



<https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jwp>

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK KERAJAAN MAJAPAHIT DALAM MATA PELAJARAN SEJARAH INDONESIA DI SMK NEGERI 1 BEJI

Izzatul Fajriyah¹, Irwan Priyanto²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Sejarah STKIP PGRI Sidoarjo, Jln. Kemiri Sidoarjo, Indonesia

Email : izzafajriyah28@gmail.com¹, irwanpriyanto34@gmail.com²

ABSTRACT

This study aims to develop Majapahit Kingdom comics as a medium for learning history at SMK Negeri 1 Beji and find out the feasibility of these comics in learning Indonesian history. This research is a development research that uses five stages, namely analysis, design design (*desaign*), development (*development*), implementation (*implementation*), and evaluation (*evaluation*) known as the ADDIE development model. There are three data collection techniques used in this research, namely observation, questionnaire, and documentation. The main data obtained in this research has a quantitative data type so that the data analysis technique used is quantitative descriptive analysis. The quantitative data in this research is divided into two, namely validation data and trial data. The validation data comes from media assessments by material experts and media experts. The trial data came from media assessments by students of SMK Negeri 1 Beji. Validation data and trial data were calculated using mean search techniques. Based on the final data of the study, it was shown that the learning media of the Majapahit Kingdom comics is suitable for use in learning. With the following results: 1) Majapahit Kingdom comics with "good" predicates from material expert assessments, 2) Majapahit Kingdom comics with "good" predicates from media expert assessments, 3) Majapahit kingdom comics with "good" predicates from the assessment of students of SMK Negeri 1 Beji.

Keywords: Development, Majapahit Kingdom Comics, Learning Media

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik Kerajaan Majapahit sebagai media pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Beji dan mengetahui kelayakan komik tersebut dalam pembelajaran sejarah Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan lima tahapan yaitu analisis (*analysis*), rancangan desain (*desaign*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*) yang dikenal sebagai model pengembangan ADDIE. Ada tiga teknik pengumpulan data yang digunakan pada riset ini yaitu observasi, kuisioner, dan dokumentasi. Data utama yang diperoleh pada riset ini memiliki jenis data kuantitatif sehingga teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif. Data kuantitatif pada riset ini terbagi menjadi dua yaitu data validasi dan data uji coba. Data validasi berasal dari penilaian media oleh ahli materi dan ahli media. .Data uji coba berasal dari penilaian media oleh peserta didik SMK Negeri 1 Beji. Data validasi dan data uji coba dihitung menggunakan teknik pencarian rata-rata (*mean*). Berdasarkan data akhir penelitian, ditunjukkan bahwa media pembelajaran komik Kerajaan Majapahit layak digunakan dalam pembelajaran. Dengan hasil sebagai berikut: 1) komik Kerajaan Majapahit berpredikat "baik" dari penilaian ahli materi, 2) komik Kerajaan Majapahit berpredikat "baik" dari penilaian ahli media, 3) Komik kerajaan majapahit berpredikat "baik" dari penilaian para peserta didik SMK Negeri 1 Beji.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Kerajaan Majapahit, Media Pembelajaran

Cara sitasi:

Fajriyah, I, & Priyanto, I. (2019). Pengembangan Media Komik Kerajaan Majapahit dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia di SMK Negeri 1 Beji. *Jurnal Wahana Pendidikan*, 10 (1), 11-18

Sejarah Artikel:

Dikirim 28-10-2022, Direvisi 15-12-2022, Diterima 28-01-2023

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan bernegara, dengan melalui dunia pendidikan anak menjadi tumpuan masyarakat untuk membina diri agar menjadi manusia yang cerdas, terampil dan taqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Peningkatan mutu pendidikan dalam hal ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia yang mampu menjaga dan memelihara jati diri bangsa (Susilo, 2020). Pendidikan juga merupakan tolak ukur kemajuan suatu negara. Kemajuan pendidikan membutuhkan kolaborasi pemerintah, guru dan peserta didik. Diawali dengan pemerintah yang mendukung sistem pendidikan nasional, guru sebagai pelaksan pembelajaran, dan siswa sebagai sasaran peningkatan mutu pendidikan. Peran guru dalam proses pembelajaran dengan meningkatkan profesionalisme dan kreatifitas sangat penting untuk tuntutan perkembangan dunia pendidikan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan di SMK Negeri 1 Beji bahwa peserta didik kurang berminat, apabila guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah. Dengan cara penyampaian tersebut membuat peserta didik jenuh dan tidak maksimal dalam pembelajaran sejarah. Dalam hal ini, guru sejarah belum memanfaatkan media pembelajaran yang inovatif. Guru sejarah masih dominan menggunakan buku ajar dan lembar kerja siswa (LKS). Guru sejarah harus berinovasi sesuai dengan kondisi dan kemajuan zaman, terutama dengan menggunakan media pembelajaran. Oleh karena itu, kondisi tersebut menjadi acuan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran sejarah.

Metode ceramah dipilih oleh para guru sejarah, karena menganggap hal tersebut lebih mudah dalam mengatur kelas maupun organisasinya (Suwarni, 2014). Implementasi media pembelajaran sejarah saat ini kurang dimanfaatkan oleh guru sejarah secara maksimal. Media pembelajaran sejarah yang tepat merupakan media pembelajaran sejarah yang dapat menjelaskan kembali peristiwa sejarah secara kronologi dengan benar dan menarik. Hal tersebut dapat membuat pelajaran sejarah menjadi lebih digemari oleh peserta didik dan jiwa emosional peserta didik untuk lebih memahami makna dibalik terjadinya peristiwa sejarah akan terbangkitkan. Tujuan membangkitkan jiwa emosional peserta didik adalah untuk menjadikan peserta didik lebih peka dan tanggap terhadap makna peristiwa sejarah yang terjadi sehingga peserta didik akan lebih menghargai sejarah sesuai dengan amanat dari tujuan pendidikan nasional (Khotimah, 2018).

Tujuan mempelajari sejarah terbagi menjadi dua tujuan yaitu tujuan secara umum dan tujuan secara khusus. Pertama, tujuan umum mempelajari sejarah adalah untuk memberikan kontribusi dalam memajukan perkembangan ilmu sosial-humaniora. Sejarah adalah disiplin ilmu yang menjadi pondasi dasar dari berbagai macam disiplin ilmu yang termasuk dalam kategori ilmu sosial-humaniora. Oleh karena itu, dalam mempelajari ilmu sejarah dibutuhkan berbagai macam ilmu bantu yang akan memudahkan dalam mempelajari ilmu sejarah (Wiwin, 2014).

Kedua, tujuan khusus mempelajari sejarah adalah untuk menyebarkan kebenaran makna peristiwa sejarah sehingga manusia memiliki kesadaran sejarah. Sejarah memiliki semboyan yang berasal dari bahasa latin yaitu *historia magistra vitae* yang berarti sejarah adalah ilmu kehidupan. Oleh karena itu, ilmu sejarah memiliki peran yang sangat vital dalam menjelaskan kembali makna kehidupan di masa lalu. Kesadaran sejarah dapat membuat manusia lebih memahami makna kehidupan dari berbagai sudut pandang sehingga manusia akan menjadi lebih bijaksana dalam menjalani kehidupan (Prasetyo, 2017)

Tujuan umum dan khusus mempelajari sejarah dapat dicapai melalui proses pembelajaran sejarah pada jenjang pendidikan dasar, menengah, hingga pendidikan tinggi. Proses pembelajaran sejarah dilakukan di semua jenjang pendidikan memiliki tujuan untuk mendidik peserta didik supaya dapat memahami makna peristiwa sejarah. Jika peserta didik dapat memahami makna peristiwa sejarah maka peserta didik dapat melestarikan sejarah bangsanya sendiri. Peserta didik menjadi paham bahwa peristiwa di masa lalu dapat mempengaruhi peristiwa di masa kini dan masa depan. Selama sejarah bangsa terlestarikan dengan baik maka selama itu pula keeksistensian sebuah bangsa akan tetap terjaga dengan baik. (Isjoni, 2007: 72).

Media pembelajaran sejarah menjadi bagian penting dari sebuah *embedded strategy* (strategi penancapan) dalam proses pembelajaran. Strategi penancapan merupakan strategi yang menyugesti peserta didik untuk menggunakan media pembelajaran sejarah secara tidak sadar sehingga materi pembelajaran sejarah akan tertancap dalam jiwa emosional peserta didik. Oleh karena itu, media pembelajaran sejarah harus memiliki karakteristik tertentu supaya peserta didik dapat mengingat tentang materi sejarah yang disampaikan (Widodo, 2015).

Media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru sejarah harus dipersiapkan melalui proses yang benar. Proses tersebut ditulis dalam sebuah rancangan rencana yang dikenal sebagai Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Guru sejarah diharuskan menuliskan sumber belajar dan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran melalui RPP yang dibuat. Media pembelajaran sejarah yang dipersiapkan melalui RPP dengan baik dapat membuat peserta didik lebih memahami makna dari sebuah peristiwa sejarah. Jika makna peristiwa sejarah dapat dipahami peserta didik dengan baik maka peserta didik menjadi lebih tertarik untuk mempelajari sejarah (Widja, 1989: 60).

Media pembelajaran seyogyanya menjadi alat yang memudahkan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran juga dapat membangkitkan minat belajar peserta didik. Salah satunya adalah media grafis dalam bentuk komik. Komik adalah penyajian cerita lengkap dalam bentuk gambar dan teks. Komik didalamnya ada karakteristik dari berbagai subjek yang dapat mengembangkan cerita, berupa wujud, gesture dan suara. Kemudian, dalam komik juga terdapat pesan untuk pembacanya (Iswandoyo et al., 2019). Komik mempunyai kelebihan dibandingkan dengan buku pelajaran pada umumnya, sehingga memiliki daya tarik untuk peserta didik. Media komik dikembangkan dengan pertimbangan sebagai berikut: 1) pada umumnya peserta didik yang merupakan anak-anak suka membaca komik, 2) ilustrasi gambar dan dialog komik menyajikan gambaran secara konkret, 3) mempermudah guru dan peserta didik, 4) komik mudah dibaca (Rahadian & Setiawan, 2021). Dari pernyataan ini, komik dapat dikembangkan dengan materi sejarah berupa cerita sejarah.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, komik merupakan media alternatif yang efektif. Untuk sebagian peserta didik membaca buku pelajaran membosankan, sehingga dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran akan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Untuk komik dalam pengembangan penelitian ini adalah komik sejarah Majapahit sesuai dengan materi kelas 10 di SMK Negeri 1 Beji.

METODE PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran komik sejarah dikerjakan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model ADDIE menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran yaitu mengembangkan suatu atau sebuah desain dalam produk pembelajaran (Hidayat & Nizar, 2021). Metode ADDIE merupakan metode pengembangan yang digunakan oleh ahli pengembangan media pembelajaran bernama Dick & Carry untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak digunakan (Gafur, 2012: 37). Metode ADDIE memiliki lima tahap yang harus dikerjakan yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*. Berikut penjelasannya:

1. Analysis (Tahap Kajian Awal)

Terdapat tiga hal penting yang penulis kaji sebelum membuat media pembelajaran komik sejarah yaitu: pertama adalah media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran. Kedua adalah penyesuaian materi pembelajaran yang dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Ketiga adalah memahami kebutuhan media para peserta didik berdasarkan karakteristiknya. Tiga hal penting tersebut dikerjakan menggunakan dua metode yaitu observasi pra-penelitian dan studi literatur. Tahap observasi pra-penelitian dikerjakan di SMK Negeri 1 Beji untuk melihat media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini penulis juga memberikan kuesioner untuk mengetahui jenis media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan, sekolah SMK Negeri 1 Beji sering menggunakan *slide* presentasi, buku paket sejarah, dan lembar kerja siswa sebagai media pembelajaran yang sering digunakan dalam pembelajaran sejarah. Sebagai data pendukung, penulis mendokumentasikan kondisi pembelajaran sejarah di SMK Negeri 1 Beji. Berdasarkan kuesioner yang telah diisi oleh peserta didik, penulis memutuskan untuk membuat media komik sejarah karena di SMK Negeri 1 Beji belum pernah menggunakan komik sejarah.

Tahap selanjutnya adalah melakukan studi literatur untuk menemukan materi sejarah yang sesuai untuk dijadikan konten cerita komik sejarah. Hal tersebut dilakukan karena tidak semua materi sejarah dapat dijadikan konten cerita komik sejarah. Berdasarkan studi literatur, materi sejarah yang penulis ambil untuk dijadikan konten cerita komik sejarah adalah materi sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit. Alasan penulis mengambil materi tersebut karena materi sejarah berdirinya Kerajaan Majapahit dapat diilustrasikan menggunakan gambar dengan mudah.

2. *Design* (Tahap Perancangan Desain)

Pada tahap ini media komik sejarah didesain untuk menjadi media pembelajaran yang layak untuk digunakan. Langkah pertama adalah menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai oleh peserta didik. Untuk menentukan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dapat terlebih dahulu melihat Kompetensi Dasar (KD) yang tercantum dalam silabus pendidikan yang telah ditentukan oleh dinas pendidikan. KD yang digunakan adalah KD Sejarah Indonesia kelas 10 poin 3.6 yaitu "Menganalisis karakteristik kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan kebudayaan pada masa kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini". KD tersebut dipilih karena sesuai dengan konten cerita komik sejarah yang digunakan yaitu sejarah berdirinya kerajaan Majapahit. Berdasarkan KD, maka tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah peserta didik dapat menganalisis proses berdirinya kerajaan Majapahit.

Langkah kedua adalah menulis skenario cerita. Ada dua skenario yang ditulis yaitu skenario utama dan skenario tambahan. Skenario utama ditulis berdasarkan materi proses berdirinya kerajaan Majapahit yang tertulis dalam buku Sejarah Indonesia kelas 10 yang digunakan di SMK Negeri 1 Beji. Skenario tambahan merupakan skenario yang bersifat menghibur supaya peserta didik dapat memahami alur cerita komik sejarah yang disajikan.

Langkah ketiga adalah menggambar gambar sketsa berdasarkan skenario cerita yang telah ditulis. Langkah keempat adalah membuat instrumen validasi media pembelajaran. Instrumen validasi media pembelajaran dibuat untuk mengetahui tingkat kelayakan komik sejarah sebelum diuji cobakan kepada peserta didik. Terdapat tiga jenis instrumen validasi media pembelajaran yang dibuat yaitu instrumen validasi materi pembelajaran untuk ahli materi, instrumen validasi media pembelajaran untuk ahli media. Kemudian, instrumen validasi media pembelajaran untuk guru sejarah di SMK Negeri 1 Beji.

Langkah kelima adalah membuat instrumen evaluasi media pembelajaran. instrumen evaluasi media pembelajaran dibuat untuk mengetahui tingkat kelayakan komik sejarah setelah diuji cobakan kepada peserta didik. Data dari Instrumen validasi dan instrumen evaluasi mempengaruhi kualitas akhir komik sejarah

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Peneliti menyelesaikan seluruh sketsa gambar sesuai dengan skenario yang ditulis. Sketsa komik kemudian divalidasi sebelum komik sejarah diuji cobakan dalam pembelajaran. Validasi komik sejarah dikerjakan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi dan ahli media mengisi kuesioner validasi media pembelajaran untuk memberikan kritik dan saran terkait kualitas komik sejarah. Setelah ahli materi dan ahli media mengisi kuesioner validasi media pembelajaran, peneliti merevisi beberapa panel gambar sesuai dengan kritik dan saran yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media.

4. *Implementation* (Tahap Uji Coba)

Uji coba komik sejarah dilaksanakan SMK Negeri 1 Beji. Uji coba dibagi menjadi dua skala yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil dilaksanakan oleh 5 (lima) peserta didik. Uji coba skala besar dilaksanakan oleh 20 (dua puluh) peserta didik. Pada tahap uji coba, komik sejarah disajikan dalam bentuk buku cetak (*print*). Setelah peserta didik membaca komik sejarah, kuesioner evaluasi dibagikan. Kuesioner evaluasi diisi oleh peserta didik. Uji coba komik sejarah dilaksanakan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan komik sejarah sebelum komik sejarah diselesaikan menjadi produk akhir (*final product*).

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah tahap terakhir untuk menjadikan komik sejarah sebagai media pembelajaran yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah. Data validasi dan data evaluasi dikumpulkan untuk selanjutnya dianalisis. Komik sejarah direvisi sesuai dengan data validasi dan data evaluasi. Peneliti berdiskusi kembali untuk memeriksa kualitas komik sejarah yang telah direvisi sehingga akan dihasilkan produk final (*final product*) komik sejarah yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

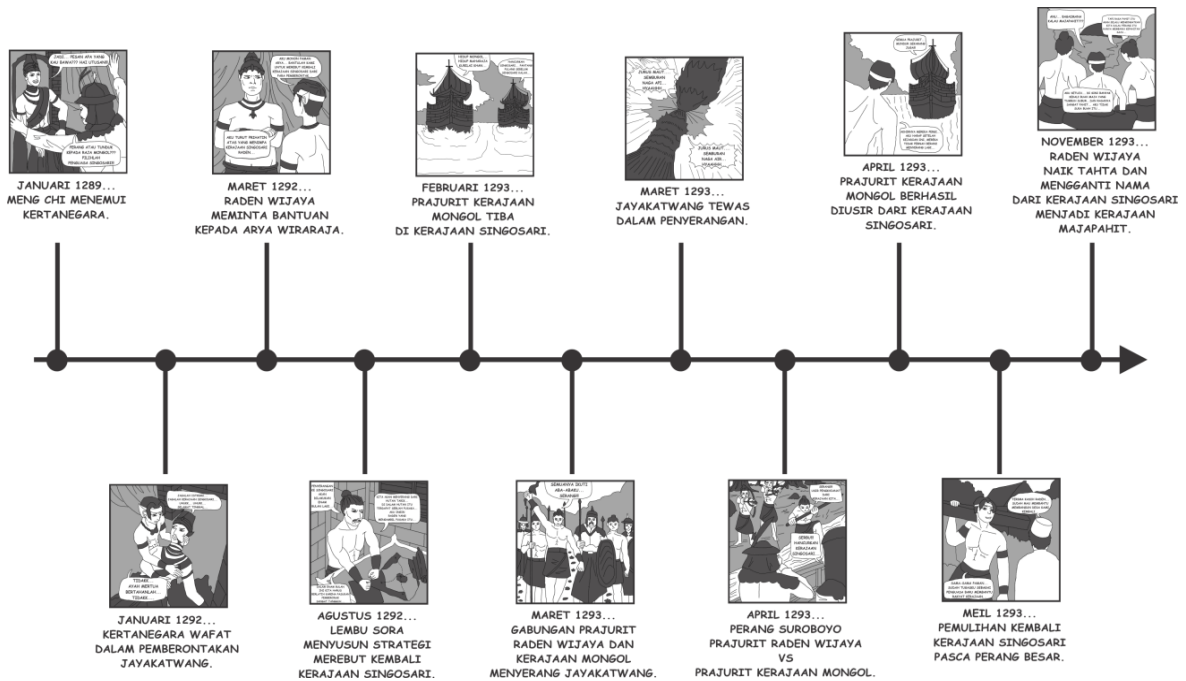
Berdasarkan hasil revisi komik sejarah, tingkat kelayakan komik sejarah bergantung pada dua penilaian yaitu penilaian hasil validasi dan penilaian hasil ujicoba. Penilaian hasil validasi diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Penilaian hasil ujicoba diberikan oleh peserta didik. Ada nilai minimal supaya komik sejarah layak digunakan dalam pembelajaran. Nilai minimal yang harus dicapai adalah 2,6 atau berpredikat “**cukup baik**”. Berikut ini adalah rekapitulasi nilai akhir yang diperoleh dari penilaian validasi dan uji coba:

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Rata-rata Akhir

Penilaian	Responden	Skor Rata-rata Akhir	Keterangan	Kelayakan
Validasi	Ahli Materi	3,5	Baik	Layak
	Ahli Media	3,4	Baik	Layak
Uji Coba	Skala Kecil	3,9	Baik	Layak
	Skala Besar	3,8	Baik	Layak

Berdasarkan tabel di atas, ada dua macam penilaian yang digunakan untuk menilai kelayakan komik sejarah yang telah dibuat yaitu penilaian validasi dan penilaian uji coba. Penilaian validasi menunjukkan bahwa komik berhasil mencapai nilai minimal yang ditetapkan. Penilaian validasi berasal dari penilaian ahli materi dan ahli media yang merupakan dosen yang berkompeten dalam bidangnya. Penilaian uji coba menunjukkan bahwa komik berhasil mencapai nilai minimal yang ditetapkan. Penilaian uji coba berasal dari penilaian peserta didik yang terbagi dalam dua skala uji coba yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar. Uji coba skala kecil melibatkan 5 (lima) peserta didik sedangkan uji coba skala besar melibatkan 20 (dua puluh) peserta didik.

Dengan hasil tersebut, nilai data validasi dan data uji coba sudah berada di atas nilai minimal. Hal tersebut berarti produk final komik sejarah layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Berikut gambar kronologi dalam media komik Kerajaan Majapahit :



KESIMPULAN

Penelitian pengembangan media komik Kerajaan Majapahit di SMK Negeri 1 Beji telah menghasilkan media pembelajaran berupa komik sejarah versi manual dan versi digital. Komik sejarah versi manual berupa buku komik yang dicetak (*print*) sebanyak lima cetakan. Komik sejarah versi digital berupa file PDF (*Portable Document Format*). File PDF dapat diakses menggunakan aplikasi *PDF Reader* yang telah diinstall digawai elektronik. Komik sejarah dibuat melalui tahapan penelitian pengembangan yang melibatkan ahli materi dan ahli media dalam proses pembuatannya. Komik sejarah juga telah melalui proses uji coba yang melibatkan peserta didik dan guru sejarah. Semua tahapan tersebut harus dilakukan untuk menghasilkan komik sejarah yang layak digunakan pada proses pembelajaran sejarah.

Kelayakan tersebut didasarkan pada nilai akhir penilaian validasi yang diberikan oleh ahli materi dan ahli media serta penilaian ujicoba yang diberikan oleh peserta didik. Berikut adalah data nilai akhir yang diberikan:

1. Ahli materi memberikan nilai akhir sebesar 3,5. Nilai tersebut berpredikat “baik” dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
2. Ahli media memberikan nilai akhir sebesar 3,4. Nilai tersebut berpredikat “baik” dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Peserta didik uji coba skala kecil memberikan nilai akhir sebesar 3,9. Nilai tersebut berpredikat “baik” dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran..
4. Peserta didik uji coba skala besar memberikan nilai akhir sebesar 3,8. Nilai tersebut berpredikat “baik” dan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Gafur, Abdul. 2012. *Desain Pembelajaran Konsep, Model, dan Aplikasinya Dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ombak.
- Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)*, 1(1), 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>
- Isjoni. 2007. *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Iswandoyo, B., Musadad, A. A., & Sariyatun. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik*

- Sejarah Berbasis Perjuangan Raden Intan untuk Meningkatkan Nilai-Nilai Nasionalisme Siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Raya*. 9–25.
- Khotimah, K. (2018). Penggunaan Novel Sejarah sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 85–103. <https://doi.org/10.21009/jps.072.05>
- Prasetyo, Y. (2017). Pendekatan Toponimi Dalam Penelusuran Sejarah Lokal Nama Kecamatan Sidoarjo. *Jurnal Edukasi (Kajian Ilmu Pendidikan)*, 3(2), 165–174. <https://repository.stkipgri-sidoarjo.ac.id/92/1/7.pdf>
- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 11(2), 136. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8832>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Suwarni. (2014). PEMBELAJARAN SEJARAH DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (Studi kasus di SMA N 1 Prembun dan SMA N 1 Pejagoan Kabupaten Kebumen). *Jurnal Edukasi*, 1(1), 124–137.
- Widja, I Gde. 1989. *Dasar-dasar Pengembangan Strategi Serta Metode Pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Widodo, J. P. (2015). Mengorganisasi Isi Pembelajaran Model Elaborasi Pada Mata Pelajaran Sosiologi SMA. In *Journal iedukasi kajian ilmu pendidikan* (Vol. 1, Issue 1). <http://jurnal.stkipgri-sidoarjo.ac.id/index.php/je/article/view/14>
- Wiwin. (2014). Pengaruh Lawatan Sejarah Terhadap Kesadaran Sejarah Pada Siswa. *Indonesian Journal of History Education*, 3(1), 29–31.

