis seperti yang dicanangkan pada kurikulum 2013 saat ini. Materi atau bahan ajar yang digunakan tidak hanya satu sumber terlebih lagi pelajaran sejarah yang bersifat dinamis sehingga memungkinkan siswa agar dapat mencari suatu peristiwa atau kejadian dalam status terbaru. Salah satu penggunaan bahan ajar yaitu bahan ajar digital yang memudahkan siswa dalam mempelajari serta mengakses informasi sehingga siswa dapat belajar dimana dan kapanpun. Dengan adanya bahan ajar digital tersebut siswa mampu belajar secara mandiri dan lebih efesien dalam proses pembelajaran yang akan berlangsung.

Bahan ajar berbasis digital bertujuan agar dapat memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga dapat diakses secara mandiri oleh siswa untuk dipelajari. Bahan ajar berbasis digital sudah banyak ditemukan diberbagai *platfrom* pembelajaran, walaupun sebagian besar tidak gratis. Salah satu aplikasi yang digunakan yaitu aplikasi *Heyzine Flipbooks*, yang merupakan aplikasi yang digunakan untuk dapat mengakses bahan ajar secara digital. Selain itu, seharusnya guru dapat mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswanya, akan tetapi dikarenakan keterbatasan waktu guru dalam mengajar dengan jumlah kepadatan materi sehingga menghambat guru untuk dapat mengembangkan bahan ajar. Dalam hasil observasi yang telah dilakukan bahan ajar yang digunakan pada mata Pelajaran Sejarah di kelas X menggunakan buku paket dan LKS yang sesuai dengan kurikulum 2013, ada beberapa materi yang menggunakan bahan dan alat seperti Peta, Proyektor dan *Handphone*. Akan tetapi, tidak semua materi terdapat dalam pengembangan bahan ajar. Banyak materi-materi penting yang masih belum lengkap dan belum menyeluruh dalam penjelasan di bahan ajar tersebut.

Hasil observasi ke sekolah di kelas X SMKN 2 Kota Serang terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Sejarah di SMK. Problematika dalam proses pembelajaran salah satunya diakibatkan karena adanya pergantian kurikulum yaitu dalam proses pembelajaran Sejarah. Ketika pergantian awal kurikulum 2013 mata Pelajaran Sejarah di SMK mempunyai kesamaan dalam struktur dan juga kebutuhan yang sama dengan jenjang SMA (Agustinova, 2018: 1). Namun, setelah itu mengalami beberapa revisi yang menyebabkan Pembelajaran Sejarah di SMK mengalami pengurangan jam pelajaran yaitu 108 jam pelajaran atau 3 jam pelajaran x 2 semester. Pada pelaksanaan pembelajaran Sejarah di SMK hanya diperuntukkan bagi kelas X sehingga menimbulkan kepadatan materi dengan waktu yang relatif singkat.

Pada mata Pelajaran Sejarah Indonesia di Kelas X SMKN 2 Kota Serang ini terdapat 13 Kompetensi Dasar yang dipelajari dalam dua semester. Dengan adanya kepadatan materi Sejarah Indonesia di Kelas X maka pembelajaran sejarah di SMK belum maksimal disebabkan adanya tuntutan pada kelas selanjutnya agar siswa lebih ditekankan pada praktik dibandingkan teori sesuai dengan jurusan yang diambil oleh siswa. Siswa SMK lebih ditekankan pada praktik ketimbang teori dikarenakan siswa SMK ini ditargetkan dalam pelajaran kejuruan yang seharusnya banyak dipelajari dalam teori praktik. Salah satu kelebihan pada tingkat SMK ini siswa yang diajarkan memiliki kelebihan dari segi ahli kejuruan yang dipelajari sehingga lebih siap untuk bekerja dilapangan secara langsung dibandingkan siswa SMA yang belum berpengalaman secara parktiknya.

Dari adanya permasalahan diatas maka peneliti ingin membuat bahan ajar berbasis digital yang dapat membantu guru dan siswa dalam mempelajari sejarah. Bahan ajar berbasis digital yang akan dibuat oleh peneliti memperhatikan konten muatan dalam bahan ajar tersebut. Isi muatan bahan ajar yang paling dekat dengan siswa yaitu isi yang mempunyai keterkaitan dengan lingkungan masyarakat (kearifan lokal) dimana lokasi sekolah itu berada. Kearifan lokal ini disebut juga sebagai Sejarah Lokal. Menurut Carol Kammes (2003) menyatakan bahwa Sejarah Lokal merupakan pelajaran tentang peristiwa masa lalu, orang atau sebuah kelompok dalam suatu wilayah geografis tertentu. Fokus Sejarah Lokal yaitu tempat atau daerah itu sendiri, orang-orang yang tinggal disana atau peristiwa yang telah terjadi di lokasi tertentu (Rahayu, 2020: 18-19). Dapat disimpulkan bahwa Sejarah Lokal merupakan bentuk penulisan sejarah yang memiliki ruang lingkup terbatas yang hanya ditekankan pada suatu daerah atau tempat yang dituliskan.

Dari uraian diatas yang telah disebutkan baik dari segi potensi sekolah, guru, siswa, kurikulum dan keterbatasan sumber bahan ajar maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah pengembangan bahan ajar bersifat sejarah lokal yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital Menggunakan Aplikasi *Heyzine Flipbooks* Tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 di Kelas X SMKN 2 Kota Serang".

METODE

Penelitian ini termasuk kedalam penelitian pengembangan. Disebutkan pengembangan dikarenakan penelitian ini membuat produk berupa bahan ajar dari materi kelas X KD 3.4 Mengilustrasikan berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya). Bahan ajar yang akan disusun mengenai Kesultanan Banten pada Abad Ke-17. Metode penelitian yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D). Penelitian ini menggunakan pendekatan model ADDIE, pendekatan ini dapat membantu para perancang pembelajaran, pengembangan konten apapun atau bahkan guru agar dapat membuat desain pengajaran yang efisien dan efektif. Model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen diantaranya: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation.* Subjek penelitian ini yaitu pada siswa kelas X dan guru sejarah dari SMKN 2 Kota serang. Kelas X TM 1 ini terdiri dari 42 orang dengan guru Sejarah Indonesia nya yaitu ibu Dwi Rahmawati, S.S. Pada pengujian pada produk bahan ajar berbasis digital dibagi menjadi 2 kelompok diantaranya

kelompok kecil dan kelompok besar. Sesuai dengan pendapat dari Arikunto (2014) kelompok kecil terdiri dari 4-14 responden sedangkan kelompok besar 15-50 responden. Untuk uji coba kelompok kecil dapat kita ambil 9 responden dari (3 siswa nilai rendah, 3 siswa nilai sedang dan 3 siswa nilai tinggi). Lalu untuk kelompok besar peneliti ambil 17 responden.

PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Bahan Ajar

Menurut Endang Bahan ajar adalah bahan-bahan atau materi pelajaran yang terdapat didalam bahan ajar dengan mencakup berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang disusun bedasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai tentunya dengan mengikuti kompetensi dasar yang sesuai dengan pembelajarannya (Endang, 2020: 968). Menurut Sadjati, bahan ajar merupakan bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan oleh guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran (Sadjati, 2012: 5). Bedasarkan beberapa pandangan diatas dapat dipahami bahwa bahan ajar atau materi pelajaran yang disusun secara lengkap dan sistematis bedasarkan prinsip-prinsip pembelajaran yang digunakan oleh guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi dan informasi memberikan dampak positif terhadap pendidikan. Salah satunya dengan adanya digital book. Dalam menciptakan hasilnya buku digital dapat dibuat dalam beberapa bentuk. *E-book* mempunyai beragam jenis format file yaitu PDF (*Portable Digital Format*) yang dihasilkan oleh Adobe, EPUB (*Electronic Publication*) yaitu format yang dibuat oleh Forum Terbuka dari *International Digital Publication Forum* (IDPF), JPEG (*Joint Photographic*) dan HTML (*Hypertext Markup Languege*) (Ningsih, 2014: 14). Bahan ajar ini dibuat menggunakan aplikasi *canva* lalu diupload ke aplikasi *Heyzine Flipbook* untuk diakses sehingga bahan ajar ini bersifat *e-book*. Bahan ajar berbasis digital ini dirancang agar guru dan siswa dapat belajar secara menyenangkan dengan media yang cukup interaktif ini, lalu dapat menjadi tambahan guru dalam mengajar di kelas terutama pada materi Kesultanan Banten.

Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu R&D model ADDIE yang terdapat 5 tahapan pengembangan diantaranya: (1) tahap analisis (*analysis*), (2) tahap desain (*desaign*), (3) tahap pengembangan (*development*), (4) tahap implementasi (*implementation*), dan (5) tahap evaluasi (*evaluation*).

(1) Tahap Analisis (*Analysis*)

tahap analisis ini terdapat analisis peserta didik, analisis kurikulum dan kompetensi, analisis kebutuhan bahan ajar, dan analisis fasilitas dan lingkungan sekolah. Dari hasil wawancara dengan guru diketahui bahwa pelajaran anak sekolah di SMA sama di SMK sangat berbeda. Pembelajaran yang berlangsung siswa lebih suka dengan cara berdiskusi atau metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Jika hanya mengandalkan siswa yang mempelajari materi sendiri terlihat agak susah dikarenakan sifat mereka lebih suka berinteraksi daripada gaya belajar yang monoton dengan hanya membaca buku. Selain itu, siswa SMK lebih ditekankan pada praktik dibandingkan dengan teori. Kemudian diketahui bahwa Pelajaran Sejarah Indonesia di SMKN 2 Kota Serang menggunakan kurikulum 2013. Materi mengenai Kesultanan Banten Abad ke-17 terdapat pada KD 3.4 yaitu Mengilustrasikan berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya). Setelah diwawancarai diketahui bahwa guru dalam mengajarkan materi tentang Kesultanan Banten ini masih menggunakan buku paket lama yang didalamnya terdapat materi tersebut. Dengan keterbatasan materi yang hanya terdapat dalam buku paket sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik dengan materi Kesultanan Banten. Penyebabnya salah satunya buku paket yang dimiliki tidak mampu mendorong siswa agar dapat tertarik lebih kepada Pelajaran Sejarah. Sehingga kesulitan dalam mengajarkan materi Kesultanan Banten yaitu dengan kekurangan sumber informasi untuk bacaan tambahan siswa. Sehingga siswa sulit memahami dan menguasai materi tersebut. Terlebih lagi, materi

tentang Kesultanan Banten yang banyak tetapi yang tertera dalam buku hanyalah sebagian kecil atau masih bersifat umum sehingga siswa hanya mengetahui sebagian dari sejarah Kesultanan Banten. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SMKN 2 Kota Serang dapat diketahui bahwa terdapat fasilitas yang dapat menunjang dalam penggunaan bahan ajar berbasis digital ini. Tentunya bahan ajar berbasis ajar digital ini tidak perlu menggunakan banyak alat maupun perangkat, cukup dengan *gadget* saja pun sudah bisa diakses dan digunakan. Adapun beberapa fasilitas yang dapat menunjang bahan ajar berbasis digital ini yang terdapat di sekolah, terlihat pada tabel 1.

Tabel 1. Fasilitas dan Lingkungan Sekolah

No	Fasilitas	Jumlah dan Kondisi
1.	Proyektor	5 unit dengan kondisi baik
2.	Speaker	2 unit dengan kondisi baik
3.	Kepemilikan laptop oleh masing-masing guru	Kondisi baik
4.	Sumber listrik yang memadai	Baik/memadai
5.	Handphone kepemilikin masing-masing siswa dan guru	Baik/diperbolehkan

(2) Tahap Desain (*Desaign*)

Langkah kedua yang dilakukan pada proses pengembangan bahan ajar berbasis digital mengenai Kesultanan Banten Abad Ke-17 ini yaitu desain. Pada proses ini memiliki 4 tahapan, yaitu : a) Memilih dan Menetapkan Perangkat Lunak/Sofware, Perangkat lunak yang digunakan pada proses pengembangan bahan ajar berbasis digital ini dalam pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva sedangkan dalam penggunaan atau pengaksesan bahan ajar berbasis digital ini dengan menggunakan aplikasi Heyzzine Flipbook. b) Merancang Storyboard, Menurut Nur (2005: 1), Storyboard merupakan sebuah visualisasi ide yang terdapat pada aplikasi yang akan dirancang, sehingga dapat memberikan sebuah gambaran mengenai aplikasi yang akan dihasilkan oleh perancang. Mengenai penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kegunaan storyboard ini yaitu dibuat agar perancang dapat dengan mudah mengembangkan produk bahan ajar berbasis digital ini sehingga mengetahui point-point yang akan dikembangkan dan dapat dijadikan sebagai acuan utama bagi pengembangan produk. Storyboard yang telah dirancang oleh peneliti terdapat pada halaman lampiran. c) Menyusun Instrumen Penilaian Media, Pembuatan sebuah intrusmen ini dimanfaatkan agar dapat menilai produk atau bahan ajar berbasis digital yang telah dikembangkan oleh peneliti. Penilaian ini dilaksanakan oleh para ahli dalam bidangnya. Peneliti mengambil beberapa bidang pada instrumen penilaian dengan membuat kuesioner yang diuji validitasnya diantaranya Instrumen ahli materi, Instrumen ahli bahasa, Instrumen ahli media, Instrumen uji coba produk pada siswa kelompok kecil dan Instrumen uji coba produk pada siswa kelompok besar. d) Menyusun Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Penyusunan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) ini dilakukan agar dapat mengetahui tujuan dibuatnya bahan ajar berbasis digital ini sehingga dalam proses pengembangannya tidak keluar batas pada kompetensi dasar yang sedang dipelajari oleh siswa. RPP ini juga dijadikan sebagai acuan dalam mencari dan menganalisis indikator yang akan dikembangkan menjadi sebuah bahan ajar berbasis digital. Peneliti mengambil materi dari kelas X yang terdapat pada KD 3.4 yaitu Mengilustrasikan berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya). Pada KD ini mempunyai materi pokok Islamisasi dan Silang Budaya di Nusantara sehingga peneliti mengambil sub materi pokok yaitu mengenai Kesultanan Banten Abad Ke-17.

(3) Tahap Pengembangan (Development)

Langkah ketiga yaitu pengembangan produk. Pada bagian pertama sebelum pengembangan dan

sebelum melaksanakan uji coba produk, peneliti harus menciptakan desain awal dari bahan ajar berbasis digital tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 dengan KD 3.4 yaitu Mengilustrasikan berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya) siswa kelas X TM 1 di SMKN 2 Kota Serang. Beberapa merupakan gambaran dari bahan ajar berbasis digital tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17 yang dihasilkan oleh peneliti:

- 1. Media Penyimpanan : Media Elektronik (Dengan memanfaatkan aplikasi Heyzine Flipbooks.
- 2. Ukuran Kertas : A4
- 3. Jumlah Halaman : 29 Halaman termasuk cover, identitas buku, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, bab 1, bab 2, apersepsi gambar, tugas dan kesimpulan, latihan, game, daftar pustaka, serta biodata penulis.
- 4. Jenis Huruf : Times New Roman, Montserrat Classic, Droid Serif, Space Mono dan Exo.
- 5. Ukuran Huruf : Untuk judul 17 dan untuk pembahasan 12
- 6. Kompotensi Dasar : Mengilustrasikan berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya).

Pada proses pengembangan bahan ajar ini memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media dasar serta sumber ilustrasi gambar yang dimanfaatkan agar dapat menyempurnakan desain dalam pembuatan bahan ajar berbasis digital tentang Kesultanan Banten Abad Ke-17. Isi dari bahan ajar ini yaitu terdapat cover, identitas buku, kata pengantar, daftar isi, pendahuluan, bab 1, bab 2, apersepsi gambar, tugas dan kesimpulan, latihan, daftar pustaka, serta biodata penulis. Bagian-bagian bahan ajar diantaranya terdapat :

a. Cover Bahan Ajar dan Identitas Buku

Pada bagian pertama pada bahan ajar terdapat cover yang akan memberikan informasi pertama tentang bahan ajar itu bertemakan apa dan diperuntukkan untuk kelas berapa. Pada halaman selanjutnya terdapat identitas buku yang memiliki isi tentang nama peneliti, serta para ahli baik dibidang materi, bahasa maupun media terlihat pada gambar 1.



Gambar 1. Cover Bahan Ajar dan Identitas Buku

b. Kata Pengantar dan Daftar Isi

Halaman selajutnya kata pengantar yang memiliki isi berupa kata-kata rasa syukur, ucapan terimakasih, tujuan dan juga harapan serta kritik dan saran terhadap bahan ajar yang sedang dirancang. Pada halaman selanjutnya terdapat daftar isi yang berisikan tentang informasi yang ada pada bahan ajar terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Kata Pengantar dan Daftar Isi

c. Pendahuluan dan BAB I

Dan juga ada pendahuluan yang berisikan tentang Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti materi yang akan dicapai. Pada halaman selanjutnya terdapat BAB I tentang Kesultanan Banten terdapat pada halaman 6-15 terlihat pada gambar 3.

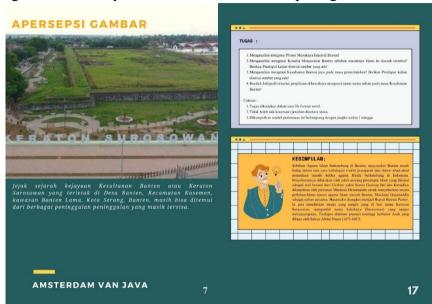


Gambar 3. Pendahuluan dan BAB I

d. Apersepsi Gambar dan Tugas, Kesimpulan

Kemudian ada Apersepsi Gambar digunakan oleh guru agar dapat melihat dan menganalisis siswa apakah sudah siap dalam mendapatkan Pembelajaran dengan cara menghasilkan ide-ide unik siswa

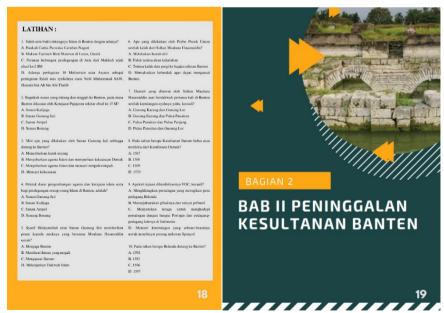
dalam mengartikan gambar yang terdapat dalam bahan ajar tersebut. Pada halaman selanjutnya terdapat Tugas dan Kesimpulan pada BAB I. Tugas yang diberikan besifat kelompok agar siswa dapat mengolah kerjasama yang baik antar siswa selain itu juga tujuan dari adanya tugas ini agar siswa dapat mengembangkan wawasannya secara berdiskusi terlihat pada gambar 4.



Gambar 4. Apersepsi Gambar dan Tugas, Kesimpulan

e. Latihan Soal dan BAB II

Kemudian ada juga latihan soal untuk menganalisis sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran dan materi yang terdapat pada bahan ajar ini. Pemberian soal menjadikan stimulus positif bagi siswa dalam mencari lebih banyak lagi mengenai materi Pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar yang tinggi. Pada halaman selanjutnya terdapat BAB II tentang Peninggalan Kesultanan Banten terdapat pada halaman 19-25 terlihat pada gambar 5.

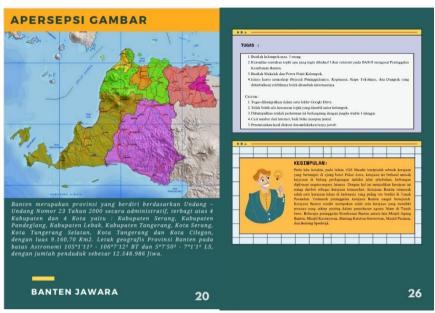


Gambar 5. Latihan Soal dan BAB II

f. Apersepsi Gambar dan Tugas, Kesimpulan

Pada halaman selanjutnya terdapat Apersepsi Gambar. Apersepsi ini memiliki artian tentang

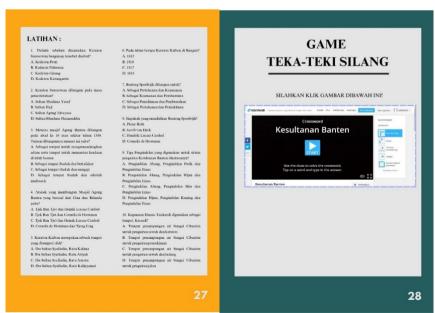
sebuah penghayatan dalam segala sesuatu yang menjadi dasar untuk menerima ide-ide baru. Secara umum apersepsi ialah kegiatan pembelajaran yang dapat membawa dunia mereka ke dunia kita. Pada halaman selanjutnya terdapat Tugas dan Kesimpulan pada BAB II. Tugas yang diberikan besifat kelompok agar siswa dapat mengolah kerjasama yang baik antar siswa selain itu juga tujuan dari adanya tugas ini agar siswa dapat mengembangkan wawasannya secara berdiskusi terlihat pada gambar 6.



Gambar 6. Apersepsi Gambar dan Tugas, Kesimpulan

g. Latihan Soal dan Game

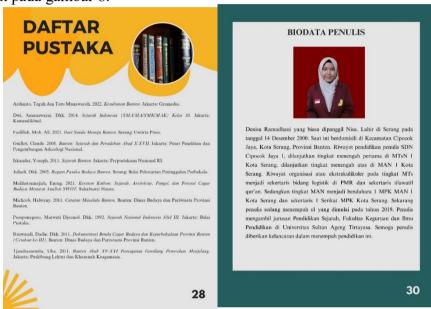
Kemudian ada juga latihan soal untuk menganalisis sejauh mana pemahaman siswa terhadap pembelajaran dan materi yang terdapat pada bahan ajar ini. Selanjutnya ada game teka-teki silang yang dibuat dan diakses melalui aplikasi *Wordwall*. Tujuan dibuatnya game agar dalam proses belajar mengajarnya bersifat aktif sehingga mampu meningkatkan daya pikir siswa dalam materi sejarah. Terlebih lagi dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari Pelajaran Sejarah terlihat pada gambar 7.



Gambar 7. Latihan Soal dan Game

h. Daftar Pustaka dan Biodata Penulis

Pada halaman selajutnya terdapat Daftar Pustaka yang berisikan informasi dari mana saja materi diperoleh. Daftar pustaka merupakan daftar yang didalamnya terdapat judul buku, nama pengarang, penerbit dan sebagainya yang diposisikan pada bagian akhir dalam suatu karangan atau buku lalu disusun berdasarkan abjad. Dan halaman terakhir terdapat sedikit riwayat tentang penulis. Biodata penulis merupakan informasi singkat yang berisikan nama, tanggal lahir, domisili, hobi serta perjalanan karir seorang penulis. Selain itu juga terdapat beberapa prestasi penulis di luar bidang kepenulisan terlihat pada gambar 8.



Gambar 8. Daftar Pustaka dan Biodata Penulis

(4) Implementasi (Implementation)

Langkah keempat yaitu dengan melaksanakan implementasi pada bahan ajar berbasis digital. Langkah ini memiliki artian yaitu proses pengujian validitas dan kelayakan pada produk rancangan yang telah dikembangkan. Implementasi tersebut mempunyai beberapa proses diantaranya:

- 1) Validasi produk bahan ajar berbasis digital ini dilakukan oleh 3 ahli diantaranya ahli materi, ahli media dan ahli bahasa.
- 2) Sedangkan untuk uji coba produk dilakukan pada guru dan siswa kelas X TM 1 Di SMKN 2 Kota Serang. Tujuan diadakannya uji coba produk bahan ajar berbasis digital ini agar dapat mengetahui kevalidan bahan ajar yang telah dikembangkan.

(5) Evaluasi (Evaluation)

Langkah terakhir yaitu evaluasi. Proses evaluasi dilaksanakan agar dapat memvalidasi produk bahan ajar berbasis digital yang telah dikembangkan melalui uji ahli dan uji produk. Pada proses pengembangan bahan ajar berbasis digital ini memiliki tahapan evaluasi dan revisi yang dilaksanakan agar dapat memperbaiki produk yang dihasilkan.

2. Hasil Analisis Uji Kelavakan

Bahan ajar menurut Nurdyansyah memiliki fungsi sebagai motivasi untuk guru dalam menjalankan proses pembelajaran yang bersifat kontekstual sehingga siswa dapat melakukan tugas belajar secara maksimal (Nurdyansyah, 2018: 5-6). Dengan adanya bahan ajar berbasis digital ini diharapkan dapat menarik kemauan siswa dalam belajar sejarah sehingga pada proses pembelajaran siswa dapat memahami materi dengan baik dan menyenangkan. Terlebih lagi, pada materi yang

diambil mengenai sejarah lokal banten ini diharapkan mampu mendorong siswa untuk lebih mau mengenal sejarah daerahnya sehingga tidak terlupakan sampai masa yang akan datang. Kemudahan dalam mengakses *e-book* ini yaitu dapat diakses melalui laptop ataupun *Handphone* berbagai jenis, dapat dibaca dimana saja dan kapan saja. *E-book* dirancang guna menambah wawasan baik bagi guru, siswa maupun sekolah mengenai sejarah lokal terutama yang ada di daerah Banten. Bahan ajar ini juga dapat dikembangkan oleh guru maupun peneliti selanjutnya.

Hasil analisis data yang telah dijelaskan di atas terdiri dari 5 pembahasan yaitu (1) hasil uji coba ahli materi, (2) hasil uji coba ahli bahasa, (3) hasil uji coba ahli media, (4) hasil uji coba produk pada guru, dan (e) hasil uji coba produk pada siswa. Adapun hasil yang diperoleh pada analisis data yang telah dijelaskan diata diantaranya pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Coba Produk

No	Subjek Uji Coba	Validasi
1.	Uji Coba Ahli Materi	85,26
2.	Uji Coba Ahli Bahasa	83
3.	Uji Coba Ahli Media	88,88
4.	Uji Coba Produk Pada Siswa Kelompok Kecil	86,25
5.	Uji Coba Produk Pada Siswa Kelompok Besar	87,5

Berdasarkan pada hasil uji coba produk diatas dapat diketahui bahwa bahan ajar berbasisd digital ini mempunyai rata-rata antara 80 – 100% sesuai dengan skala pada tabel yang tertera di BAB III. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar berbasis digital mengenai Kesultanan Banten Abad Ke-17 ini dinyatakan yalid dan dapat digunakan.

Beberapa masukan saran dan komentar para ahli yang dijadikan oleh peneliti sebagai bahan revisian pada produk yang dikembangkan, diantaranya pada tabel 3.

Tabel 3. Masukkan Saran dan Komentar Ahli Materi

No	Responden	Masukkan, Saran dan Komentar		
AHLI MATERI				
1.	Ahli 1	Setiap Narasi hendaknya selalu berbasis kompetensi yang telah dirumuskan		
		dan secara tegas pemisahannya diperlihatkan namun pemisahan tersebut tetap		
		dalam kesatuan yang terintegrasi.		
2.	Ahli 2	Kaitkan materi bahan ajar dengan jurusan sekolah atau kelas yang pilih		
		sehingga dapat meningkatkan daya tarik dan daya pikir siswa.		
3.	Ahli 3	Menambahkan sumber bahan ajar sehingga siswa dapat menelaah informasi		
		yang terdapat didalamnya.		
AHLI BAHASA				
4.	Ahli 1	Perhatikan EYD dalam penulisan bahan ajar berbasis digital ini, seperti huruf		
		yang typo, penulisan di yang benar dan lain sebagainya.		
5.	Ahli 2	Ubah ilustrasi gambar yang sesuai dengan tema.		
AHLI MEDIA				
6.	Ahli 1	Diharapkan bisa digunakan secara online atau offline, bisa digunakan di		
		perangkat apapun (Komputer PC, tablet, telepon genggam, dll).		
7.	Ahli 2	Tambahkan sumber lain seperti link yang dapat menambah informasi bahan		
		ajar sehingga siswa tidak merasa bosan.		

Dari hasil uji kelayakan dapat kita peroleh kelebihan serta kekurangan dari bahan ajar berbasis digital ini. Kelebihan bahan ajar berbasis digital ini yaitu dapat diakses dengan mudah cukup dengan

menggunakan *Handphone* guru maupun siswa dapat mengaksesnya, waktu belajar lebih fleksibel sehingga dapat belajar dimana pun dan kapan pun, menambah informasi mengenai Kesultanan Banten hingga dapat mengaksesnya melalui video Youtube. Sedangkan kekurangannya yaitu adanya keterbatasan internet jika siswa yang tidak mempunyai kuota maka akan sulit untuk mengakses bahan ajar berbasis digital ini.

KESIMPULAN

Dalam proses pembelajaran Sejarah Indonesia ini siswa dan guru menggunakan buku paket dan LKS untuk menunjang pembelajaran berlangsung. Analisis peserta didik di SMK ini Pembelajaran yang berlangsung siswa lebih suka dengan cara berdiskusi atau metode ceramah yang dilakukan oleh guru. Analisis kurikulum pada sekolah di SMKN 2 ini kurikulum yang dipakai adalah kurikulum 2013. Dengan diperbolehkan siswa membawa *Handphone* maka dapat mempermudah dalam mengakses bahan ajar digital ini.

Kelayakan bahan ajar berbasis digital pada mata Pelajaran Sejarah materi KD 3.4 yaitu Mengilustrasikan berbagai teori tentang proses masuknya agama dan kebudayaan Islam serta pengaruhnya terhadap kehidupan masyarakat Indonesia (ekonomi, pemerintahan, budaya). Tingkat kelayakan bahan ajar dari segi materi untuk ahli materi yaitu 85,26%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori baik sehingga "dapat digunakan". Kemudian kelayakan bahan ajar dari segi bahasa memiliki presentase yang sama yaitu 83% kedua presentase tersebut termasuk kedalam kategori baik sehingga "dapat digunakan". Sedangkan kelayakan bahan ajar dari segi media untuk ahli media yaitu 88,88%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori baik sehingga "dapat digunakan". Pada uji coba terbatas pada siswa kelompok kecil memperoleh hasil 86,25%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori "sangat baik" sedangkan uji coba terbatas pada siswa kelompok besar memperoleh hasil 87,5%, presentase tersebut termasuk kedalam kategori "sangat baik" sehingga dapat digunakan. Dapat disimpulkan dari seluruh hasil perolehan baik para ahli maupun uji coba siswa bahwa bahan ajar berbasis digital ini valid.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ramli. (2016). Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran.. *Lantanida Journal*. Vol. 4 No. 1: 35-49.
- Agustinova, Danu Eko. (2018). Penerapan Kurikulum 2013 pada Mata Pelajaran Sejarah Pada Sekolah Menengah Atas. *Istoria: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*. Volume 04, Nomor 01: 1-9. https://journal.uny.ac.id/index.php/istoria/article/view/193966
- Anggraheni, Dinda Samego. (2020). Perkembangan Kerajaan Islam di Banten pada Masa Sultan Ageng Tirtayasa dalam Aspek Politik dan Sosial. *PATTINGALIOANG: Jurnal Pemikiran Pendidikan dan Penelitian Kesejarahan*. Volume 07, Nomor 02: 146-159. https://ojs.unm.ac.id/pattingalloang/article/view/135188
- Ardianto, Teguh dan Tatu Munawaroh. (2022). Kesultanan Banten. Jakarta: Gramedia.
- Arikunto, S. (2014). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asmara, Yeni. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontekstual. Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Riset Sosial Humanior. Volume 2, Nomor 2: 105-120.
- Astiti, Ni Komang Ayu. (2016). Pengelolaan Kawasan Situs Kota Kuno Banten sebagai Destinasi Wisata Budaya untuk Meningkatkan Pergerakan Wisatawan Nusantara. Jurnal Destinasi Kepariwisataan Indonesia. Volume 01, Nomor 01: 1-26.

- https://123dok.com/document/qm6vl49y-pengelolaan-kawasan-banten-destinasi-meningkatkan-pergerakan-wisatawan-nusantara.html
- Branch, Robert Maribe. (2009). Instructional Desaign: The ADDIE APPROACH. London: Springer.
- Dalle, Juhriyansyah. (2020). Pengantar Teknologi Informasi. Depok: PT. Raja Grafindo Persada.
- Djajadingrat, Hoesein. (1983). Tinjauan Kritis Tentang Sajarah Banten. Jakarta: Djambatan.
- Djamaluddin, Ahdar dan Wardana. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogis*. Jakarta: CV. Kaffah Learning Center.
- Dwi, Amunawarni. Dkk. (2014). Sejarah Indonesia (SMA/MA/SMK/MAK) Kelas 10. Jakarta: Kemendikbud.
- Fadillah, Moh. Ali. (2021). Dari Sunda Menuju Banten. Serang: Untirta Press.
- Guillot, Claude. (2008). *Banten: Sejarah dan Peradaban Abad X-XVII*. Jakarta: Pusat Penelitian dan Pengembangan Arkeologi Nasional.
- Haag & Ken. (1996). *Information Technology: Tomorrow's Advantage Today*. Hammond: Mcgraw-Hill College.
- Hadiwibowo, Tubagus Umar Syarif. (2013). Perkembangan Kesultanan Banten Pada Masa Pemerintahan Sultan Maulana Yusuf (1570-1580). (Skripsi): Fakultas Ilmu Sosial, UNY. https://eprints.uny.ac.id/19133/#:~:text=Abstract-, Kesultanan%20Banten%20pada%20masa%20pemerintahan%20Sultan%20Maulana%20Yus uf%20
- Ina Magdalena. Dkk. (2020). Analisis Bahan Ajar. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. Volume 02, Nomor 02: 311-326. https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara
- Iskandar, Yoseph. (2011). Sejarah Banten. Jakarta: Perpustakaan Nasional RI.
- Juliadi. Dkk. (2005). Ragam Pusaka Budaya Banten. Serang: Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala.
- Junaedi, Sony. (2021). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Jurnal Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*. Volume 07, Nomor 02: 80-89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000
- Khalid, Adeel. (2014). Text Books: Ebook Vs. Print. *Journal of Education and Human Development*. Volume 03: Nomor 02: 243-258. http://jehdnet.com/journals/jehd/Vol_3_No_2_June_2014/13.pdf
- Kosasih. (2020). Pengembangan Bahan Ajar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Luktiandi, Wildan. Dkk. (2022). Peranan Sultan Maulana Hasanuddin Dalam Proses Islamisasi Di Kesultanan Banten Tahun 1526-1570. *Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sejarah FKIP Universitas Jambi*. Volume 01, Nomor 01: 73-84.
- Malihatunnajiah, Eneng. (2021). Keraton Kaibon: Sejarah, Arsitektur, Fungsi, dan Potensi Cagar Budaya Menurut Analisis SWOT. Sukabumi: Haura.
- Manzil, Emilda Farkhiatul. (2022). Pengembangan E-Modul Interaktif Heyzine Flipbook Berbasis Scientific Materi Siklus Air Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Skripsi : Departemen Kependidikan Sekolah Dasar dan Prasekolah, Universitas Negeri Malang.*
- Maslahah, Wafiyatu dan Lailatul Rofiah. (2019). Pengembangan Bahan Ajar (Modul) Sejarah Indonesia Berbasis Candi-Candi di Blitar untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah. *Jurnal*

- *Agastya: Jurnal Sejarah dan Pembelajarannya*. Volume 09, Nomor 01: 32-43. http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/JA/article/view/3418/1988
- Michrob, Halwany. (2011). *Catatan Masalalu Banten*. Banten: Dinas Budaya dan Pariwisata Provinsi Banten.
- Milawati, Desti. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Digital tentang Seni Tradisi Rampak Bedug (Penelitian R&D pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 2 Pandeglang. (Skripsi): Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, UNTIRTA.
- Nana. (2019). Pengembangan Bahan Ajar. Klaten: Lakeisha.
- Ningsih, Nani Ardia. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Digital Pada Subtema 2 Keberagaman Makhluk Hidup di Lingkunganku untuk Sekolah Dasar. *Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang*.
- Nugraheni, Ulun Inggar. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Masyarakat Samin di SMP Negeri 1 Ngawen Blora. (Skripsi): Fakultas Ilmu Sosial, UNNES.
- Nurdyansyah dan Nahdliyah Mutala'liah. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Modul Ilmu Pengetahuan Alam bagi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Respositori Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*. 1-10. http://eprints.umsida.ac.id/1607/
- Nuryasana, Endang dan Noviana Desiningrum. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Belajar Mengajar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*. Volume 01, Nomor 05: 967-974.
- Permana, R. Cecep Eka. (2004). Kajian Arkeologi Mengenai Keraton Surosowan Banten Lama, Banten. *Makara Human Behavior Studies in Asia*. Volume 08, Nomor 03: 112-119. https://scholarhub.ui.ac.id/hubsasia/vol8/iss3/10/
- Poesponegoro, Marwati Djoened. Dkk. (1992). Sejarah Nasional Indonesia Jilid III. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prima, Santri. (2020). Pengembangan Sumber Belajar Berupa Flipbook Pada Mata Pelajaran Biologi Untuk Sekolah Lanjutan Tingkat Atas (SLTA). *Skripsi: UIN Sultan Thana Saifudin Jambi*.
- Purnamasari, Evi Intan. (2022). Pengembangan Modul Pembelajaran Berbantu Flipbook Maker dengan Model Pembelajaran *Numbered Heads Together* (NHT) Berbasis Teori VYGOTSKY Materi Pokok Relasi dan Fungsi. *Riset UNISMA*. Halaman 74-83. http://riset.unisma.ac.id/index.php/jpm/article/download/16245/13800
- Ridwan. (2008). Dasar-Dasar Statisika. Bandung: Alfabeta.
- Ruswandi, Dadie. Dkk. (2011). *Dokumentasi Benda Cagar Budaya dan Kepurbakalaan Provinsi Banten (Cetakan ke-III)*. Banten: Dinas Budaya dan Pariwisata Provinsi Banten.
- Sadjati, Ida Malati. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. Universitas Terbuka, Jakarta, pp. 1-62 ISBN 9790110618.
- Safitri, Indri dan Dwi Sulisworo. (2020). Pengembangan Bahan Ajar E-Learning Berbasis Edmodo pada Materi Elastis dan Hukum Hooke untuk Peserta Didik SMA. *Jurnal Ilmiah Fisika, Pembelajaran dan Aplikasinya*. Volume 11, Nomor 02. 59-67. http://journal.uad.ac.id/index.php/BFI/article/view/20351
- Safitri, Windi. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Materi Sejarah Perjuangan Para Tokoh pada Siswa Kelas V MI Datok Sulaiman. (Skripsi): Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan, IAIN PALOPO.
- Saidillah, Akhmad. (2018). Kesulitan Peserta Didik dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jipsi: Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*. Volume 01, Nomor 02: 214-235.

- http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/9898
- Sayono, Joko. (2013). Pembelajaran Sejarah di Sekolah: Dari Pragmatis Ke Idealis. *Jurnal Sejarah dan Budaya*. Volume 07, Nomor 01: 9-17. http://journal.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya/article/view/4733
- Sirnayatin, Titin Ariska. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *Jurnal SAP: Susunan Artikel Pendidikan*. Volume 01, Nomor 03: 312-321. https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/SAP/article/view/1171
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Supardi. (2020). Landasan Pengembangan Bahan Ajar Menuju Kemandirian Pendidik Mendesain Bahan Ajar Berbasis Kontekstual. Mataram: Sanabil.
- Susanto, Heri. (2014). Seputar Pembelajaran Sejarah (Isu, Gagasan dan Strategi Pembelajaran). Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Tarihoran, Naf'an. (2017). Pengembangan Kurikulum. Serang: Loquen Press.
- Tegeh, I Made. Dkk. (2014). Model Penelitian Pengembangan. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Tjandrasasmita, Uka. (2011). *Banten Abab XV-XXI Pencapaian Gemilang Penorehan Menjelang*. Jakarta: Puslitbang Lektur dan Khazanah Keagamaan.
- Utami, Yolla Rizki. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Flipbook* Dalam Menunjang Pembelajaran Berdiferensiasi Di Kelas IV Sekolah Dasar. *Skripsi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Jambi*.
- Waryanto, Nur Hadi. (2005). Storyboard dalam Media Pembelajaran Interaktif. *Makalah: Workshop PPL UNY*. Halaman 1-11.
- Wicaksana, Sadewa Bagus. (2020). Penggunaan Media Digital Sebagai Sumber Pembelajaran Aktivitas Jasmani Di SMAN 1 Kalasan. *Skripsi: Fakultas Keolahragaan, UNY*.
- Yahya. (2019). Literasi Media Digital Sebagai Strategi Peningkatan Kompetensi Digital Pada Siswa SMA Negeri 1 Mayong. *Skripsi: Universitas Negeri Semarang*.
- Yuberti. (2013). *Teori Pembelajaran dan Pengembangan Bahan Ajar dalam Pendidikan*. Lampung: Anugrah Utama Raharja.