



Available online at **FACTUM**; Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah
website: <https://ejournal.upi.edu/index.php/Factum>
FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah, 13(1), 23-30



RESEARCH ARTICLE

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL NILAI-NILAI SEJARAH CANDI BUMI AYU BERBASIS ANDROID

Sella Saputri, Eva Dina Chairunisa, Ida Suryani

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Palembang

sellasaputri13@gmail.com

To cite this article: Saputri, S., Chairunisa, E.D., & Suryani, I. (2024). Pengembangan media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah candi bumi ayu berbasis android. *FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah*, 13(1), 23-30 <https://doi.org/10.17509/factum.v13i1.36341>.

Abstract

Android-based digital learning media is an innovation in the developed learning media. The formulation of the problem in this study is how to develop digital learning media for the historical values of the Android-based Bumi Ayu temple. The benefits of research for students can provide an alternative to learning history, so that they can access learning whenever and wherever and for teachers to provide understanding and add insight into alternative technologies for interesting and useful learning media for history learning activities. This research uses research and development (R&D) methods. The R&D method is a research method used to produce certain products and test the effectiveness of these products. From the research results of learning media testing, it can be concluded that the research results obtained are categorized as suitable for use in learning history in schools in the teaching and learning process, based on the test results, the average score of the three validators is obtained, namely media experts get an assessment of 87%, experts 88% material, validation by history teachers as media experts is 80% and material experts 80%, and student trials get 85% gains, from these results show that the developed media got a very good response and deserved to be used in history learning.

Abstrak

Media pembelajaran digital berbasis android merupakan inovasi dalam media pembelajaran yang dikembangkan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu berbasis android. Manfaat penelitian bagi siswa dapat memberikan alternatif pembelajaran sejarah, sehingga dapat mengakses pembelajaran kapanpun dan dimanapun dan bagi guru dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan teknologi alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Dari hasil penelitian pengujian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh dikategorikan layak digunakan untuk pembelajaran sejarah di sekolah dalam proses belajar mengajar, berdasarkan hasil uji coba mendapatkan nilai rata-rata keseluruhan skor dari ketiga validator, yaitu ahli media mendapatkan penilaian 87%, ahli materi 88%, validasi oleh guru sejarah sebagai ahli media yaitu 80% dan ahli materi 80%, serta uji coba siswa mendapatkan perolehan 85%, dari hasil tersebut menunjukkan media yang dikembangkan mendapat respon yang sangat baik serta layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah.

© 2024 Kantor Jurnal dan Publikasi UPI

Article Info

Article History:
Submitted/Received 05 July 2021
First Revised 30 January 2024
Accepted 01 April 2024
First Available online 30 April 2024
Publication 30 April 2024

Keyword:

Development of Digital Learning,
Historical Values of Bumi Ayu
Temple
Android.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha yang sengaja dan terencana untuk membantu perkembangan potensi dan kemampuan anak agar bermanfaat bagi kepentingan hidupnya sebagai seorang individu dan sebagai warga negara/masyarakat, dengan memilih materi, strategi kegiatan teknik penilaian yang sesuai. Dengan kata lain, pendidikan dipandang mempunyai peranan yang sangat besar dalam mencapai keberhasilan dalam perkembangan anak (Jalaludin, 2017, hlm. 155).

Tujuan pendidikan nasional Indonesia sesuai dengan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 yaitu, Pendidikan diupayakan dengan berawal dari manusia apa adanya (aktualisasi) dengan mempertimbangkan berbagai kemungkinan yang apa adanya (potensialitas), dan diarahkan menuju terwujudnya manusia yang seharusnya atau manusia yang dicita-citakan (idealitas). Selanjutnya dalam UU No. 2 tahun 1989 ditegaskan lagi bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia yang seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan YME dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, kesehatan jasmani dan rohani, berkepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (Wayan, 2019, hlm. 31)

Pendidikan di Indonesia sangat berperan penting dalam membangun masyarakat. Melalui pendidikan, masyarakat melakukan transformasi budaya, menciptakan tenaga kerja, menciptakan alat kontrol sosial dan lain sebagainya. Dengan demikian perkembangan masyarakat dapat berjalan secara berkelanjutan. Dimana pendidikan dijadikan wadah atau tempat untuk menciptakan generasi yang ahli dan terampil di bidang masing-masing (Sujana, 2019, hlm. 31).

Perkembangan ilmu pengetahuan telah membawa teknologi memasuki dunia digital.

Perkembangan teknologi membawa perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk perubahan di bidang pendidikan, dengan adanya teknologi digital, pembelajaran dapat dilakukan dimana saja, kapan saja dan pada usia berapa saja (Lestari, 2018, hlm. 97).

Pengaruh positif globalisasi terhadap dunia pendidikan berupa pengajaran interaktif multimedia. Kemajuan teknologi dapat mengubah pola pengajaran pada dunia pendidikan. Pengajaran yang bersifat klasikal dapat berubah menjadi pengajaran berbasis teknologi informasi. Dahulu guru menulis menggunakan kapur, sesekali membuat gambar sederhana, atau menggunakan suara-suara dan sarana sederhana lainnya untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi dikelas. Namun sekarang dengan adanya komputer dan jaringan telekomunikasi internet maka baik tulisan, film, suara, musik maupun gambar hidup, selain dengan mudah di kelas, juga dapat ditransfer ke pengguna komputer lainnya hanya melalui jaringan internet (Chairunisa, 2019, hlm. 152).

Guru sejarah pada saat ini didorong untuk melakukan berbagai inovasi pembelajaran agar pembelajaran dapat berjalan secara efektivitas, efisien dan produktivitas sehingga mutu pembelajaran dapat meningkat. Pembelajaran sejarah dapat berjalan dengan baik apabila ditunjang dengan kreatifitas dan inovasi guru dalam pengembangan media pembelajaran sejarah (Agus Susilo, 2020, hlm. 81).

Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan inovasi yang berkelanjutan. Inovasi tersebut dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan peserta didik pada saat. Peserta didik bukan lagi di ibaratkan sebagai gelas kosong yang harus diisi air, melainkan manusia yang membutuhkan keterampilan hidup baik soft skill maupun hard skill. Maka pembelajaran kreatif dan inovatif seharusnya dilakukan oleh guru dalam upaya menghasilkan peserta didik yang kreatif (Kuswono, 2017, hal. 31).

Dengan inovasi, media pembelajaran yang berkembang pada saat ini sebagian besar bersinggungan dengan perangkat-perangkat teknologi komunikasi informasi dan internet sehingga memungkinkan terobosan baru dalam dunia pendidikan dengan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis android sebagai sarana media pembelajaran di era digital mengikuti perkembangan teknologi (Munawar, 2014, hlm. 203).

Pengembangan media pembelajaran digital berbasis android merupakan media pembelajaran yang dapat diakses dengan sistem android karena lebih efisien dan mudah, menyajikan materi pembelajaran secara kontekstual, audio maupun visual secara menarik dan interaktif (Umam, 2013, hal. 101).

Penggunaan media pembelajaran digital berbasis android dapat mendukung peserta didik untuk lebih tertarik belajar mandiri, namun didalam penggunaannya harus ada pengawasan dari guru maupun orang tua peserta didik. Di dalam media pembelajaran digital berbasis android ini berisikan materi-materi pembelajaran yang relevan yang akan dipelajari oleh peserta didik. Penerapan media digital berbasis android dapat membantu guru sebagai tenaga pendidik untuk mewujudkan pembelajaran yang baik dan berkualitas Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah tentang nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu.

Research and Development (R&D) atau penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan (Winarni, 2018, hlm.248). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Dalam bidang pendidikan, penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk

mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran (Hanafi, 2017, hal. 130). Berdasarkan pada uraian diatas tujuan dari penelitian ini mengembangkan media pembelajaran digital berbasis android yang merupakan salah satu kemajuan teknologi di bidang pendidikan yang dapat diakses melalui android, secara khusus penelitian ini untuk mendeskripsikan dan mengembangkan media pembelajaran digital berbasis android sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah dan efisien secara mandiri.

METODE

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* bisa didefinisikan sebagai media penelitian yang secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Sugiyono, 2019).

Menurut (Chairunisa, 2019) dalam penelitian ini dilakukan 5 langkah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran digital berbasis android dengan aplikasi I-Spring 8, yaitu:

1. *Need Assesment* (Analisis Kebutuhan) media pembelajaran yang akan di kembangkan terlebih dahulu dilakukan dengan observasi lapangan dan wawancara dengan guru di SMA Negeri 18 Palembang.
2. *Literatur review* atau kajian pustaka. Dengan mencari materi tentang nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu. Kemudian menentukan kompetensi dasar yang akan

dimasukkan kedalam media pembelajaran digital berbasis android.

3. *Planning* (Perencanaan Pengembangan Produk) Perencanaan pengembangan produk media pembelajaran digital berbasis android dilakukan dengan memasukan materi nilai-nilai sejarah Candi Bumi Ayu yang diperoleh menggunakan aplikasi *I-Spring 8*.
4. *Develop Primary From of Product* (Pengembangan Produk Awal). Pada tahap ini dimulai penyusunan dan dikembangkan materi pembelajaran, kegiatan belajar dan penilaian portofolio atau tugas siswa. Di dalam pengembangan produk awal dilakukan 2 validitas, yaitu ahli materi, ahli media dan guru. Kemudian dilakukan revisi produk sesuai dengan saran para reviewer.
5. *Preminary Field Test* dan revisi p r o d u k . Tujuan dari tahapan ini *Preminary Field Test* dan revisi product adalah untuk mengetahui kualitas awal dari produk yang dihasilkan. Setelah media pembelajaran digital berbasis *android prototype* awal dikonstruksi, hal ini dilakukan untuk mengevaluasi kualitas awal produk dari media pembelajaran digital berbasis android tersebut. *Field test* dilakukan di SMA Negeri 18 Palembang. Setelah itu media pembelajaran digital berbasis android dilakukan revisi sesuai dengan saran san kebutuhan peserta didik.

PEMBAHASAN

Hasil pengembangan yang diperoleh oleh peneliti adalah untuk menghasilkan media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu berbasis android. Penelitian dan pengembangan yang dilakukukan dengan menggunakan prosedur penelitian dari tahap 1 sampai dengan tahap 5 antara lain, *need assessment* (analisis kebutuhan), *Literatur Review* (kajian pustaka), *Planning* (Perencanaan Pengembangan Produk), *Develop Primary From of Product* (Pengembangan Produk Awal), dan *Preminary Field Test* atau revisi produk. Data hasil penelitian dari setiap tahapan dalam

prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Need Assesment* (Analisis Kebutuhan)

Analisis kebutuhan media pembelajaran yang akan di kembangkan terlebih dahulu dilakukan dengan observasi lapangan untuk melihat keadaan dan situasi sekolah serta kegiatan proses belajar mengajar. Kegiatan pembelajaran di sekolah seringkali tidak memanfaatkan media pembelajaran, sehingga kegiatan belajar yang tidak menggunakan media pembelajaran akan menimbulkan rasa jenuh dan bosan, hal ini juga terjadi pada mata pelajaran sejarah wajib di SMA Negeri 18 Palembang.

2. *Literatur Review* (Kajian Pustaka)

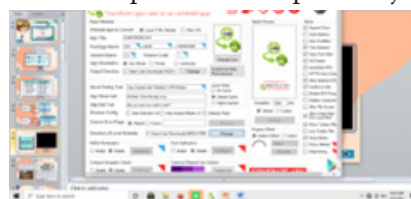
Tahap kedua pengembangan media pembelajaran digital berbasis android adalah literatur review atau kajian pustaka, adapun yang dilakukan pada tahap ini adalah mengumpulkan materi dari berbagai sumber, baik data temuan di lapangan atau sumber lainnya seperti buku dan jurnal. Kemudian setelah itu menentukan kompetensi dasar dan kompetensi inti sesuai dengan silabus mata pelajaran sejarah kelas X IPA Kurikulum 2013.

3. *Planning* (Perencanaan Pengembangan Produk)

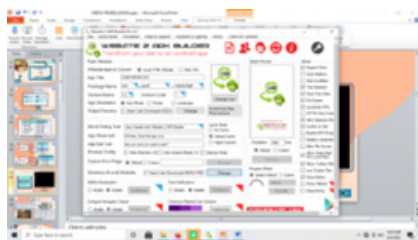
Pada tahap perencanaan pengembangan produk, penulisan materi terlebih dahulu dilakukan pada *PowerPoint*, sebelum melakuakn penulisan materi pada *PowerPoint* materi terlebih dahulu dikumpulkan dari berbagai sumber.

4. *Develop Primary From of Product* atau Pengembangan Produk Awal

- a. Pembuatan materi nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu.
- b. Pengeditan video pembelajaran.
- c. Pembuatan aplikasi media pembelajaran



Gambar 1. Proses mempublish media



Gambar 2. Proses pemindahan file



Gambar 3. Proses mengconvert aplikasi

5. *Primary Field Test (Pengujian Lapangan awal) dan Revisi Produk*

Tahap pengujian lapangan awal dilakukan dengan validasi media pembelajaran, pada tahap validasi media pembelajaran terdiri dari dua dosen Universitas PGRI Palembang dan Guru Sejarah SMA Negeri 18 Palembang. Adapun tahap pengujian lapangan awal media pembelajaran digital berbasis android adalah sebagai berikut:

a. Validasi Media

Penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis android yang telah selesai dikembangkan, tahap selanjutnya dilakukan validasi oleh validator. Tujuan dilakukannya validasi media adalah untuk memperoleh masukan, saran serta kritik dari ahli media. Masukan yang diberi oleh validator sebagai masukan untuk penyempurnakan media pembelajaran digital berbasis android.

b. Validasi Materi

Validasi materi dalam pengembangan media pembelajaran dilakukan oleh validator ahli materi. Validasi ahli materi memiliki tujuan agar materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran sesuai dengan materi yang dikembangkan.

c. Validasi Guru Sejarah

Validasi media pembelajaran digital berbasis android yang dilakukan oleh guru sejarah, validasi yang dilakukan oleh guru sejarah meliputi validasi media pembelajaran dan validasi materi pembelajaran.

d. Uji Coba Media Pembelajaran

Setelah selesai dilakukan tahap validasi oleh ahli media dan ahli materi serta perbaikan sesuai dengan saran validator, selanjutnya media pembelajaran digital berbasis android diujicoba oleh siswa. Uji coba oleh siswa bertujuan untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran digital berbasis android.

e. Revisi Produk

Media pembelajaran digital yang dihasilkan masih mempunyai kekurangan, maka dari itu dilakukan beberapa perbaikan dan revisi dengan tujuan untuk mengatasi kekurangan yang terdapat dalam media pembelajaran digital berbasis android. Setelah dilakukan uji coba produk media pembelajaran oleh siswa untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran digital berbasis android.

Produk media pembelajaran terlebih dahulu dibuat kerangka agar penulisan tersusun, kerangka media pembelajaran dimulai dari membuat petunjuk penggunaan media, kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pembelajaran, video pembelajaran, soal latihan dan daftar pustaka. Langkah selanjutnya yang dipersiapkan yaitu pengumpulan bahan untuk pembuatan media pembelajaran digital berbasis android untuk siswa SMA kelas X IPA, bahan yang dikumpulkan sesuai dengan apa yang penulis butuhkan untuk pembuatan media pembelajaran digital berbasis android, adapun yang dibutuhkan dalam pembuatan media adalah materi pembelajaran, gambar dan video pembelajaran serta beberapa hal yang mendukung pembuatan media pembelajaran digital berbasis android.

Setelah melalui beberapa tahapan dalam pengembangan media pembelajaran dan melakukan uji coba produk, maka media pembelajaran digital berbasis android sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran sejarah oleh siswa. Berikut ini adalah hasil uji coba media pembelajaran yang sudah dilakukan, yaitu:

1. Dari hasil validasi media pembelajaran oleh ahli media mendapatkan nilai sebesar 87% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil validasi materi yang dilakukan oleh ahli materi mendapatkan nilai sebesar 88% termasuk dalam kategori sangat baik. Kemudian validasi yang dilakukan oleh guru sejarah yaitu validasi materi mendapatkan nilai 80% termasuk dalam kategori baik, sedangkan validasi media pembelajaran yang dilakukan oleh guru sejarah mendapatkan nilai 87% yang termasuk dalam kategori sangat baik.
2. Dari hasil uji coba media pembelajaran oleh siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran digital berbasis android yang diambil secara acak 10 siswa diperoleh nilai keseluruhan 85% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital dapat digunakan dalam pembelajaran sejarah.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki dua tujuan, tujuan pertama dalam pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah candi bumi ayu berbasis android, tujuan yang kedua adalah untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran digital berbasis android. Media pembelajaran digital berbasis android ini disusun sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar, kemudian dilengkapi dengan video pembelajaran, gambar, latihan soal dan daftar pustaka.

Dengan dibuatnya media pembelajaran digital berbasis android diharapkan dapat

membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran sejarah dengan mudah kapanpun dan dimanapun. Pembuatan materi pada media pembelajaran dilakukan dengan mengkaji kompetensi dasar dan kompetensi inti, yang sesuai dengan silabus Kurikulum 13 dalam media pembelajaran yang dikembangkan, hal tersebut memiliki tujuan agar rencana pengembangan media pembelajaran digital berbasis android dapat dilakukan dengan baik.

Meteri pembelajaran yang terdapat dalam media pembelajaran yaitu tentang nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu, materi ini masuk dalam KD 3.6 Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan dan budaya pada masa kerajaann-kerajaan Hindu dan Budha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini dan 4.6 Menyajikan hasil penalaran dalam bentuk tulisan tentang nilai-nilai dan unsur budaya yang berkembang pada masa kerajaan Hindu-Budha yang masih berkelanjutan dalam kehidupan bangsa Indonesia pada masa kini sesuai dengan Kurikulum 2013 pada kelas X IPA semester genap.

Dari hasil data yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran digital berbasis android merupakan media yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah pada SMA kelas X IPA.

SIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu berbasis android menggunakan model pengembangan dan penelitan (*Research and Development*), yang dilakukan dengan 5 tahap, diantaranya adalah *need assessment* (analisis kebutuhan) pada tahap pertama dilakukan dengan cara mengumpulkan informasi, *Literatur Review* (kajian pustaka), tahap ini dilakukan dengan mengumpulkan materi dan data, *Planning* (perencanaan pengembangan produk)

pada tahap ini meliputi tahap pemilihan media, *Develop Primary From of Product* (pengembangan produk awal) pada tahap ini menghasilkan media pembelajaran digital berbasis android dan tahap yang terakhir yaitu *Preminary Field Test* atau revisi produk pada tahap ini dilakukan revisi produk awal

Berdasarkan hasil dari penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran digital berbasis android. Media pembelajaran yang dikembangkan berisi tentang materi nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar serta materi pokok dari silabus mata pelajaran sejarah kelas X IPA SMA Negeri 18 Palembang. Hasil yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan media pembelajaran digital berbasis android menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat baik serta layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif untuk guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah.

1. Hasil yang diperoleh pengembangan media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu berbasis android dikategorikan sangat baik dan layak digunakan, karena telah memenuhi kriteria sebagai berikut: Nilai diperoleh dari ahli media sebesar 87% termasuk dalam kategori sangat baik, kemudian nilai yang diperoleh dari ahli materi sebesar 88% termasuk dalam kategori sangat baik, dan nilai yang diperoleh dari validasi guru sejarah untuk materi sebesar 80%, sedangkan untuk media diperoleh nilai 87% termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran digital nilai-nilai sejarah candi Bumi Ayu berbasis android yang dikembangkan termasuk dalam kategori "sangat baik" dan layak untuk digunakan.
2. Nilai rata-rata yang diperoleh dari angket siswa kelas X IPA SMA Negeri 18 Palembang yang diambil secara acak adalah

85%, yang menunjukkan respon yang sangat baik terhadap media yang dikembangkan

REFERENSI

- Alim, M. R. (2022). Pengembangan Media Galeri Visual Sejarah (GVS) berbasis Website pada Materi Candi-Candi di Malang Raya. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(2), 167-174.
- Hanafi, H. (2017). Konsep penelitian R&D dalam bidang pendidikan. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129-150.
- Jalaluddin, I. A. (2017). *Filsafat pendidikan*. Rajawali Pers.
- Kuswono, K., & Khaeroni, C. (2017). Pengembangan modul sejarah pergerakan indonesia terintegrasi nilai karakter religius. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 5(1), 31-44.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *EDURELIGIA: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94-100.
- Munawar, B. (2014). Pengembangan mobile learning berbasis android menggunakan e-clipse pada mata kuliah teknologi informasi dalam pendidikan. *JTPPM (Jurnal Teknologi Pendidikan dan Pembelajaran): Edutech and Intructional Research Journal*, 1(2).
- Mutiani, M., Abbas, E. W., Syaharuddin, S., & Susanto, H. (2020). Membangun komunitas belajar melalui lesson study model transcript based learning analysis (TBLA) dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 113-122.
- Nafi'ah, U., Sapto, A., Sayono, J., & Herdiani, A. (2022). Peningkatan kapasitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis augmented reality untuk menyelaraskan pembelajaran sejarah dengan kebutuhan masa kini. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 49-56.

- Nela, E. (2020). Implementasi teknologi digital untuk meningkatkan karakter kejujuran dan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1), 35-46.
- Putrianata, D., & Chairunisa, E. D. (2019). Pengembangan e-modul pembelajaran sejarah perjuangan tokoh-tokoh militer pejuang kemerdekaan di Sumatera Selatan. *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*, 5(2), 152-157.
- Santosa, A. B., & Fauzi, W. I. (2017, November). The application of brain-based learning in social studies textbook to inculcate multicultural values. In *1st International Conference on Social Sciences Education- "Multicultural Transformation in Education, Social Sciences and Wetland Environment"* (ICSSE 2017) (pp. 54-57). Atlantis Press.
- Sari, A. P., & Danugroho, A. (2023). Virtual Exhibition Room of Megalitic Culture History in Bondowoso as a Source of History Learning for Bachelor's Degree. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 6(1), 45-54.
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi dan tujuan pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29-39
- Susilo, A. A., & Sofiarini, A. (2020). Peran guru sejarah dalam pemanfaatan inovasi media pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79-93.
- Umam, K. (2013). Penerapan media digital dalam pembelajaran apresiasi batik kelas X SMA negeri 1 Blega (*Doctoral dissertation*, State University of Surabaya).
- Winarni, E. D. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif kualitatif penelitian tindakan kelas research and development*. Bumi aksara.