

TEMPLATE AUTHOR JUSPI 2021.docx

by Dwi Oktaviana

Submission date: 05-Apr-2026 01:34PM (UTC+0700)

Submission ID: 2919612049

File name: TEMPLATE_AUTHOR_JUSPI_2021.docx (3.79M)

Word count: 5393

Character count: 34375

Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas X SMA N 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara

Dwi Oktaviana*, R.Soeharso

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

dwioktaa@students.unnes.ac.id

088806898753

Abstract	Abstrak
This study aims to develop teaching materials in the form of e-modules based on the Dieng Temple Site and Local Culture as a history learning resource for Year 10 students at State Senior High School 1 Bawang, Banjarnegara Regency. The background to this study is the low level of students' understanding of and interest in local history due to the limited availability of relevant learning resources in the main textbooks. The method used was <i>Research and Development</i> (R&D), adapting the 4D development model (Define, Design, Development, and Dissemination), though limited to the development stage. The research results indicate that the developed e-module was deemed "highly suitable" based on validation by subject matter experts (96.2%), media experts (88.2%), and history teachers (98.7%). In a pilot test involving 30 students from Class X-1, the product received a positive response with a percentage of 91.4% and was categorised as "highly engaging". This e-module is effective in creating an independent learning environment and helps students internalise local historical values through interactive and digitally accessible content <i>Keywords: E-module, local history, Dieng temple site</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul berbasis Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng sebagai sumber belajar sejarah bagi peserta didik kelas X di SMA Negeri 1 Bawang, Kabupaten Banjarnegara. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya pemahaman dan minat siswa terhadap sejarah lokal akibat keterbatasan sumber belajar yang relevan dalam buku teks utama. Metode yang digunakan adalah <i>Research and Development</i> (R&D) dengan mengadaptasi model pengembangan 4D (Define, Design, Development, dan Dissemination), namun dibatasi hingga tahap pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa e-modul yang dikembangkan dinyatakan "sangat layak" berdasarkan validasi ahli materi (96,2%), ahli media (88,2%), dan penilaian guru sejarah (98,7%). Dalam uji coba pemakaian kepada 30 siswa kelas X-1, produk ini mendapatkan respon positif dengan persentase 91,4% dan dikategorikan "sangat menarik". E-modul ini efektif dalam menciptakan suasana belajar yang mandiri dan membantu siswa menginternalisasi nilai-nilai sejarah lokal melalui konten yang interaktif dan aksesibel secara digital Kata Kunci: E-modul, sejarah lokal, situs candi dieng

PENDAHULUAN

Sejarah merupakan mata pelajaran yang merekonstruksi peristiwa faktual masa lalu yang mempengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia mulai dari politik, sosial, ekonomi dan budaya. Namun, realitas pedagogis di sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi oleh metode ceramah yang menempatkan peserta didik sebagai subjek pasif. Keterbatasan pengalaman belajar yang hanya berfokus pada aktivitas mendengarkan dan menghafal mengakibatkan kegagalan dalam menginternalisasi nilai serta makna yang berguna bagi kehidupan, sehingga memicu stigma negative bahwa mata pelajaran sejarah membosankan (Asmara, 2019).

Pembelajaran sejarah memiliki peranan yang cukup penting dalam dunia pendidikan, khususnya dalam membentuk karakter, identitas, nasionalisme serta membangun kesadaran historis peserta didik. Melalui pembelajaran sejarah diharapkan peserta didik memperoleh kemampuan berpikir historis dan kesadaran sejarah serta mengetahui peristiwa-peristiwa yang pernah terjadi disekitarnya. Rendahnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran sejarah perlu segera diatasi supaya tujuan pembelajaran tercapai. Materi sejarah di jenjang SMA sering kali dianggap rumit, sehingga guru perlu mengemas penyampaiannya secara kreatif agar kompetensi pembelajaran tetap tercapai. Salah satu kunci keberhasilan ini terletak pada penggunaan media pembelajaran yang relevan, yang tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai instrumen untuk menciptakan belajar yang interaktif. Dengan pemilihan media yang tepat, pembelajaran sejarah dapat menjadi pengalaman yang menyenangkan sekaligus meningkatkan antusiasme peserta didik terhadap masa lalu (Hernadi, 2021).

Dalam era digital saat ini, media pembelajaran bukan hanya pelengkap melainkan komponen inti dalam proses belajar. Guru memiliki peran penting dalam merancang pembelajaran sejarah yang menarik dan mudah dipahami. Kehadiran teknologi telah membuka aksesibilitas yang lebih luas terhadap keragaman sumber belajar. Melalui internet, peserta didik dapat mengakses berbagai sumber informasi sejarah termasuk artikel, konten video, dan visual. Kondisi ini memfasilitasi peserta didik untuk mempelajari sejarah dari beragam perspektif, sehingga memungkinkan mereka membangun pemahaman yang lebih komprehensif mengenai suatu peristiwa.

Bahan ajar yang efektif tidak hanya sekadar sarana penyampaian informasi, namun dikembangkan untuk menyajikan materi secara jelas dan terstruktur. Oleh karena itu, penting bagi para pendidik untuk memilih dan mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik. Pengembangan bahan ajar secara mandiri menjadi krusial agar materi yang disampaikan selaras dengan karakteristik dan kebutuhan spesifik peserta didik. Bahan ajar yang ideal harus bersifat kontekstual dengan mengintegrasikan kondisi lingkungan serta potensi lokal baik dari aspek geografis, sosial, maupun budaya yang ada di sekitar objek kajian. Dengan melakukan penyesuaian yang optimal terhadap realitas lingkungan siswa, pendidik dapat meminimalisir ketidakcocokan materi dan menciptakan proses pembelajaran yang jauh lebih efektif.

Pembelajaran sejarah yang berdasar pada sejarah lokal, guru dapat menghubungkan peristiwa sejarah nasional dengan peristiwa yang terjadi ditingkat daerah. Melalui pendekatan ini, peserta didik dapat membangun kesadaran sejarah dan menghubungkan peristiwa masa lalu dengan kondisi saat ini. Sejarah lokal merupakan

peristiwa yang terjadi pada suatu lokalitas tertentu dan biasanya meliputi budaya, tempat, tradisi, serta tokoh lokal yang ada (Andre&Siregar, 2022). Diharapkan dengan cara ini mereka mengetahui peristiwa-peristiwa sejarah yang pernah terjadi disekitarnya, meningkatkan motivasi belajar sejarah dan menjaga benda-benda sejarah yang ada dilingkungannya.

Generasi muda saat ini banyak yang tidak mengetahui situs-situs peninggalan sejarah karena terbatasnya informasi yang diberikan oleh guru. Hal ini tentu saja menyebabkan minat belajar sejarah lokal dikalangan peserta didik menjadi rendah. Bahan ajar yang membahas mengenai sejarah lokal masih terbatas. Oleh karena itu, peninggalan sejarah seperti situs candi dieng dan budaya lokal perlu diajarkan kepada peserta didik karena dapat memberikan informasi terkait peninggalan sejarah di lingkungan sekitarnya. Sehingga sebagai generasi muda bisa melestarikan peninggalan cagar budaya berupa situs sejarah agar tidak rusak dan dilestarikan dengan baik dapat berdayaguna bagi generasi yang akan datang. Kabupaten Banjarnegara memiliki peninggalan sejarah berupa kompleks situs candi Dieng yang bernilai tinggi akan tetapi kesadaran masyarakat akan situs sejarah ini masih rendah karena minimnya publikasi yang terbatas. Keberadaan situs sejarah ini, seharusnya dapat dimanfaatkan secara optimal sebagai sumber belajar efektif untuk meningkatkan minat belajar sejarah.

Situs Candi Dieng memiliki urgensi besar sebagai sumber belajar karena statusnya sebagai peninggalan sejarah tertua di Jawa Tengah yang mampu memicu rasa ingin tahu serta nalar kritis peserta didik. Dengan mengintegrasikan situs ini ke dalam materi perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa memahami kearifan lokal serta aspek sosial di lingkungan mereka secara lebih mendalam. Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar yang terintegrasi dengan potensi sejarah lokal ini menjadi sangat penting sebagai sarana penunjang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih efektif, relevan, dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, seluruh potensi yang tersedia di lingkungan sekitar harus didayagunakan secara maksimal sebagai sumber belajar. Kabupaten Banjarnegara, sebagai wilayah yang kaya akan situs sejarah, memiliki peluang besar untuk memanfaatkan aset tersebut secara optimal guna memperkaya materi serta meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah. Oleh karena itu, perlu dikembangkan bahan ajar dalam bentuk e-modul menjadi kebutuhan untuk pembelajaran sejarah disekolah. Penggunaan modul diperlukan terutama dalam menjelaskan materi sejarah lokal seperti halnya mengenai peninggalan sejarah berupa situs candi dan budaya lokal Dieng. Oleh sebab itu, e-modul sangat cocok dan diperlukan sebagai pelengkap materi berbasis sejarah lokal. Penggunaan modul mampu menciptakan struktur pembelajaran yang lebih sistematis, mendukung kemandirian siswa, serta menjamin ketuntasan materi dengan hasil capaian yang terukur.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih SMA N 1 Bawang sebagai tempat penelitian yang berada di Kabupaten Banjarnegara. Sekolah ini berada di wilayah dengan kekayaan sejarah dan budaya yang luas biasa, khususnya keberadaan situs candi dan budaya lokal Dieng. Sehingga, e-modul ini dapat menjadi sumber belajar bagi peserta didik untuk lebih memahami dan menghargai sejarah yang ada disekitar lingkungan mereka. Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar E-Modul Berbasis Situs Candi dan

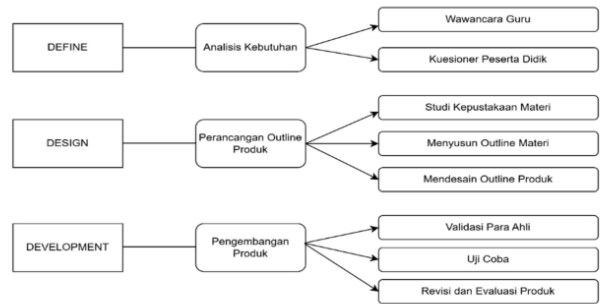
Budaya Lokal Dieng Sebagai Sumber Belajar Dalam Pembelajaran Sejarah Bagi Peserta Didik Kelas X SMA Negeri 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara.”

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang, merujuk pada pemikiran Sugiyono (2019), merupakan strategi penelitian untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji tingkat efektivitasnya melalui dukungan data yang valid. Selaras dengan tahapan yang dikemukakan oleh Okpatrioka (2023), proses pengembangan ini dilakukan secara sistematis, dimulai dari tahap analisis kebutuhan, pembuatan produk, hingga proses validasi untuk memastikan kualitasnya. Penggunaan metode ini bertujuan agar produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara ilmiah dan mampu menjawab tantangan yang ada di lapangan.

Penelitian ini mengadopsi model pengembangan 4D yang diadaptasi dari teori Thiagarajan (1974) dalam Lestari (2018) serta Kurniawan & Dewi (2017), yang secara orisinal mencakup fase *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), dan *Dissemination* (penyebarluasan). Namun, prosedur dalam penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tiga tahap pertama, yaitu *Define*, *Design*, dan *Development*. Keputusan untuk tidak menggunakan tahap diseminasi diambil karena fokus utama pengembangan ini terletak pada uji validitas materi dan media oleh para ahli, yang kemudian dilanjutkan dengan uji coba produk secara terbatas bagi siswa kelas X-1 SMA Negeri 1 Bawang.



Bagan 1.1 Alur Penelitian
(Sumber: Data yang diolah peneliti, 2026)

Populasi dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bawang yang beralamat di Jl. Raya Pucang No. 134, Kecamatan Bawang, Kabupaten Banjarnegara, Jawa Tengah. Subjek penelitian yang dilibatkan dalam studi ini adalah siswa kelas X-1 dengan total jumlah peserta didik sebanyak 30 orang. Pemilihan tempat tersebut dilakukan untuk memfasilitasi pengumpulan data yang sesuai dengan kebutuhan pengembangan di lingkungan sekolah tersebut.

Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan pendekatan kombinasi antara metode kualitatif dan kuantitatif dalam proses pengumpulan serta analisis datanya. Data kualitatif dihimpun melalui catatan, saran, dan masukan konstruktif dari validator ahli, guru sejarah, maupun peserta didik, sementara data kuantitatif bersumber dari skor angket validasi serta lembar respons penilaian. Evaluasi terhadap desain produk dilakukan melalui analisis data yang divalidasi oleh para ahli dengan instrumen skala Likert, yang bertujuan untuk mengukur kualitas produk secara sistematis berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Tabel 1.1 Penilaian Skala Likert

Jawaban Alternatif	Nilai
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

Sumber : Akbar (2013)

Adapun rumus untuk menghitung hasil angket validasi yang menggunakan skala Likert menurut Sugiyono (2019) adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = angka presentase

f = skor yang diperoleh

N = skor keseluruhan

Data yang digunakan kemudian ditafsirkan dengan merujuk pada kriteria kualifikasi yang telah ditetapkan. Kriteria kualifikasi ini didasarkan pada penelitian Aupa&Yefterson (2022) dan dijabarkan dalam rumus berikut:

a. Presentase Nilai Maksimal

$$\begin{aligned}\% \text{Nilai Maksimal} &= \frac{\text{Skor maksimal}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{4}{4} \times 100\% \\ &= 100\%\end{aligned}$$

b. Presentase Nilai Minimal

$$\begin{aligned}\% \text{Nilai Minimal} &= \frac{\text{Skor minimal}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\% \\ &= \frac{4}{16} \times 100\% \\ &= 25\%\end{aligned}$$

c. Range

$$\begin{aligned}\text{Range} &= \% \text{Nilai maksimal} - \% \text{Nilai minimal} \\ &= 100\% - 25\% \\ &= 75\%\end{aligned}$$

d. Lebar Interval

$$\begin{aligned}\text{Lebar Interval} &= \frac{\text{Range}}{\text{Jumlah Interval}} \times 100\% \\ &= \frac{75\%}{4} \times 100\% \\ &= 18.75\%\end{aligned}$$

Berdasarkan rumus yang telah dipaparkan, kategori dalam skala nilai dapat dikategorikan seperti yang ditunjukkan dalam Tabel 1.2

Tabel 1.2. Kategori Skala Kelayakan

Presentase	Skala Nilai	Kriteria dan Keterangan
$81,25\% < \text{nilai} \leq 100\%$	4	Sangat Layak
$62,5\% < \text{nilai} \leq 81,25\%$	3	Layak
$43,75\% < \text{nilai} \leq 62,5\%$	2	Cukup Layak
$25\% < \text{nilai} \leq 43,75\%$	1	Sangat Tidak Layak

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menerapkan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) untuk menciptakan produk berupa modul elektronik berbasis situs web yang mengkaji sejarah situs candi serta kebudayaan lokal Dieng. Pengembangan media ini ditujukan sebagai sarana pengayaan materi Sejarah Peradaban Hindu-Buddha di Indonesia, sehingga peserta didik dapat mempelajari keterkaitan antara peninggalan lokal dengan narasi sejarah nasional secara lebih mendalam dan interaktif.

Analisis Kebutuhan Bahan Ajar

Peneliti melakukan langkah pertama pada penelitian dan pengembangan dengan wawancara kepada guru sejarah yang terdapat di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara, yakni Inayah Dwi Lestari, S.Pd. Dalam wawancara ini, terdapat beberapa hal yang peneliti tanyakan kepada beliau sesuai dengan instrumen wawancara yang telah ditentukan. Berdasarkan hasil wawancara, peneliti mendapatkan informasi bahwa SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara telah menggunakan Kurikulum Merdeka dengan Pendekatan Deep Learning di kelas X. Adanya penggunaan kurikulum merdeka tersebut menimbulkan perubahan pada karakteristik peserta didik di SMA Negeri 1 Bawang. Tidak hanya perubahan karakteristik peserta didik, tetapi perubahan juga terjadi pada gaya mengajar guru sejarah di kelas. Sekolah juga memfasilitasi wifi yang dapat diakses oleh warga sekolah yang tentunya dapat dimanfaatkan. Dengan adanya sarana dan prasarana tersebut, ketika pembelajaran sejarah berlangsung, peserta didik pun sering menggunakan internet ataupun teknologi lainnya untuk mencari informasi-informasi sebagai tambahan materi pembelajaran sejarah yang telah dijelaskan oleh guru.

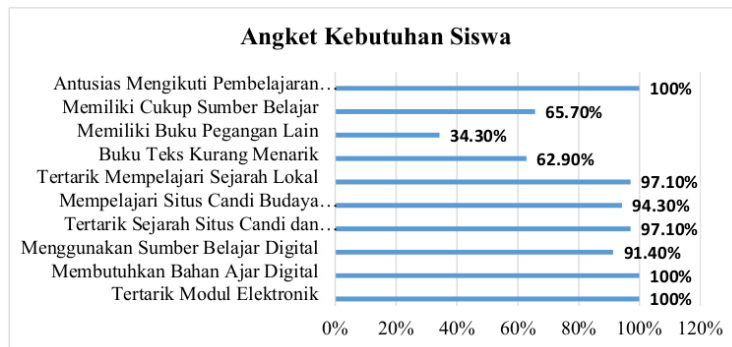
Dalam pembelajaran sejarah di kelas X, didapatkan fakta bahwa sejarah lokal dalam pembelajaran masih kurang diperhatikan. Hal tersebut terjadi karena di dalam buku teks, materi tersebut tidak dimasukkan dalam materi pokok pembelajaran sejarah dan hanya materi suplementer. Beliau juga mengemukakan bahwa ketika mengajarkan sejarah hindu-budha mengenai situs candi dieng, biasanya beliau meminta peserta didik untuk mencari materi di internet untuk di analisis.

Materi sejarah lokal mengenai situs candi dan budaya lokal dieng belum dimasukkan ke dalam buku teks sejarah kelas X, sehingga mengakibatkan peserta didik kurang memahami sejarah yang ada di sekitar lingkungan peserta didik. Dengan adanya perubahan zaman yang berkembang pesat, tentunya juga mendorong pemanfaatan teknologi untuk menunjang pembelajaran sejarah agar lebih efektif dan efisien. Melalui pengembangan bahan ajar sejarah lokal melalui bahan ajar non-cetak yang sederhana, terpusat, dan fleksibel diharapkan dapat meningkatkan minat belajar peserta didik dalam belajar sejarah di kelas. Secara keseluruhan, wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada guru sejarah menyoroti pada kurang tersedianya bahan ajar sejarah lokal bagi peserta didik, minat peserta didik dalam belajar sejarah, perubahan kurikulum, karakteristik peserta didik dalam pembelajaran sejarah di kelas, serta penggunaan teknologi untuk memaksimalkan pembelajaran sejarah di kelas.

Tahapan selanjutnya yang dilakukan oleh peneliti ialah pengambilan data dengan membagikan kuesioner kebutuhan kepada peserta didik. Kuesioner ini digunakan untuk mengetahui kebutuhan peserta didik di sekolah mengenai bahan ajar sejarah lokal, situs candi dan budaya lokal Dieng.

Peneliti membagikan kuesioner kepada peserta didik di kelas X-1 dengan jumlah total 30 peserta didik secara keseluruhan. Pembagian kuesioner dilakukan oleh peneliti pada 5 Maret 2026. Dalam kuesioner, terdapat beberapa pernyataan yang telah di isi oleh peserta didik. Berikut merupakan beberapa hasil jawaban dari kuesioner kebutuhan peserta didik yang telah dibagikan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

Gambar 1.1 Hambatan dan Minat Siswa



Menyadari kompleksitas tantangan dan kebutuhan tersebut, bahan ajar e-modul situs candi dan budaya lokal dieng ini dikembangkan sebagai solusi inovatif. Pengembangan bahan ajar ini dilandasi oleh temuan empiris yang diperoleh melalui observasi, wawancara, analisis kebutuhan, dan penyebaran angket. Temuan tersebut menunjukkan tiga poin penting, yaitu pertama, tingginya antusias siswa terhadap sejarah lokal, khususnya sejarah situs candi dan budaya lokal dieng. Kedua, membuka peluang untuk menghubungkan peristiwa global dengan konteks nasional dan dinamika lokal yang memengaruhi kelangsungan hidup masyarakat. Ketiga, pemilihan dan pengembangan bahan ajar elektronik berbasis emodul didasarkan pada analisis kebutuhan bahan ajar peserta didik yakni memudahkan peserta didik untuk memahami materi tanpa perlu mencatat. Melengkapi dan memperkaya penjelasan pendidik dengan visual dan informasi tambahan. Sumber belajar mandiri yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun. Mengajak peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Ringkasan materi yang jelas dan terstruktur.

Pengembangan Bahan Ajar Modul Elektronik

1. Pengumpulan Data atau Informasi Produk

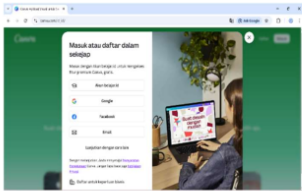
Pada tahap ini, dilakukan perancangan bahan ajar elektronik berupa modul digital. E-modul ini dirancang dengan mempertimbangkan hasil analisis pada tahap sebelumnya. E-modul ini dibuat dalam format digital dan dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang menarik. Penyusunan bahan ajar sejarah lokal yang dilakukan oleh peneliti dimulai dengan melakukan studi kepustakaan sesuai materi sejarah lokal yang akan dikembangkan bahan ajarnya. Peneliti menyusun bahan ajar sejarah lokal dengan melakukan studi literatur materi sejarah lokal mengenai situs candi dan budaya lokal Dieng. Peneliti memanfaatkan berbagai sumber yang relevan dan kredibel, seperti mengunjungi situs candi dieng, buku hasil penelitian ilmiah yang mendalam, artikel jurnal yang terbaru dan relevan, lalu kemudian peneliti mengkombinasikan sumber-sumber tersebut untuk menyusun bahan ajar sejarah situs candi dan budaya lokal dieng.

2. Rancangan Desain Produk

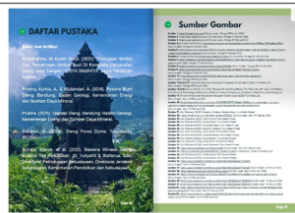
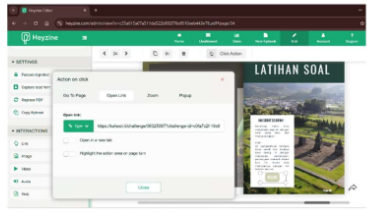
Langkah lanjutan yang dilakukan peneliti ialah melakukan desain outline produk e-modul. Pada penelitian ini, Canva dipilih sebagai perangkat lunak utama

dalam merancang e-modul. Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan e-modul yang menarik secara visual. Berikut ini merupakan pembuatan desain produk yang dilakukan oleh peneliti.

Tabel 1.3 Pembuatan Produk E-Modul

No	Keterangan	Gambar
1.	Membuat akun Canva, buka situs webCanva(https://www.canva.com/) dan buat kaun gratis. Pembuatan akun ini dapat menggunakan email, akun google, atau facebook untuk mendaftar. Kemudian masuk pada bagian utama atau beranda dan klik “buat desain” di menu bagian sebelah kiri.	
2.	Pada bagian sampul menggunakan gambar candi dan perkebunan di sekitarnya serta mencantumkan judul “Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng”. Pada bagian pojok bawah sebelah kiri dicantumkan nama peneliti dan ditambahkan keterangan “Sejarah Indonesia untuk Kelas X”.	
3.	Pada bagian prakata dituliskan untuk menjelaskan tujuan pembuatan bahan ajar e-modul, dan ucapan syukur kepada Allah SWT. Pada bagian pojok kanan bawah dicantumkan tempat, tanggal, tahun pembuatan e-modul, dan nama serta NIM peneliti.	

4.	Pada bagian daftar isi dibuat terstruktur dan mudah dibaca. Daftar isi memuat semua bagian e-modul, termasuk sub-topik. Pada bagian standar isi dibuat terstruktur dan mudah dibaca. Bagian ini memuat materi pelajaran, kelas/semester, standar kompetensi, indikator, alokasi waktu, dan nama penyusun.	
5.	Pada bagian ini sub-topik pertama, yakni “Mengenal Kawasan Dieng” materi ini menjelaskan mengenai letak geografis dan geologis Dieng serta asal usul nama Dieng. Pada tiap bagian terdapat foto menyesuaikan isi materi.	
6.	Pada bagian sub-topik kedua, yakni “Sejarah dan Arsitektur Candi Dieng” materi ini berisi pembahasan mengenai beberapa bagian mulai dari jejak leluhur Jawa di Dieng, warisan kolonialisme di Dieng, kompleks percandian Dieng, dan karakteristik arsitektur candi.	
7.	Pada bagian sub-topik ketiga, yakni “Budaya Lokal dan Nilai Kehidupan” materi ini berisi pembahasan mengenai beberapa bagian mulai dari sejarah anak rambut gimbal, tradisi ruwatan rambut gimbal, dan integrasi nilai kehidupan masyarakat.	

8.	Pada bagian latihan soal atau pertanyaan refleksi terdapat bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 butir. Latihan soal dicantumkan link untuk menuju aplikasi Kahoot untuk mengerjakan soal pilihan ganda.	
9.	Pada bagian halaman terakhir berisi daftar pustaka yang menyertakan sumber-sumber referensi yang digunakan dalam pengembangan materi dan sumber gambar yang dilampirkan dalam e-modul.	
10.	Bagian Sampul Belakang	
11.	Buka situs heyzine.com. Masuk (login) atau buat akun baru untuk memasukkan link kuis (seperti Quizizz, Google Forms, atau Kahoot) ke dalam Heyzine dari PDF dilakukan melalui fitur Interactivity di Heyzine.	

Merujuk pada tabel diatas, peneliti telah melakukan desain produk pengembangan bahan ajar sejarah situs candi dan budaya lokal Dieng dalam bentuk e-modul yang disesuaikan dengan outline materi, serta referensi desain yang telah

didapatkan oleh peneliti. Bagian topik dan subtopik telah dimasukkan secara keseluruhan ke e-modul dengan penjelasan yang lebih spesifik dan mendalam.

Hasil Uji Coba Bahan Ajar E-modul

Pada tahap pengembangan, dilakukan proses validasi sebanyak dua kali yang melibatkan ahli materi serta ahli media. Langkah ini ditempuh guna menguji kelayakan dan efektivitas produk yang dikembangkan dalam menunjang pembelajaran sejarah, sekaligus memastikan materi terkait situs candi dan budaya lokal Dieng dapat dipahami peserta didik dengan lebih mudah. Adapun para pakar yang memberikan penilaian terhadap kualitas isi dan tampilan desain e-modul sejarah lokal ini terdiri dari beberapa ahli sebagai berikut.

a. Interpretasi Data Ahli Materi

Bahan ajar e-modul pada materi situs candi dan budaya lokal Dieng telah melalui pengujian kelayakan produk oleh dosen sejarah Universitas Negeri Semarang sebagai validasi ahli materi yakni Bapak Dr. R. Soeharso, M.Pd. Proses validasi melibatkan dosen ahli yang kompeten untuk memberikan masukan, kritik, dan saran konstruktif guna memastikan bahan ajar yang dikembangkan memiliki kualitas tinggi serta relevan dengan karakteristik siswa. Evaluasi dari pakar ini menjadi landasan utama dalam menyempurnakan produk sebelum memasuki tahap uji coba kepada guru dan peserta didik. Dalam praktiknya, validator menganalisis produk menggunakan instrumen skala Likert yang terukur, yang mencakup rentang penilaian dari Sangat Baik (skor 4) hingga Sangat Kurang (skor 1), sehingga diperoleh data yang objektif dan sistematis.

Tabel 1.4 Hasil Validasi Ahli Materi

Total Nilai	77
Persentase Kelayakan	96,2 %
Interval Skor	$81,25\% < \text{nilai} \leq 100\%$
Kelayakan	E-modul sangat layak, tanpa revisi

Sumber : Data Primer yang diolah Peneliti

Berdasarkan hasil validasi, e-modul sejarah Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng yang dikembangkan dinyatakan "sangat layak" dengan capaian skor 96,2%, sehingga dapat langsung digunakan tanpa revisi. Angka tersebut melampaui ambang batas minimal kelayakan sebesar 62,5%, yang menjadi syarat untuk melanjutkan ke tahap uji coba produk. Kualitas materi e-modul ini diperkuat oleh perolehan skor sempurna (rata-rata 4) pada seluruh indikator penilaian, yang mencakup aspek kesesuaian materi, kedalaman konten, ketepatan serta objektivitas, hingga relevansi dengan target pengguna. Hasil ini membuktikan bahwa penyusunan unsur-unsur materi dalam e-modul tersebut telah memenuhi standar kualitas yang sangat baik dan siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran.

b. Interpretasi Data Ahli Media

Bahan ajar e-modul pada materi sejarah lokal yaitu situs candi dan budaya lokal Dieng telah melalui pengujian kelayakan produk oleh dosen sejarah Universitas Negeri Semarang sebagai validasi ahli media yakni Bapak Atno, S.Pd., M.Pd. Ahli media ini ditentukan sesuai dengan kompetensi ahli sebagai ahli media. Beliau dipilih oleh peneliti sebagai ahli media karena memiliki kompetensi dalam hal media pembelajaran sejarah. Lebih lanjut, beliau juga mampu mata kuliah sumber dan media

pembelajaran sejarah sekaligus produksi dan media pembelajaran sejarah. Dalam tahapan validasi ahli media terdapat beberapa aspek yang dinilai, yaitu inovasi bahan ajar, fitur bahan ajar, desain bahan ajar dengan total keseluruhan terdapat 17 indikator. Penilaian produk oleh validator dianalisis menggunakan skala Likert yang sistematis. Instrumen ini mengkategorikan respons ke dalam empat tingkatan skor, yakni **Sangat Baik dengan bobot 4**, **Baik dengan bobot 3**, **Kurang dengan bobot 2**, serta **Sangat Kurang dengan bobot 1**.

Tabel 1.5 Hasil Validasi Ahli Media

Total Nilai	60
Persentase Kelayakan	88,2 %
Interval Skor	$81,25\% < \text{nilai} \leq 100\%$
Kelayakan	E-modul sangat layak, tanpa revisi

Sumber : Data Primer yang diolah peneliti

Berdasarkan hasil validasi di atas, terungkap bahwa bahan ajar e-modul dengan materi sejarah situs candi dan budaya lokal Dieng yang dikembangkan oleh peneliti meraih skor presentase sebanyak 88,2%, tergolong dalam kategori "sangat layak". Hal ini menunjukkan persetujuan untuk melakukan uji coba penggunaan produk, setelah mencapai persentase kelayakan di atas 62,5% dengan kategori minimal "cukup layak". Kualitas visual e-modul Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng ini dibuktikan melalui perolehan skor yang konsisten pada kategori "baik" dan "sangat baik". Hal tersebut tercermin pada aspek desain sampul, desain isi, serta tata letak dan struktur yang secara merata mendapatkan skor 3 dan 4. Selain itu, aspek kemudahan penggunaan meraih nilai rata-rata sempurna (skor 4), yang menegaskan bahwa seluruh elemen penyusun bahan ajar ini mulai dari estetika hingga fungsionalitasnya telah memenuhi standar kualitas yang sangat memadai untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

c. Interpretasi Data Respon Guru

Bahan ajar e-modul pada materi situs candi dan budaya lokal Dieng telah memenuhi pengujian kelayakan produk oleh guru sejarah kelas X SMA Negeri 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara yakni Ibu Inayah Dwi Lestari, S.Pd. Uji coba ini merupakan bagian penting dalam proses pengembangan produk untuk menghasilkan bahan ajar e-modul bertema situs candi dan budaya lokal Dieng yang berkualitas dan layak sebelum digunakan dalam uji coba kepada siswa. Penilaian produk oleh validator dianalisis menggunakan skala Likert yang sistematis. Instrumen ini mengkategorikan respons ke dalam empat tingkatan skor, yakni **Sangat Baik dengan bobot 4**, **Baik dengan bobot 3**, **Kurang dengan bobot 2**, serta **Sangat Kurang dengan bobot 1**.

Tabel 1.6 Hasil Uji Pemakaian Oleh Guru

Aspek Kelayakan Media

Total Nilai	39
Persentase Kelayakan	97,5 %
Kelayakan	E-modul sangat layak tanpa revisi

Sumber : Data Primer yang diolah Peneliti

Aspek Kelayakan Materi

Total Nilai	44
Persentase Kelayakan	100 %
Kelayakan	E-modul sangat layak tanpa revisi

Sumber : Data Primer yang diolah Peneliti

Berdasarkan hasil uji coba pemakaian media oleh guru diatas, terungkap bahwa bahan ajar e-modul dengan materi situs candi dan budaya lokal Dieng yang dikembangkan oleh peneliti meraih rata-rata skor presentase sebanyak 98,7%, tergolong dalam kategori "sangat layak", sehingga e-modul dapat digunakan tanpa revisi. Hal ini menunjukkan persetujuan untuk melakukan uji coba penggunaan produk, setelah mencapai persentase kelayakan di atas 62.5% dengan kategori minimal "cukup layak".

Kualitas e-modul Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng ini dibuktikan dengan perolehan skor (rata-rata 4) pada seluruh indikator penilaian, yang menempatkannya dalam kategori "sangat baik". Keunggulan tersebut mencakup aspek desain dan tata letak, kualitas ilustrasi dan gambar, kemudahan operasional, hingga kedalaman serta objektivitas materi yang disajikan. Selain itu, aspek kesesuaian dengan tingkat pemahaman siswa juga mendapatkan nilai maksimal, yang menegaskan bahwa seluruh elemen penyusun e-modul ini baik dari segi visual, fungsionalitas, maupun substansi materi telah memenuhi standar kualitas yang sangat tinggi untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

d. Interpretasi Data Respon Siswa

Uji penggunaan produk sejarah yang dikembangkan, yaitu bahan ajar e-modul dengan materi situs candi dan budaya lokal Dieng, dilaksanakan di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara, tepatnya di kelas X-1. Uji coba ini dilakukan dua kali, yaitu uji coba one on one, sebagai masukan awal mengenai produk dan uji coba pemakaian. Tujuan utama dari uji coba ini adalah untuk menghasilkan bahan ajar yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara.

1. Uji Coba one on one

Uji coba one on one bahan ajar ini melibatkan 5 siswa terpilih dari kelas X-1. Pemilihan siswa dilakukan secara acak untuk memastikan representasi yang beragam dari populasi target. Uji coba berlangsung pada hari Kamis, 5 Maret 2026

Gambar 1.2 Perhitungan Hasil Respon Uji Terbatas Siswa

No	Nama	Aspek Penilaian															Jumlah	Presentase	Keterangan
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15			
1	A1	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	52	86 %	SM
2	A2	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	54	90 %	SM
3	A3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	59	98 %	SM
4	A4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	52	86 %	SM
5	A5	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	2	4	51	85 %	SM
Jumlah		20	18	18	18	16	18	19	17	19	17	19	17	18	15	19	268	445%	
Persentase		100%	90%	90%	90%	80%	90%	95%	85%	95%	85%	95%	85%	90%	75%	95%			
Kelayakan		SM	SM	SM	SM	M	SM	SM	SM	SM	SM	SM	SM	SM	M	SM			

Tabel 1.7 Hasil Uji Coba Terbatas Siswa

	Total Skor	Presentase Skor	Keterangan
Hasil	268 : 5 = 53,6	445 : 5 = 89 %	81,25% < nilai ≤ 100%
Keterangan		Positif	Sangat Menarik

Sumber : Data Primer yang diolah peneliti

2. Uji Coba Pemakaian oleh Siswa Kelas X-1

Setelah melalui dua tahap penting, yaitu uji penggunaan produk oleh siswa dalam uji coba terbatas dan revisi berdasarkan masukan, peneliti melanjutkan ke tahap selanjutnya: uji coba pemakaian. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2026 di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara, tepatnya di kelas X-1 yang terdiri dari 30 siswa. Uji coba pemakaian ini bertujuan untuk mengukur efektivitas produk dalam situasi pembelajaran yang sebenarnya. Para siswa di kelas X-1 berkesempatan untuk menggunakan produk dan memberikan tanggapan mereka.

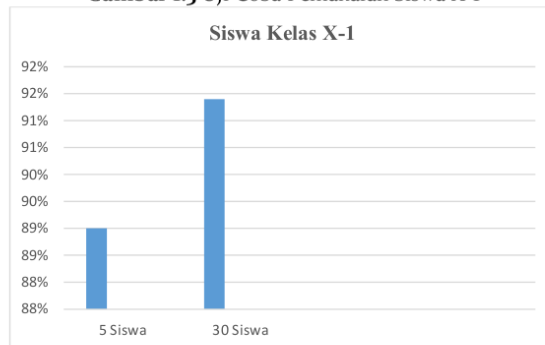
Tabel 1.8 Hasil Uji Coba Pemakaian Siswa

	Total Skor	Presentase Skor	Keterangan
Hasil	$1.651 : 30 = 55,3$	$2.742,6 : 30 = 91,4 \%$	$81,25\% < \text{nilai} \leq 100\%$
Keterangan		Positif	Sangat Menarik

Sumber : Data Primer yang diolah peneliti

Bahan ajar e-modul berbasis situs candi dan kearifan lokal Dieng telah melewati tahap revisi serta pengujian langsung kepada peserta didik dengan hasil yang memuaskan. Pada tahap uji coba *one-on-one*, produk ini meraih skor rata-rata sebesar 89%, yang kemudian meningkat menjadi 91,4% pada uji pemakaian luas; keduanya masuk dalam kualifikasi "sangat menarik". Tingginya angka persentase ini membuktikan bahwa e-modul tersebut mendapat sambutan positif dan efektif dalam memicu antusiasme siswa untuk mendalami materi sejarah serta budaya lokal Dieng.

Gambar 1.3 Uji Coba Pemakaian Siswa X-1



Bahan ajar e-modul berbasis Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng dinyatakan sangat layak digunakan setelah melewati serangkaian validasi ahli, penilaian guru sejarah SMA Negeri 1 Bawang, serta proses revisi. Hasil uji coba terbatas pada 30 siswa kelas X-1 memperkuat temuan ini dengan perolehan skor rata-rata angket sebesar 91,4% yang masuk dalam kategori "sangat baik". Selain didukung data kuantitatif, observasi di kelas menunjukkan bahwa penggunaan media ini mampu menciptakan suasana belajar yang efektif dan mandiri, di mana siswa dapat mengoperasikan perangkat secara mudah serta menyelesaikan kegiatan praktik dengan hasil yang optimal.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa bahan ajar e-modul telah teruji dan terbukti memenuhi kriteria kelayakan yang tinggi untuk dikembangkan dan diterapkan dalam proses belajar mengajar. Kelayakan bahan ajar ini dibuktikan melalui serangkaian validasi dan uji coba. Validasi ahli media dan ahli materi menunjukkan skor yang tinggi, yaitu 96,2 % dan 88,2%. Hal ini menunjukkan bahwa bahan ajar ini dirancang dengan baik dan sesuai dengan kaidah media pembelajaran yang interaktif, serta memuat materi yang akurat dan relevan dengan tujuan pembelajaran. Uji coba pemakaian produk oleh guru dan siswa juga menunjukkan hasil yang positif, dengan skor 98,7% dan 91,4%. Skor ini menunjukkan bahwa guru dan siswa merasa puas dengan bahan ajar e-modul dan mudah menggunakannya dalam proses pembelajaran. Berdasarkan temuan penelitian ini, bahan ajar e-modul Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng menunjukkan bahwa produk sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Bawang Kabupaten Banjarnegara.

Kajian Produk Akhir

Produk yang dihasilkan adalah bahan ajar e-modul Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng untuk mendukung materi sejarah peradaban hindu-budha/kerajaan-kerajaan hindu-budha di Indonesia. Produk ini dihasilkan dengan menggunakan aplikasi Canva untuk pengembangan struktur, penyajian konten, hingga publikasi. Peneliti juga membuat e-modul dalam bentuk website agar e-modul kompatibel dengan perangkat elektronik yang dimiliki siswa dan guru, seperti komputer/PC, laptop, tablet dan smartphone.

Produk e-modul yang dihasilkan membutuhkan waktu dua bulan dalam menyelesaikan mulai dari tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi dan evaluasi produk. Struktur format e-modul materi Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng dirancang menjadi tiga bagian, yakni pertama pendahuluan berisi prakata, daftar isi, standar isi. Kedua isi, materi mencakup informasi umum mengenai kawasan dieng mulai dari letak geografis dan geologis serta asal usul nama dieng. Dilanjutkan materi sejarah dan arsitektur candi yang mencakup jejak leluhur jawa di dieng, warisan kolonialisme di dieng, sejarah percandian dieng dan arsitektur candi. Kemudian materi tentang budaya lokal dan nilai kehidupan yang terdiri dari sejarah rambut gimbal dieng dan tradisi ruwatan serta integrasi nilai kehidupan masyarakat. Ketiga penutup, berisi pertanyaan refleksi yang dikemas dalam bentuk latihan soal quiz.

E-modul ini dirancang dengan tujuan utama untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dalam mempelajari materi sejarah lokal, khususnya sejarah Situs Candi dan Budaya Lokal Dieng untuk mendukung materi peradaban hindu-budha di Indonesia. Berbeda dengan bahan ajar tradisional yang terikat pada format kertas, e-modul ini menawarkan fleksibilitas dan aksesibilitas yang jauh lebih luas. Pengguna dapat mengakses dan mempelajari materi e-modul ini kapanpun dan dimanapun mereka berada, selama memiliki perangkat elektronik yang terhubung dengan internet.

SIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar sejarah lokal berupa modul elektronik mengenai Situs Candi dan Budaya Dieng sangat diperlukan untuk mengatasi keterbatasan sumber belajar dan rendahnya pemahaman siswa di SMA Negeri 1 Bawang Banjarnegara. Melalui model pengembangan 4D, e-modul ini

dinyatakan "sangat layak" oleh ahli materi (96,2%), ahli media (88,2%), dan guru sejarah (98,7%), serta mendapatkan respon "sangat menarik" dari siswa dengan persentase mencapai 91,4%. Sebagai tindak lanjut, disarankan agar guru mengintegrasikan modul ini dengan model pembelajaran kooperatif dan kegiatan kunjungan lapangan (field trip) guna membangun kesadaran sejarah siswa yang lebih kontekstual, sementara peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji efektivitas penggunaan media ini dalam jangka Panjang

REFERENSI

- Akbar, S. (2013). Instrumen Perangkat Pembelajaran. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Andre, M., & Siregar, S. (2022). Mengajarkan Nilai-Nilai Kelokalan Di Madrasah Melalui Pendidikan. *Al-Mihnah: Jurnal Pendidikan Islam dan Keguruan*, 1(1).
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial Humaniora*, 2(2), 105-120.
- Aupa, E. M., & Yefterson, R. B. (2022). E-Modul Sejarah Indonesia Untuk Melatih Kemampuan Berfikir Kausalitas Peserta Didik. *Jurnal Kronologi*, 4(2), 540-554. <https://doi.org/10.24036/jk.v4i2.461>
- Bhuwana, G. Y., Jayusman, J., & Muntholib, A. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Bentuk Ensiklopedia Sejarah dan Budaya Lokal Dieng pada Materi Pokok Perkembangan Kehidupan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia di SMA Negeri 1 Karang Kobar Kabupaten Banjarnegara. *Indonesian Journal of History Education*, 5(2).
- Damayanti, A. (2024), dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran E-Modul Interaktif Materi Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Di Kelas XI SMA Negeri 1 Bangsri". Skripsi, Universitas Negeri Semarang
- Fatmawati, I. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Sejarah Lokal Pada Materi Sejarah Indonesia di Kelas XI MAN 1 Kota Kediri. *Jurnal REVORMA*, 3(1), 69-82.
- Firmadhani, A. A., & Syarif, M. I. (2021). Kajian Ornamen Pada Kelompok Candi Arjuna Di Kompleks Candi Dieng. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 15(2), 49-56.
- Hernadi, E. (2021). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Sejarah Pada Siswa Kelas XII IPS 1 SMAN 1 Cikijing melalui Pembelajaran Kontekstual Berbasis Masalah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 4(1).
- Herwina, R., Husnita, L., & Junaidi, J. K. (2023). Pengembangan E-Modul Berbantuan Sigil Software Pada Mata Pelajaran Sejarah di Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 20292-20300.
- Kurniawan, D., & Dewi, S. V. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran dengan media screencast-o-matic mata kuliah kalkulus 2 menggunakan model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*

- Lestari, I. D. (2011). Efektifitas pemanfaatan situs-situs sejarah di banjarnegara sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah pada SMAN 1 Banjarnegara dan SMAN 1 Bawang. Skripsi. Universitas Negeri Semarang.
- Lestari, N. (2018). Prosedural Mengadopsi Model 4d Dari Thiagarajan Suatu Studi Pengembangan Lkm Bioteknologi Menggunakan Model PBL Bagi Mahasiswa. In Jurnal Ilmiah Teknologi Fst Undana (Vol. 12, Issue 2).
- Lestari, S. U., Saraswati, U., & Muntholib, A. (2018). Penanaman Nilai-nilai Nasionalisme dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Perjuangan Rakyat Sukorejo Kelas XI di SMA Negeri 1 Sukorejo. *Indonesian Journal of History Education*, 13(2), 205–215.
- Maydiantoro, A. (2021). Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development). *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia (JPPPI)*.
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100. <https://doi.org/10.47861/jdan.vii.154>
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian dan Pengembangan Reseach and Development (S. Y. Suryandari (ed.); 4th ed.). CV. Alfabeta.
- Thiagarajaan. (1974). *Instructional Development For Training Teachers Of Exceptional Children: A Sourcebook*. (1st Ed.). National Center For Improvement Of Educational Systems (Dhew/Oe), Washington, D. C.

ORIGINALITY REPORT

7 %	6 %	5 %	2 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	Ilmiyatur Rosidah, Shofatill Imamah, Abdul Madjid. "OPTIMALISASI APLIKASI RENDERFOREST SEBAGAI MEDIA PENGAJARAN ILMU PENGETAHUAN ALAM DI MTSN PASURUAN KOTA PASURUAN", Open Science Framework, 2021 Publication	1 %
2	repository.upi.edu Internet Source	1 %
3	journal.staiypiqbaubau.ac.id Internet Source	1 %
4	lib.unnes.ac.id Internet Source	1 %
5	Submitted to Universitas Negeri Jakarta Student Paper	<1 %
6	Wiwin Mintarsih Purnamasari, Helmi Diana, Rani Rosdiani. "Pengembangan Aplikasi "Kere Pare" Sebagai Media Edukasi Kesehatan Reproduksi Remaja Berbasis Android", Media Informasi, 2022 Publication	<1 %
7	Mirza Nurhalizza, Rully Putri Nirmala Puji, Bambang Soepeno. "PERANAN PETIRTAAN JOLOTUNDO UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH PESERTA DIDIK DALAM	<1 %

PEMBELAJARAN SEJARAH", Sosial Horizon:
Jurnal Pendidikan Sosial, 2019

Publication

8	idr.uin-antasari.ac.id Internet Source	<1 %
9	Nia Nia, Suroso Mukti Leksono, Adi Nestiadi. "Pengembangan E-Modul Pelestarian Lingkungan Berbasis Problem Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa SMP", PENDIPA Journal of Science Education, 2022 Publication	<1 %
10	jurnal.iainponorogo.ac.id Internet Source	<1 %
11	123dok.com Internet Source	<1 %
12	Submitted to Universitas Sebelas Maret Student Paper	<1 %
13	pasca.um.ac.id Internet Source	<1 %

Exclude quotes On

Exclude matches

< 15 words

Exclude bibliography On