

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima : 30 Oktober 2024

Disetujui : 8 Januari 2024

PENDIDIKAN GEOGRAFI

PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS *STORY MAP* PADA POKOK BAHASAN FLORA DAN FAUNA**Salim Husain¹, Sunarty S. Eraku¹, Syahrizal Koem¹**¹ jurusan Ilmu Dan Teknologi Kebumian, Program Studi Pendidikan Geografi, FMIPA, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, 96554, Indonesia(✉) *salim.husain2018@gmail.com**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan mengembangkan modul pembelajaran berbasis *Story map* pada materi Flora dan Fauna. *Story map* merupakan suatu layanan berbasis online yang dapat dimanfaatkan dalam penyusunan media pembelajaran yang berhubungan dengan materi Flora dan Fauna. Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE sebagai pendekatan dalam menyusun media pembelajaran tersebut. Teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan berupa kriteria penilaian untuk mengetahui kelayakan media dari ahli materi, ahli media, dan guru geografi serta respon siswa terhadap media pembelajaran dengan menggunakan angket. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli mata pelajaran. Modul pembelajaran ini di ujicobakan dengan skala terbatas dan skala general pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Limboto dengan menggunakan angket, skala terbatas ini di ujicobakan pada siswa kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa yang hadir 25 siswa, sedangkan skala general di ujicobakan pada siswa kelas XI IPS 2 dan 3 dengan jumlah keseluruhan siswa yang hadir 54 siswa.

Kata Kunci: Modul, Story map, ADDIE, Flora dan Fauna,**ABSTRACT**

This study aims to develop a Story map-based learning module on Flora and Fauna material. Story maps are online-based services that can be used in preparing learning media related to Flora and Fauna material. This research uses the development research method with the ADDIE model as an approach in preparing instructional media. Data collection techniques through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The instrument used is in the form of assessment criteria to determine the appropriateness of the media from material experts, media experts, and geography teachers as well as students' responses to learning media by using a questionnaire. Validation was carried out by material experts, media experts, and subject experts. This learning module was tested on a limited scale and on a general scale in class XI IPS students at SMAN 1 Limboto using a questionnaire, this limited scale was tested on students in class XI IPS 1 with a total of 25 students, while the general scale was tested. in class XI IPS 2 and 3 with the number of students attending as many as 54 students.

Keywords: Module, Story map, ADDIE, Flora and Fauna,**PENDAHULUAN**

Pendidikan melibatkan suatu cara penyebaran ilmu pengetahuan serta budaya, dan juga perkembangan kapasitas serta pelatihan untuk

tenaga kerja. Politik juga berhubungan dengan praktik kekuasaan, dampak dan otoritas, dan pembuatan keputusan-keputusan otoritatif mengenai alokasi nilai-nilai serta sumberdaya.

yaitu keduanya adalah syarat untuk proses pengalokasian serta pendistribusian suatu nilai-nilai pada masyarakat, maka dari itu tidaklah sulit dalam memahami bahwa pendidikan dan politik itu dua kegiatan yang bakal terus terkait serta saling berinteraksi (Hartono, 2016).

Pembelajaran sebenarnya ialah aktivitas yang sengaja dibuat untuk mendukung individu untuk bisa mempunyai kemampuan atau keahlian yang bermanfaat, atau disebut juga aktivitas belajar yang sengaja dibuat agar bisa memfasilitasi berlangsungnya kegiatan belajar yang aktif dan efisien dalam diri siswa. Salah satu sumber belajar yang dimanfaatkan oleh siswa pada proses pembelajaran adalah buku ajar. Buku ajar juga mempunyai peranan penting pada proses pembelajaran. Kehadiran dari buku ajar agar mempermudah guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pentingnya dari buku ajar ini untuk menuntut akademisi sekaligus praktisi pendidikan bahwa dalam hal ini guru untuk mengadakan buku ajar sebagai fasilitas serta pendukung bagi kegiatan proses pembelajaran siswa.

Umumnya pada proses pembelajaran elemen terpenting dari sumber belajar yang sepatutnya tersedia ialah bahan ajar yang menjadi sumber informasi penting dari setiap mata pelajaran. Dengan adanya bahan ajar yang menjadi salah satu penunjang keberhasilan pada proses pembelajaran siswa. Saat ini perkembangan zaman semakin pesat, hal ini dapat kita dilihat dari penggunaan gadget yang semakin mencolok disegala umur. Hal ini tidak dapat dipungkiri hingga anak kecil pun sekarang sudah mahir dalam menggunakan gadget. Berdasarkan hal tersebut pengembangan modul pembelajaran digital berbasis *story map* dianggap sangat penting karena mengikuti perkembangan zaman sekarang.

Salah satu bentuk dari bahan ajar diantaranya yaitu modul (Tania & susilowibowo, 2017). Modul sekarang ini sudah terbagi pada dua kategori, yaitu modul yang bersifat cetak dan juga modul yang bersifat digital. Modul yang bersifat digital memiliki kelebihan yaitu mampu untuk menunjukkan beberapa materi yang menggunakan media pembelajaran yang bersifat interaktif

(Aprilliyah & Wahjudi, 2014; Sugianto Abdullah, Elvyanti, & Muladi, 2013; Sujanem, Suswandi, & Ganesha, 2012).

Saat ini kemajuan teknologi yang semakin cepat, maka dapat mendorong tergantikannya teknologi cetak serta teknologi komputer pada proses pembelajaran. Modul yang tadinya dalam bentuk media pembelajaran cetak, kemudian penyajiannya diubah menjadi dalam bentuk media pembelajaran elektronik maka dari itu menciptakan suatu istilah baru yang disebut sebagai modul elektronik atau biasa disebut dengan istilah E-modul. Modul elektronik atau E-modul, diartikan sebagai salah satu media pembelajaran yang memakai alat komputer untuk menampilkan suatu gambar, garfik, teks, animasi, audio, serta video dalam proses pembelajaran (Nugraha, Subarkah, & Sari, 2015).

E-modul dapat dikombinasikan dengan model pembelajaran inovatif yang dipandang mampu untuk meluaskan hasil belajar siswa. Tujuan digunakan bahan ajar digital ini adalah untuk dapat membuat suatu pembelajaran dikelas lebih menarik, mudah dipahami, praktis, dan juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja tanpa dibatasi ruang dan waktu, mengurangi ketagihan siswa dalam penggunaan smarthphone dengan memanfaatkannya dalam pembelajaran. E-modul memiliki kelebihan yaitu sifat interaktif mempermudah penggunaan, dapat menampilkan gambar, animasi, audio, video dan dilengkapi kuis formatif yang dapat memperoleh umpan balik dengan cepat (Suarsana dan Mahayukti, 2013).

Menurut Lee (2002) digital history adalah desain baru yang menceritakan proses pembelajaran kepada pendidik dan peserta didik untuk bisa memanfaatkan alat teknologi dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan dalam proses pembelajaran melalui digital histoy. Dengan kondisi saat ini teknologi yang semakin canggih maka teknologi saat ini yang kita miliki bisa kita manfaatkan untuk proses pembelajaran di kelas. Kelebihan dari *story map* ini bisa menampilkan berbagai macam gambar yang menarik dan juga bisa menampilkan sebuah peta, bahan ajar yang menggunakan peta serta gambar bergerak lainnya dapat memudahkan peserta didik

dalam memahami pembelajaran lebih baik. Selain memudahkan siswa dalam memahami materi, history mapping juga mewujudkan salah satu upaya agar proses pembelajaran akan lebih menarik dan dapat menumbuhkan motivasi serta semangat peserta didik dalam belajar.

Penggunaan sumber belajar berbasis E-modul digital diharapkan dapat dapat memotivasi siswa dengan adanya pengembangan sumber belajar berbasis E-modul dapat mempermudah siswa agar bisa belajar secara mandiri dimanapun tanpa adanya batasan ruang dan waktu, sehingga media E-modul akan memberikan pengaruh yang baik bagi siswa dalam pemanfaatan *Smartphone* sebagai sarana untuk belajar. Penggunaan media pembelajaran berbasis android ialah salah satu modul pembelajaran abad ini (Calimag, Miguel, Conde, & Aquino, 2014).

Penerapan media ini mampu mengembangkan performa siswa dan memungkinkannya belajar kapanpun dan dimanapun dengan aplikasi yang menarik. Ketika menggunakan E-modul siswa akan mendapatkan berbagai manfaat karena bersifat fleksibel dan dapat digunakan berulang-ulang dengan tingkat frekuensi tinggi dapat membantu meningkatkan pemahaman peserta didik (Forment & Guerrero, 2008). Adapun judul penelitian peneliti yaitu. "Pengembangan Modul Digital Berbasis Story Map Pada Materi Flora dan Fauna di SMA Negeri 1 Limboto".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif meskipun beberapa data diolah secara kuantitatif untuk melihat presentase kelayakan. Untuk jenis penelitian yang digunakan ini merupakan penelitian riset dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Dan Penelitian ini menggunakan model penelitian ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sumber belajar geografi berbasis E-Modul Digital pada mata pelajaran geografi dengan materi flora dan fauna.

Waktu Dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Limboto kecamatan limboto, kabupaten Gorontalo dan sekolah ini berlokasi di Jln. Jusuf Hasiru. Penelitian ini dilaksanakan selama 3 bulan yaitu dimulai dari bulan Agustus hingga Oktober selama semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 pada materi Flora dan Fauna.

Data Dan Sumber Data

1. Data Primer

Data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari informan dari tempat penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data yang diperoleh dari tempat penelitian berupa kata-kata dan tindakan yang diperoleh melalui metode pengamatan dan wawancara terhadap informan.

2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari teknik pengambilan data yang dapat mendukung data primer. Data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari dokumen yang dapat menunjang penelitian yaitu buku tamu atau daftar pengunjung perpustakaan.

Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur atau metode yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

a) Kuisiner (angket)

Kuisiner adalah teknik pengumpulan suatu data yang kini dapat dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Kuisiner yang digunakan pada penelitian ini ialah kuisiner tertutup dalam bentuk checklist. Dimana dalam kuisiner tersebut terdapat rangkaian pernyataan dan responden hanya perlu memberikan tanda centang (v) pada kolom yang sesuai dengan pendapat responden.

b) Wawancara

Wawancara merupakan suatu gaya yang dapat dilakukan untuk memperoleh data awal pendahuluan, tujuan awalnya dilakukan wawancara ini yaitu untuk memperoleh suatu permasalahan yang akan diteliti, serta penelitian ingin melihat hal-hal dari responden yang lebih mendalam.

c) Observasi

Observasi yaitu suatu cara pengumpulan data yang kini memiliki ciri yang lebih spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi disini dilakukan untuk mendapatkan gambaran nyata tentang lokasi serta proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Limboto serta sarana dan prasarana yang tersedia untuk kegiatan pembelajaran.

d) Dokumentasi

Dokumentasi adalah cara pengumpulan data yang dapat dilakukan dengan cara mengumpulkan data dan menganalisis dokumen, baik dokumen tertulis, gambar, maupun elektronik. Sejumlah data dan fakta disimpan dalam bahan berupa dokumentasi.

Analisis Data

Menurut Sukardi, (2009) lembar validasi media pemanfaatan media akan diisi oleh validator. Penilaian terdiri dari 5 penilaian skor yaitu:

- 5 = Sangat baik
- 4 = Baik
- 3 = Cukup baik
- 2 = Tidak baik
- 1 = Tidak ada

Menurut Arikunto, (2019) Untuk menentukan presentase hasil data tersebut, maka digunakan rumus presentasi yaitu:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x^1} \times 100\%$$

Keterangan :

- P = Persentasi
- $\sum x$ = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)
- $\sum x^1$ = Jumlah total skor jawaban tertinggi (nilai harapan)
- 100 = nilai konsisten

Setelah diperoleh hasil perhitungan presentase, maka menentukan tingkat kelayakn dari hasil pengembangan. Akan memberikan tingkat kelayakan produk menggunakan kualifikasi sebagai berikut.

Tabel :1 Kualitas tingkat kelayakan

Presentasi	Mutu Nilai	ukuran kelayakan
84% < skor ≤ 100%	Sangat Baik	Tidak revisi
68% < skor ≤ 84%	Baik	Tidak revisi
52% < skor ≤ 68%	Cukup Baik	Perlu revisi
36% < skor ≤ 52%	Kurang Baik	Harus Revisi
20% < skor ≤ 36	Sangat kurang Baik	Harus Revisi

Sumber : (B.Subali, dkk, 2010)

Data respon siswa yang diperoleh melalui angket dianalisis persentase dan kualifikasi untuk membuat kesimpulan apakah media pembelajaran geografi berbasis E-Modul Digital dapat mengembangkan motivasi belajar bagi siswa terkait dengan materi flora dan fauna rumus yang digunakan untuk menghitung persentase tiap respon yaitu;

$$Presentase\ respon\ siswa = \frac{Jumlah\ respon\ siswa}{Jumlah\ siswa} \times 100$$

Respon siswa dikatakan positif jika 80% atau lebih siswa merespon dalam kategori positif untuk setiap aspek yang direpson.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

a) Tahap analisis (Analysis)

1. Analisis Permasalahan

Analisis permasalahan dilakukan melalui kegiatan wawancara yang dilakukan terhadap pendidik. Adapun permasalahan peserta didik sering alami yaitu selama menggunakan modul ada beberapa peserta didik kehilangan modul, selain itu beberapa peserta didik juga mengeluh dengan modul mereka yang rusak dan tidak dapat digunakan kembali, beberapa peserta didik juga beralasan sering lupa untuk membawa modul yang mereka miliki. Maka proses pembelajaran masih kurang efektif serta membuat peserta didik merasa bosan belajar geografi terutama proses pembelajaran yang dilaksanakan di siang hari.

2. Analisis Kebutuhan

Peserta didik memerlukan sebuah media pembelajaran untuk bisa menarik perhatian siswa dalam belajar geografi dan tidak hanya monoton pada guru menjelaskan serta dapat disesuaikan dengan perkembangan teknologi yang dapat dengan mudah digunakan dan tidak terbatas oleh ruang dan waktu serta tidak lagi menimbulkan permasalahan seperti yang sebelumnya dijelaskan oleh pendidik.

3. Analisis Materi

Materi yang akan digunakan yaitu tentang flora dan faun. Kemudian materi flora dan fauna disesuaikan dengan isi materi pada modul yang digunakan oleh pendidik meliputi materi- materi pokok, sub bagian dari materi pokok yang terdapat pada materi geografi

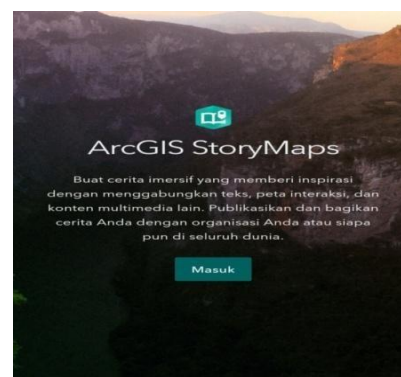
b) Tahapan Perencanaan (*Design*)

Kerangka program yang digunakan berupa gambaran dari keseluruhan cakupan penyusunan Modul pembelajaran berbasis Story map pada materi Flora dan fauna. Pada tahap perencanaan ini ada beberapa yang dilakukan yaitu: 1) Menganalisis cakupan materi yang digunakan; 2) Menentukan alat evaluasi; 3) Perencanaan peta konsep.

c) Pengembangan (*Development*)

Media pembelajaran yang dibuat telah dirancang dan dikemas berdasarkan tahapan-tahapan yang ditetapkan, sehingga dapat menghasilkan produk berupa modul pembelajaran berbasis online yang kini dapat diakses kapan saja tanpa adanya batasan ruang dan waktu selama memiliki jaringan dan koneksi internet dengan materi pokok bahasan Flora dan Fauna. Tampilan pada modul ini di desain seperti tampilan modul pada umumnya. Dan tak kalah pentingnya modul ini berbasis online semua materi pembelajaran sudah dikemas dalam bentuk modul digital sehingga siswa tinggal mengaksesnya saat pembelajaran berlangsung maupun diluar jam pembelajaran dan siswa tidak perlu

khawatir akan penyimpanan yang tidak mencukupi dari perangkat smarphone maupun laptop dari siswa miliki. Modul ini berbasis online dengan memiliki link Story map ketika pada saat siswa pertama kali membukanya pada halaman ini maka siswa akan dihadapkan dengan tampilan pembuka atau beranda yang dimana pada halaman ini terdapat urutan penyajian mulai dari kopetensi inti, kompetensi dasar, materi, indekator.



Gambar 1. Tampilan Awal

Penggunaan modul digital berbasis story map ini sangat mudah digunakan oleh siswa tanpa ada keahlian khusus karena pada saat siswa membuka link modul yang telah dibagikan oleh guru, siswa akan dihadapkan langsung dengan tampilan awal yang akan masuk pada story map, pada saat siswa membuka tampilan awal maka siswa harus mengklik menu masuk.



Gambar 2. Tampilan Cerita

Pada tampilan cerita, siswa dihapkan dengan judul materi Flora dan Fauna selanjunya untuk masuk kemateri dapat

dilakukan dengan cara mengklik tampilan judul materi flora dan fauna maka siswa akan diarahkan ketampilan materi. Tampilan materi dapat dilihat pada gambar.



Gambara 3. Tampilan Materi

Materi-materi yang dimuat dalam modul ini sudah dilengkapi dengan gambar serta peta yang mendukung isi materi yang terkait. pada halaman materi terdapat kompetensi inti, kompetensi dasar, materi, dan indicator.

d) Implementasi

Modul pembelajaran berbasis *story map* pada materi Flora dan Fauna ini dikembangkan dengan melalui beberapa tahapan validasi dan revisi sebagai persyaratan sah atau tidaknya sebuah karya ilmiah. Modul pembelajaran berbasis *story map* yang selesai di kembangkan telah dilakukan validasi kepada ahli materi, ahli desain media dan ahli pembelajaran.

- a. Validasi ahli materi/isi oleh Ibu Wiwin Kobi, S.Pd M.Pd
- b. Validasi ahli desain produk oleh Bapak Daud Yusuf, S.Kom., M.Si
- c. Validasi ahli pembelajaran oleh Ibu Dra. Trisnawati Gobel

Data yang ditemukan dari hasil validasi terdiri dari data kuantitatif serta data kualitatif yang berasal dari instrumen validasi yang diberikan saat melakukan validasi produk. Data kuantitatif dapat berupa hasil dari angket penilaian skala. Data kuantitatif berupa penilaian tambahan

serta saran yang diberikan validator saat penilaian produk.

e) Evaluasi

Hasil akhir penelitian dan pengembangan ini adalah produk media pembelajaran berbasis *story map* untuk pembelajaran Geografi SMA kelas XI IPS. Produk media pembelajaran berbasis *story map* dikemas dalam ArcGIS online yang dapat diakses sewaktu-waktu tanpa ada batasan sehingga materi pembelajaran lebih mudah dikuasai oleh peserta didik.

PEMBAHASAN

Penelitian ini adalah pengembangan media yang bermaksud untuk menghasilkan modul pembelajaran berbasis *story map* dan pembuatan modul digital berbasis *story map* menggunakan ArcGis online, produk modul pembelajaran berbasis *story map* dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu tahapan *Analisis*, tahapan *Design*, tahapan *Development*, tahapan *Implementation* dan tahapan *Evaluation*. Untuk menghasilkan media modul pembelajar yang layak digunakan maka dilakukan validasi ahli materi, ahli desain produk, ahli pembelajar uji coba kelompok skala terbatas dan uji coba skala general pada siswa kela XI IPS SMAN 1 Limboto.

a) Validasi Ahli Materi, Media dan Guru Geografi

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi untuk melihat tingkat kelayakan materi pada smodul pembelajara seperti cakupan materi, kesesuaian materi dengan indicator dan standar kompetensi setelah dilakukan validasi metri ini maka mendapat nilai presentasi sebesar 80% kemudian disesuaikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan maka validasi materi masuk pada kategori kualifikasi “sangat valid” tanpa dilakukan revisi maka media pembelajaran dalam aspek materi/isi sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi desain produk oleh ahli media untuk mengetahui kelayakan dari

media seperti tata letak teks dan gambar, kesesuaian background, kesesuaian pemilihan jenis huruf, kesesuaian proporsi warna dan kemudahan berinteraksi dengan media. Maka presentasi dari hasil validasi adalah 90% kemudian disesuaikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan maka validasi media masuk dalam kualifikasi “sangat valid” tanpa perlu direvisi sehingga media pembelajaran dalam aspek materi/isi sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran

Berdasarkan hasil validasi pembelajar untuk melihat kualitas pembelajar menggunakan modul pembelajaran serta melihat aspek-aspek yang ada pada modul pembelajaran seperti kesamaan materi dengan indikator, kesesuaian materi yang disajikan, kesesuaian materi dengan gambar, serta bahasa yang digunakan. Maka presentasi dari hasil validasi adalah 90% kemudian disesuaikan dengan tabel kualifikasi tingkat kelayakan maka validasi media masuk dalam kualifikasi “sangat valid” tanpa dilakukan revisi maka media pembelajaran dalam aspek materi/isi sudah dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

b) Respon Siswa

Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan modul pembelajaran berbasis story map maka dilakukan uji coba pada siswa kelas XI IPS dan digunakan dua kali uji coba yang pertama uji coba terbatas yang dilakukan di kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa yang hadir 25 siswa dan yang kedua uji coba general yang dilakukan di kelas XI IPS 2 dan XI IPS 3 dengan jumlah siswa keseluruhan yang hadir 54 siswa. Adapun tujuan dilakukan uji coba terbatas dan general yaitu untuk mengetahui respon siswa tentang kemudahan penggunaan media, kemudahan memahami materi dalam media, kemenarikan media serta kejelasan bahasa yang digunakan dalam media pembelajaran.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, modul pembelajaran berbasis *story map* pada materi flora dan fauna di SMA N 1 Limboto. Menyatakan bahwa nilai validasi media yang diberikan oleh validator 1 atau hal ini ahli

materi/isi dengan kategori sangat valid adalah sebesar 80%, validator II atau ahli desain produk memberikan penilaian sangat valid yaitu sebesar 90%, sedangkan validator III atau ahli mata pelajaran dalam hal ini adalah guru pelajaran Geografi memberikan penilaian dengan kategori sangat valid yaitu sebesar 90%. Presentasi dari hasil uji coba skala terbatas oleh siswa sebesar 87,92% dan termasuk dalam kategori sangat valid tanpa revisi. Presentase hasil dari uji coba skala general oleh siswa mendapatkan hasil sebesar 80,4% dan termasuk dalam kategori valid tanpa revisi. Media pembelajaran pula memperoleh respon yang sangat baik bagi bagi peserta didik setelah menggunakan media modul pembelajaran berbasis story map. Maka dapat disimpulkan bahtandawa modul pembelajaran berbasis story map dengan pokok bahasan flora dan fauna layak digunakan dalam pembelajar geografi pada siswa kelas XI IPS SMAN 1 Limboto baik pembelajar online maupun pembelajaran dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprilliyah, & Wahjudi, E. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Modul Interaktif pada Materi Jurnal Khusus Kelas X Akutansi di SMK Negeri Mojoagung. UNESA.
- Calimag, J. N. V., Miguel, P. A. G., Conde, R. S., & Aquino, L. B. (2014). Ubiquitous Learning Environment Using Android Mobile Application. *International Journal of Research in Engineering & Technology*, Vol. 2(2).
- Forment, M., & Guerrero, J.C. (2008). MOODLBILE: Extending moodle to the mobile on/offline scenario. Proceedings of the IADIS International Conference on Mobile Learning.
- Hartono, Y. (2016). Pendidikan Dan Kebijakan Politik (Kajian Reformasi Pendidikan Di Indonesia Masa Orde Lama Hingga Reformasi). AGA STYA: JUR NAL SEJARAH DAN PEMBE

- LAJARANNYA,6(01).<https://doi.org/10.25273/ajsp.v6i01.879>.
- Lee, J. K. 2002. Digital history in the history/social studies classroom. *The History Teacher*.
- Nugraha, A., Subarkah, C. Z., & Sari. (2015). Penggunaan e-module pembelajaran pada konsep sifat koligatif larutan untuk mengembangkan literasi kimia siswa. *Prosiding Simposium Nasional Inovasi dan Pembelajaran Sains*.
- Suarsana, Mahayukti. 2013. "Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa". *Jurnal Pendidikan Indonesia* Vol. 2, No. 2
- Tania, L., & Susilowibowo, J. (2017). Pengembangan Bahan Ajar E-Modul sebagai Pendukung Pembelajaran Kurikulum 2013 pada Materi Ayat Jurnal Penyesuaian Perusahaan Jasa Siswa Kelas X Akutansi SMK Negeri 1 Surabaya. UNESA