

## Pengembangan Media Buku Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa

### Development of Digital Book Media in History Learning to Improve Students' Local History Understanding

Riki Andi Saputro

Universitas Sebelas Maret

Penulis koresponden: Riki Andi Saputro, [rikiandisaputra33@gmail.com](mailto:rikiandisaputra33@gmail.com)

#### Abstrak

Media digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan di publikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, atau tablet. Tujuan penelitian pengembangan ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah pengembangan media pembelajaran sejarah dengan media buku *digital* dalam pembelajaran sejarah untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa dengan kajian teori sejarah Perang lima hari lima malam di Palembang dan mendeskripsikan kelayakan media pembelajaran buku *digital*. Metode yang dipakai dalam penelitian ini Research and Development (R&D) yang terdiri dari beberapa tahapan antara lain: 1) pencarian dan pengumpulan data, 2) perencanaan, 3) mengembangkan produk awal, 4) uji lapangan awal, 5) analisis revisi produk, 6) uji coba produk skala kecil atau terbatas, 7) hasil produk. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media buku *digital* telah di validasi oleh, 1) ahli materi, 2) ahli media, dan 3) ahli pendidikan dengan kriteria sangat layak digunakan dan respon para siswa sangat baik. Hasil penelitian Pengembangan Media Buku Digital pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan sejarah lokal layak digunakan untuk proses pembelajaran sejarah. Media pembelajaran ini telah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan ini. Dengan demikian media pembelajaran buku *digital* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran pada kajian materi sejarah.

**Kata Kunci:** Buku Digital, Pembelajaran Sejarah, Lokal

#### Abstract

Digital media is a publication consisting of text, images, and sound and published in digital form that can be read on computers or other electronic devices such as Android or tablets. The purpose of this development research is to describe the steps of developing history learning media with digital book media in history learning to improve students' understanding of local history by studying the historical theory of the Five Days Five Nights War in Palembang and to describe the feasibility of digital book learning media. The method used in this research is Research and Development (R&D) which consists of several stages, including: 1) searching and collecting data, 2) planning, 3) developing the initial product, 4) initial field testing, 5) product revision analysis, 6) small-scale or limited product trials, 7) product results. The results of this study indicate that learning using digital book media has been validated by, 1) material experts, 2) media experts, and 3) education experts with very suitable criteria for use and the students' responses are very good. The research results of Digital Book Media Development on history subjects to improve local history are suitable for use in the history learning process. This learning media has passed the development stage in accordance with the procedure and was validated by media experts, material experts and education experts.

**Keywords:** Digital Books, History Learning, Local

## PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting karena dapat meningkatkan kualitas hidup manusia dan dapat mengembangkan potensinya, sehingga dapat memenuhi kebutuhan hidupnya sendiri. Pendidikan menengah bertujuan meningkatkan pengetahuan (Widiansyah, 2018:231). Seperti halnya kecerdasan, pengetahuan, ahlak mulia, kepribadian yang baik serta keterampilan untuk mandiri dan mengikuti perkembangan teknologi.

Dalam dunia pendidikan saat ini, teknologi harus digunakan dengan tepat agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang di alami para siswa (Darudiato dkk, 2013:175). Pendidikan juga sebagai sistem, aktivitas pendidik terbangun dalam beberapa komponen, yaitu pendidik, peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan (Syamsuar, 2019:5).

Semua komponen yang membangun sistem pendidikan, saling berhubungan, saling tergantung, dan saling menentukan, satu sama lain. Perkembangan teknologi ditandai dengan munculnya berbagai kegiatan berbasis teknologi dan semuanya berbasis elektronik (Sepriady, 2018:115). Dalam pembelajaran dan perkembangan teknologi saat ini dapat dirasakan terutama dalam bahan ajar (Yildirim dkk, 2015:64) dan (Lam dkk, 2000:401). Melalui perkembangan teknologi guru diwajibkan memanfaatkan teknologi yang berkembang saat ini untuk dijadikan media pembelajaran (Lestari, S. 2018). Salah satu media pembelajaran Sejarah berbentuk multimedia atau digital dalam pembelajaran (Saputro, 2021:124).

Menurut Mulyaningsih Tahun 2017. pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia dan digital belum banyak dilakukan dengan menggunakan perangkat lunak yang bersifat *open source*. Salah satunya perangkat lunak yang digunakan adalah Flip Pdf yang merupakan sebuah perangkat lunak untuk membuat tampilan buku atau ebook menjadi buku elektronik digital berbentuk buku *digital* yang bisa berisi materi, video, gambar, maupun suara (Gustina, 2020:18).

Senada dengan pendapat diatas berdasarkan observasi di beberapa sekolah di SMA Kecamatan Air Sugihan telah didapatkan beberapa informasi mengenai analisis kebutuhan media pembelajaran yang terdapat pada siswa diantaranya guru belum pernah menggunakan buku *digital* dan juga ada belum tau apa itu buku digital ataupun *flipbook digital*. Tetapi disekolah sudah menggunakan kurikulum 2013, guru juga sudah menggunakan media yang interaktif seperti *power point* saat pembelajaran di kelas (Ristanto dkk, 2021). Akan tetapi media berbentuk buku *digital* belum digunakan sebagai alat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara kepada guru mengenai keterbatasan media, guru sudah menggunakan media pembelajaran, akan tetapi pengembangan media pembelajaran berbasis *digital* belum dikembangkan secara maksimal di sekolah (Lam dkk, 2000:401).

Kondisi diatas dapat diartikan bahwa guru sudah menggunakan media pembelajaran tetapi belum maksimal melakukan pengembangan media pembelajaran yang berbasis *digital*. Hal ini menjadi salah satu alasan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis digital untuk dijadikan bahan media pembelajaran, karena melihat sarana dan prasarana yang memadai untuk dipakai dalam proses pembelajaran, sehingga peneliti merasa perlu untuk melakukan sebuah pengembangan media buku *digital* menggunakan FlipPdf (Abdullah dkk, 2007:65).

Media digital merupakan sebuah publikasi yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan di publikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik lainnya seperti android, atau tablet (Kretzschmar dkk, 2013). Akan tetapi dalam hal ini salah satu media pembelajaran digital yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan pemahaman sejarah lokal siswa adalah media pembelajaran buku *digital* (Priyatna, 2020 & Fauzan dkk, 2019).

Buku digital merupakan bentuk animasi klasik yang terbuat dari kertas yang ditumpuk dimana setiap halamannya memiliki gambar yang diangkai menjadi satu yang memberikan efek bergerak pada gambar tersebut. Buku digital ini menggunakan aplikasi Flipbook atau juga dikenal FlipPdf secara bahasa berarti buku yang membalik (Ristanto dkk, 2021). Seiring dengan kemajuan zaman dan teknologi, ide tentang flipbook tersebut kemudian diadaptasi dalam bentuk digital yang menjadi buku digital seperti

majalah elektronik yang memiliki efek membalik, sebagaimana halnya dengan koran majalah riil (Sundari, 2018:7). Untuk memindahkan halaman satu kehalaman berikutnya dapat dilakukan dengan cara *dragging* dan juga menggunakan tombol navigasi dengan efek *flip* sebagaimana membalik buku sesungguhnya (Priyatna, 2020).

Terdapat beberapa software yang bisa digunakan untuk membuat sebuah buku digital, salah satunya yaitu Flip PDF Pro. Flip PDF Pro adalah sebuah perangkat lunak yang dapat mengolah file PDF menjadi buku digital (Sugianto dkk, 2013). Flip PDF Pro dilengkapi dengan fitur yang dapat mengintegrasikan berbagai macam file seperti teks, audi, video, gambar, dari berbagai format (mp3, flv, swf, mp4, jpg, png, gif, dsb) menjadi satu-satunya dalam sebuah flipbook. Aplikasi yang dihasilkan akan memiliki tampilan layaknya buku sunguhan bentuk digital (Mastrianto, 2020).

Media buku digital selain memudahkan guru juga dapat memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dirumah apa lagi pada masa pandemi seperti ini. Dengan adanya pengembangan buku digital diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan memudahkan untuk belajar sejarah dimanapun dan kapanpun (Gustina, 2020:18). Pada hakekatnya pembelajaran sejarah bukan merupakan suatu masa yang terhenti dan tertutup, sejarah bersifat terbuka dan berkesinambungan (Idris, 2018:82).

Sehingga dalam sejarah belajar masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang yang lebih baik lagi (Saputro dkk, 2020:15). Pentingnya kedudukan pembelajaran sejarah bagi siswa membuat pengajaran sejarah haruslah diterapkan secara holistik dengan mencakup tidak hanya sejarah nasional saja tetapi juga sejarah yang bersifat lokal yang ada di lingkungan sekitar siswa (Abdullah dkk, 2007:65). Sejarah lokal merupakan sebuah bagian dari khasanah perjalanan hidup masyarakat Indonesia dalam lingkup daerahnya masing-masing yang kaya akan nilai-nilai perjuangan, budaya dan juga kearifan lokal (Idris dkk, 2020:107).

Pembelajaran sejarah memiliki kedudukan penting dalam mengajarkan siswa tentang hakekat dan urgensi belajar sejarah itu sendiri. Menurut Hardiana, Y. (2017). Tujuan utama pembelajaran sejarah di sekolah adalah untuk mengajarkan kemampuan berpikir historis dan pemahaman sejarah kepada siswa. Pembelajaran sejarah tersebut diharapkan dapat mengembangkan kompetensi dan pengetahuan siswa tentang masa lampau sehingga dapat diterapkan dalam memahami dan menjelaskan proses perubahan dan perkembangan masyarakat serta menumbuhkan jati diri bangsa (Sholeh dkk, 2021:4). Sejarah lokal seperti sejarah masa Sriwijaya, Masa Kesultanan Palembang Darusalam, Hingga Masa Kemerdekaan dapat dijadikan materi pembelajaran sejarah (Saputro dkk, 2020:15).

Sejarah lokal dalam pembelajaran di sekolah merupakan proses belajar yang dapat membawa siswa pada sebuah living history atau sejarah yang ada di lingkungan sekitar mereka. Melalui sejarah lokal peserta didik digerakan untuk belajar dari situasi yang ada didekat mereka sehingga mereka bisa menghayati lingkungan masyarakat dimana mereka adalah bagian dari lingkungan masyarakat tersebut. Keberadaan sejarah lokal yang hidup hampir seluruh kehidupan masyarakat Indonesia tentu menjadi sebuah kewajiban bagi seluruh elemen masyarakat untuk ikut dalam menjaga, melindungi dan melestarikan sejarah lokal tersebut salah satunya melalui mengenalkan dalam pembelajaran sejarah lokal (Abidin dkk, 2020:109).

Pengetahuan siswa tentang sejarah lokal masih kurang, karena sebagian besar siswa hanya mengetahui sejarah nasional, jarang yang mengetahui sejarah lokalnya. Padahal banyak peristiwa-peristiwa yang ada di daerahnya maupun lingkungannya sendiri (Saputro dkk, 2020:15). oleh karena itu perlu adanya upaya yang lebih agar siswa dapat mengetahui sejarah lokal, dapat mempelajari dan memahami kejadian atau peristiwa-peristiwa di daerahnya dan mengambil nilai-nilai sejarahnya. Kajian sejarah lokal tidak lagi dapat dipandang tidak menarik, kurang luas dampaknya. Padahal sejarah lokal dan sejarah nasional itu merupakan proses akulturasi dalam rangka *nation and character building* (Chairunisa, 2016:3).

Dari beberapa permasalahan diatas peneliti merasa perlu mengenalkan sejarah yang bersifat lokal terhadap peserta didik agar peserta didik memahami sejarah lokal dilingkungannya khususnya sejarah lokal yang ada di Palembang Masa Hindu-Budha, Masa Kesultanan Palembang, Masa Kemerdekaan. Dari latar belakang diatas peneliti tertarik untuk mengembangkan sejarah lokal dalam bentuk media pembelajaran buku *digital*. Oleh karena itu dirumuskan dalam judul ” Pengembangan Media Buku *Digital* Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa”

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan atau Research and development (R&D) (Borg & Gall, 1983:772). Penelitian yang mengembangkan dan menghasilkan suatu produk yang layak dan menarik, serta lebih memungkinkan untuk diterapkan sebagai media pembelajaran jika produk tersebut di validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli pendidikan serta mendapatkan penilaian kemenarikan dari siswa (Laws, 2013),(Efendi dkk, 2018).

Penelitian pendidikan meliputi proses pengembangan dan validasi produk. Melalui penelitian pengembangan, peneliti berusaha untuk menciptakan media. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran dalam bentuk buku digital yang mampu meningkatkan minat belajar siswa (Rohmaini dkk, 2020:179).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran buku *digital* pada materi sejarah pada kelas XI SMA N 1 AIR SUGIHAN. Hasil penelitian pada pengembangan media pembelajaran buku *digital* ini dilakukan berdasarkan prosedur pengembangan yang mengacu pada metode penelitian Borg and Gall.

### **1). Pencarian Dan Pengumpulan Data**

Pencarian dan pengumpulan data dilakukan dengan cara pertama studi literasi dan penyebaran angket melalui buku-buku sumber, jurnal dan artikel yang berkaitan dengan media pembelajaran buku *digital*. Sedangkan untuk angket sendiri di buat untuk melakukan analisis kebutuhan media yang diberikan kepada guru kelas, untuk mengetahui kurikulum apa disekolah tersebut yang digunakan. Setelah angket tersebut diisi oleh guru, dapat diketahui bahwa dalam dalam kurikulum yang digunakan kurikulum 2013. Melalui angket tersebut juga dapat diketahui bahwa guru belum pernah menggunakan media buku *digital* pada materi peristiwa perlawanan Belanda dan guru belum memasukan materi materi tentang peninggalan sejarah lokal yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Sehingga guru bisa menerima dengan adanya pembuatan media pembelajaran buku digital masa perlawanan Belanda di Palembang (Khomarudin dkk, 2018:75).

### **2). Perencanaan**

Penelitian ini berasal dari adanya latar belakang masalah. Berdasarkan analisis materi masa perlawanan Belanda Palembang, materi ini memerlukan pengembangan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat menunjang dalam pembelajaran sejarah. Pada media pembelajaran ini yang digunakan adalah media buku *digital*, ini diharapkan membantu peserta didik untuk lebih dapat meningkatkan pengetahuan sejarah lokal maupun sejarah nasional. Melalui buku *digital* yang dikembangkan memiliki fitur fitur atau konten yang sangat menarik seperti adanya vidio, gambar, suara, dan bisa juga dimasukan soal latihan sehingga siswa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran sejarah (Gustina, 2020:18).

### **3) Mengembangkan Bentuk Produk**

Pengembangan produk awal yang telah dibuat berupa media pembelajaran buku *digital* yang didesain dengan mengunakan fitur pdf. Tahapan ini juga merancang untuk pembuatan cover depan, vidio, gambar dan suara dalam aplikasi *flip pdf*. Pengembangan produk ini belum terbukti kelayakanya karena belum adanya uji ahli, maka itu perlu untuk uji ahli terlebih dahulu (Novita,2021).

#### 4) Uji Lapangan Awal

Sebelum diujicobakan produk yang telah dikembangkan, harus melewati beberapa tahap seperti validasi uji ahli terlebih dahulu. Tujuannya agar mengetahui apakah media pembelajaran tersebut telah memenuhi kriteria atau belum. Uji ahli untuk validasi media pembelajaran ini dilaksanakan dalam tiga kategori. Setelah media selesai melalui tahapan pembuatan, maka tahap selanjutnya adalah validasi media. Validasi media pada penelitian ini divalidasi oleh 1 ahli media, 1 ahli materi dan 1 ahli pendidikan.

#### 5) Analisis Dan Revisi Produk

Setelah media divalidasi oleh para ahli materi, media dan pendidikan, maka ada beberapa saran dan komentar yang diberikan guna menyempurnakan pengembangan media pembelajaran buku *digital*, sehingga perlu direvisi sebelum dilakuakn uji coba secara terbatas di sekolah atau kelas yang menjadi sampel dalam penelitian.

#### 6) Uji Coba Produk

Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 12 agustus 2021. Kelas XI menjadi sampel penelitian ini sekaligus menjadi tempat untuk menguji coba media pemvelajaran mengunkan buku *digital*. Dalam mengambil sampel dilakukan dengan cara teknik sampling, teknik ini menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu sesuai dengan kebutuhan penelitian. Maka sampel yang digunakan adalah 25 orang peserta didik kelas XI untuk melakuakn uji coba terbatas. Pada uji coba kelompok kecil atau terbatas, jumlah peserta didik yang optimal antara 8 sampai 20 orang.

Berdasarkan analisis data penelitian respon peserta didik terhadap 25 responden didapatkan jumlah sekor 90% dan termasuk dalam kriteria sangat baik. Maka hasil uji coba terhdap peserta didik dalam sekala terbatas sangat baik maka bisa dikatakan penggunaan media pembelajaran buku *digital* layak untuk diajdikan media pembelajaran sejarah.

### Kelayakan Media Buku Digital

Media yang dipilih dalam pengembangan ini adalah buku *digital*, karena media tersebut dapat menyajikan konten yang sesuai dengan pembelajaran. Media buku digital selain memudahkan guru juga dapat memudahkan peserta didik untuk belajar secara mandiri dirumah apa lagi pada masa pandemi seperti ini. Dengan adanya pengembangan buku digital diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan memudahkan untuk belajar sejarah dimanapun dan kapanpun. Buku digital menggunakan aplikasi *Flip pdf* yang bisa berisi materi, vidio, gambar, maupun suara (Gustina, 2020:18).

Buku digital menggunakan aplikasi FlipPdf memiliki berbagai tampilan yang sudah disediakan dalam bentuk *template* sehingga mudah diaplikasikan dan membuat media menjadi lebih menarik. Beberapa kelebihan yang dimiliki buku digital antara lain memberikan pengalaman belajar yang berbeda bagi siswa, membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan bervariasi sehingga tidak membosankan.

Tujuan pembelajaran sejarah menurut Kuntowijoyo (2005: 18) secara umum sejarah mempunyai fungsi pendidikan yaitu sebagai pendidikan moral, pendidikan penalaran, pendidikan politik, pendidikan untuk perubahan, pendidikan untuk masadepan, dan keindahan. Apabila sudah disadari hubungan.

Dengan kata lain, sejarah tidak akan berfungsi bagi proses pendidikan yang menjurus kearah pertumbuhan dan karakter bangsa apabila nilai-nilai sejarah tersebut belum terwujud dalam pola-pola perilaku yang nyata (Efriyanti dkk, 2020:34).

Keberadaan sejarah lokal yang hidup hampir seluruh kehidupan masyarakat Indonesia tentu menjadi sebuah kewajiban bagi seluruh elemen masyarakat untuk ikut dalam menjaga, melindungi dan melestarikan sejarah lokal tersebut salah satunya melalui mengenalkan dalam pembelajaran sejarah lokal (Saputro, 2021:124).

Setelah media sudah dinyatakan layak oleh para ahli maka selanjutnya di uji cobakan kepada peserta didik secara terbatas. Adapun hasil perolehan nilai dari uji coba terbatas dari siswa dengan 25 orang siswa yaitu sebesar 90% termasuk dalam kategori sangat layak. Berdasarkan wawancara dengan beberapa siswa, mereka menyatakan tertarik dikarenakan konten didalamnya terdapat video, gambar, sehingga proses pembelajaran tidak membosankan. Minat siswa untuk belajar lebih tinggi setelah menggunakan media buku digital dan merubah suasana kelas menjadi lebih aktif, dan bisa dikatakan media flipbook digital ini dinyatakan sangat layak digunakan.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Buku Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa, dengan metode penelitian dan pengembangan *Research and development*. Mempunyai beberapa langkah yaitu pencarian dan pengumpulan data, perencanaan, mengembangkan produk awal, validitas uji coba ahli, revisi produk dan uji coba terbatas. Setelah melalui tahap tersebut dapat disimpulkan bahwa produk akhir dinilai efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Pengembangan Media Buku Digital pada mata pelajaran sejarah untuk meningkatkan sejarah lokal layak digunakan untuk proses pembelajaran sejarah. Media pembelajaran ini telah melewati tahap pengembangan yang sesuai dengan prosedur dan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan ahli pendidikan.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Dalam kesempatan yang berbahagia ini perkenankan saya menyampaikan rasa syukur ke hadirat Allah S.W.T. atas perkenanya saya bisa memaparkan makalah saya. Selanjutnya saya sampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak penyelenggara Semnas Pendidikan IPS Universitas Sriwijaya dan tak lupa saya sampaikan kepada pihak panitia penyelenggara saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

## **REFERENSI**

- Abidin, R., & Suryani, N. (2020). Students' Perceptions of 360 Degree Virtual Tour-Based Historical Learning About the Cultural Heritage Area of the Kapitan and Al-Munawar Villages in Palembang City. *International Journal of Social Sciences and Management*, 7(3), 105-112.
- Abdullah, S. H., & Hassan, A. (2007). Empati Sejarah dalam pengajaran dan pembelajaran Sejarah. *Malaysian Journal of Educators and Education*, 22, 61-74.
- Chairunisa, E. D. (2016). Konstruksi Skala Minat Kependidikan Sejarah Ditinjau Dari Keterampilan Dan Nilai Kesejarahan. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 13(3).
- Darudiato, S., & Wibowo, K. I. (2013). Binusmaya Sebagai Sumber Materi Dalam Pembelajaran Berbasis E-learning. *ComTech: Computer, Mathematics and Engineering Applications*, 4(2), 1070-1078.
- Fauzan, R., Yawati, J., & Ribawati, E. (2019). Pengembangan Media Flash Flipbook Digital Dalam Pembelajaran Sejarah Sma Materi Sejarah Lokal Geger Cilegon 1888 Di Sma Negeri 1 Ciruas. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 2(2).
- Effendi, H., & Hendriyani, Y. (2018). Pengembangan Model Blended Learning Interaktif dengan Prosedur Borg and Gall.
- Efriyanti, L., & Annas, F. (2020). Aplikasi Mobile Learning Sebagai Sarana Pembelajaran Abad 21 bagi Pendidik dan Peserta Didik di era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 5(1), 29-40.

- Gustina, E., & Wibowo, M. (2020). Improving Knowledge and Changing Health Attitude among Teenagers through Digital Media Flipbook. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 6(1), 15-22
- Hardiana, Y. (2017). Pembelajaran sejarah Indonesia berbasis peristiwa-peristiwa lokal di Tasikmalaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 1(1), 41-46.
- Idris, M., Chairunisa, E. D., & Saputro, R. A. (2020). Akulturasi Budaya Hindu-Budha Dan Islam Dalam Sejarah Kebudayaan Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 103-111.
- Idris, M. (2018). Temuan Sejarah Ativitas Perdagangan Kuno Di Desa Durian Gadis Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 2(1), 79-87.
- Khomarudin, A. N., & Efriyanti, L. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Pada Mata Kuliah Kecerdasan Buatan. *Jurnal Educative: Journal of Educational Studies*, 3(1), 72-87.
- Kretzschmar, F., Pleimling, D., Hosemann, J., Füssel, S., Bornkessel-Schlesewsky, I., & Schlesewsky, M. (2013). Subjective impressions do not mirror online reading effort: Concurrent EEG-eyetracking evidence from the reading of books and digital media. *PLoS one*, 8(2), e56178.
- LAM, Yvonne. Technophilia vs. technophobia: A preliminary look at why second-language teachers do or do not use technology in their classrooms. *Canadian Modern Language Review*, 2000, 56.3: 389-420.
- Laws, S., Harper, C., Jones, N., & Marcus, R. (2013). *Research for development: A practical guide*. Sage.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Mastrianto, A., Sariyatun, S., & Suryani, N. (2020). Bahan Ajar Digital Dalam Materi Pembelajaran Sejarah Lokal Perjuangan Laskar Rakyat Hizbullah Untuk Menanamkan Nilai Nasionalisme Generasi Milenial. *Proceeding Umsurabaya*.
- Mulyaningsih, N. N., & Saraswati, D. L. (2017). Penerapan Media Pembelajaran Digital Book Dengan Kvisoft Flipbook Maker. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 5(1), 25-32.
- NOVITA, W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Book Maker Pada Pelajaran Fiqh Peserta Didik Kelas Iv* (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Priyatna, A. (2020). *Pengembangan Media Flipbook Digital Situs Purbakala Pugung Raharjo untuk Meningkatkan Pemahaman Sejarah Lokal Siswa* (Doctoral dissertation, UNS (Sebelas Maret University)).
- Ristanto, R. H., & Mahardika, R. D. (2021, February). Digital flipbook immunopedia (DFI): A learning media to improve conceptual of immune system. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1796, No. 1, p. 012066). IOP Publishing.
- Rohmaini, L., Netriwati, N., Komarudin, K., Nendra, F., & Qiftiyah, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Berbasis Etnomatematika Berbantuan Wingeom Berdasarkan Langkah Borg And Gall. *Teorema: Teori Dan Riset Matematika*, 5(2), 176-186.
- Saputro, R. A. (2021). The Utilization of Colonial Historical Sites in the City of Palembang as a Learning Resource Based on Outdoor Learning. *Britain International of Linguistics Arts and Education (BIO LAE) Journal*, 3(2), 121-127.
- Saputro, R. A., Idris, M., & Suryani, I. (2020). Sejarah Dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 6(1), 6-17

- Sepriady, J. (2018). Contextual teaching and learning dalam pembelajaran sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 2(2), 100-110.
- Sholeh, K., Suriadi, A., & Uyun, R. (2021). Nilai-Nilai Sejarah Sebaran Situs Peninggalan Masa Islam Di Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Danadyaksa Historica*, 1(1).
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Muladi, Y. (2013). Modul virtual: Multimedia flipbook dasar teknik digital. *Invotec*, 9(2).
- Sundari, S., & Chairunisa, E. D. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Generatif (Generative Learning) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ips Terpadu (Sejarah) Kelas Vii Di Smp Negeri 15 Palembang. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 4(1), 1-9.
- Syamsuar, S., & Reflianto, R. (2019). Pendidikan dan tantangan pembelajaran berbasis teknologi informasi di era revolusi industri 4.0. *E-Tech: Jurnal Ilmiah Teknologi Pendidikan*, 6(2).
- Yildirim, G., Elban, M., & Yildirim, S. (2018). Analysis of use of virtual reality technologies in history education: A case study. *Asian Journal of Education and Training*, 4(2), 62-69.
- Widiansyah, A. (2018). Peranan Sumber Daya Pendidikan sebagai Faktor Penentu dalam Manajemen Sistem Pendidikan. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 18(2), 229-234.