

**PENGEMBANGAN DIGITAL *POCKET BOOK* BERBASIS APLIKASI
ANDROID PADA KOLEKSI TAMAN WISATA KERAJAAN SRIWIJAYA
DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Fatra Yudha Grafika San

NIM. 06041281924022

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2023

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN DIGITAL *POCKET BOOK* BERBASIS
APLIKASI ANDROID PADA KOLEKSI TAMAN WISATA
KERAJAAN SRIWIJAYA DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG

SKRIPSI

Oleh

Fatra Yudha Grafika San

NIM : 06041281924022

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya
Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN DIGITAL *POCKET BOOK* BERBASIS
APLIKASI ANDROID PADA KOLEKSI TAMAN WISATA
KERAJAAN SRIWIJAYA DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Fatra Yudha Grafika San

NIM : 06041281924022

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

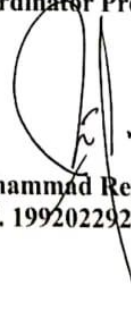
Mengetahui,

Ketua Jurusan,



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001**

Koordinator Program Studi,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

**PENGEMBANGAN DIGITAL *POCKET BOOK* BERBASIS
APLIKASI ANDROID PADA KOLEKSI TAMAN WISATA
KERAJAAN SRIWIJAYA DI SMA NEGERI 2 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Fatra Yudha Grafika San

NIM : 06041281924022


Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:


Hari : Jumat
Tanggal : 12 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dr. Syarifuddin, M.Pd.




2. Anggota : Dra. Sani Safitri, M.Si.



Palembang, Mei 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

SURAT PERNYATAAN

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fatra Yudha Grafika San

NIM : 06041281924022

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Digital Pocket Book Berbasis Aplikasi Android Pada Koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya di SMA Negeri 2 Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 8 Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Fatra Yudha Grafika San

NIM. 06041281924022

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur selalu terpanjatkan atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala yang senantiasa memberikan rahmat dan petunjuk-Nya kepada kita semua. Penulis dengan semangat dan bangga mempersembahkan skripsinya yang berjudul “Pengembangan Digital Pocket Book Berbasis Aplikasi Android Pada Koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya di SMA Negeri 2 Palembang”. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana Strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan PIPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam proses penulisan skripsi ini penulis tidak bisa sendirian, tanpa bantuan berbagai pihak yang memberikan dukungan serta inspirasi.

Maka dari itu, Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya, Dr. Syarifuddin, M.Pd., yang telah memimpin, membimbing, dan memberikan wawasan berharga dalam proses penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd selaku ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Akhir kata, penulis berharap bahwa skripsi ini dapat memberikan dampak positif dan inspirasi bagi pembaca serta dapat memberikan kontribusi yang nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara kita tercinta.

Indralaya, 8 Mei 2023

Penulis



Fatra Yudha Grafika San

NIM. 06041281924022

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillahirabbil'alamin Segala Puji bagi Allah Swt. atas ridho dan karunia-Nya sebuah karya sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw.

- Untuk ke dua Orang tua saya Ibu Sumarni dan ayah Supratman yang saya cintai, Terima Kasih atas Do'a dalam setiap sholat mu serta ridha dalam mendukung saya untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Semoga segala keputusan yang akan saya ambil kedepan nya tidak mengecewakan kalian berdua.
- Dosen Pembimbingku, Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. Terima Kasih banyak bapak atas segala kemudahan dan ilmu-ilmu yang berharga dalam pengerjaan skripsi. Terimakasih atas segala nasehat, motivasi, dan saran.
- Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Terima kasih banyak atas segala wejangan, arahan dan motivasinya selama pendidikan hingga karya ini terselesaikan. Terima kasih Bapak selalu memudahkanku dalam urusan administrasi sehingga karya sederhana ini dapat dengan cepat terselesaikan.
- Dosenku, ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum. Terima kasih karena Ibu memberikanku makna hidup akan kejujuran, kedisiplinan dan ketegasan itu penting.
- Ibu Dra. Yunani, M.Pd. dan Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum. Terima kasih memberikan wejangan kepada kami tentang kehidupan dan pembelajaran yang mengasyikan.
- Ibu Dr. Farida, M.Si. Terima kasih atas gagasan yang out of the box yang Ibu berikan kepada kami. Humanis yang Ibu berikan memberikan rasa nyaman kepada kami selama pendidikan.
- Bu sani saftri, M.Pd. Terima kasih atas semua nasehat di perkuliahan.
- Bu Dr. Hudaidah, M.Pd. M. Terima kasih atas segala ilmu dan motivasi di setiap perkuliahan.

- Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D. Terima kasih karena Bapak telah mengajarkanku cara berpikir sederhana dan cara mengeksekusi dengan baik.
- Bapak Drs. Alian, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., yang telah memberi ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi ibu Rika yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- Untuk kawan Seperjuangan, kawan main Ketika gabut dating Iqbal, Robet, Gofa, Rizki, Rian, Fegi, Rafiko, Kusnadi. Terima Kasih Kawan sudah menemani gabutku kalua sedang bosan mengerjakan Skripsi ini.
- Untuk Kawan 1 PA, Akhi Reynaldi, Septi, Putri, Anjel, Tamara, Sesi, Ama, Nara. Terima Kasih karena sudah menjadi tempat diskusi yang baik dalam proses saya menyelesaikan Skripsi Ini.
- Untuk Kawan-kawan Pendidikan Sejarah Angkatan 2019. Terima Kasih Telah menjadi tempat saya dalam mengambil banyak ilmu dalam proses saya menjadi manusia yang berguna.
- Ibu Wardiah Guru SMAN 2 Palembang, Terima Kasih Karena Selalu mendukung dan membantu saya dalam Proses penelitian di SMAN 2 Palembang.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN.....	iv
PRAKATA	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	xiii
ABSTRAK	1
BAB I	3
PENDAHULUAN.....	3
1.1 Latar Belakang	3
1.2 Permasalahan Penelitian.....	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Belajar dan Pembelajaran.....	11
2.1.1 Pengertian Belajar	11
2.1.2 Pengertian Pembelajaran	12
2.2 Pembelajaran Sejarah	13
2.3 Teori Belajar.....	14
2.3.1 Teori Belajar Behavioristik	14
2.3.2 Teori Belajar Konstruktivistik.....	16
2.4 Pengertian Media Pembelajaran.....	17
2.5 Aplikasi Digital Pocket Book berbasis Android	18
2.5.1 Pengertian Aplikasi Android.....	18
2.5.2 Pengertian Pocket Book	18

2.5.3 Pengertian Digital Pocket Book	19
2.5.3 Kelebihan Aplikasi Digital Pocket Book	20
2.5.4 Kekurangan Aplikasi Digital Pocket Book	20
2.6 Koleksi Masa Sriwijaya	21
2.7 Penelitian Pengembangan	24
2.8 Model Pengembangan	25
2.8.1 Model Pengembangan ADDIE.....	25
2.9 Penelitian Terdahulu	27
2.10 Kerangka Berpikir.....	28
BAB III.....	30
METODE PENELITIAN.....	30
3.1 Metode Penelitian.....	30
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	31
3.3 Prosedur Penelitian.....	31
3.3.1 Tahap Analisis	33
3.3.2 Tahap Desain (Design).....	34
3.3.3 Tahap Pengembangan (Development)	35
3.3.4 Tahap Implementasi (Implement)	36
3.3.5 Tahap Evaluasi	37
3.4 Pengumpulan Data	37
3.4.1 Wawancara.....	38
3.4.2 Angket atau Kuisisioner.....	38
3.4.3 Uji Coba Produk.....	39
3.4.4 Tes Hasil Belajar	44
3.5 Teknik Analisis Data.....	44
3.5.1 Analisis Data Validasi Ahli.....	45
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar	45
BAB IV	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47

4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	47
4.1.2 Desain (<i>Design</i>).....	56
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>)	60
4.1.4 Implementasi (<i>Implementation</i>)	83
4.1.5 Evaluasi	91
4.2 Pembahasan	94
BAB V.....	104
KESIMPULAN	104
DAFTAR PUSTAKA	106
LAMPIRAN	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Koleksi Arca Budha Masa Kedatuan Sriwijaya	23
Gambar 2. 2 Koleksi kramik cina pada masa kedatuan Sriwijaya	24
Gambar 2. 3 Koleksi prasasti dan artefak pada masa Kedatuan Sriwijaya.....	24
Gambar 2. 4 Model Pengembangan ADDIE	26
Gambar 2. 5 Kerangka Berpikir.....	29
Gambar 3. 1 Tahapan Pengembangan Model ADDIE	32
Gambar 4.1 Analisis Kebutuhan dan Karakter Peserta Didik	52
Gambar 4.2 Pembuatan Konten Capaian Pembelajaran	61
Gambar 4.3 Pembuatan Konten Petunjuk Penggunaan	61
Gambar 4.4 Pembuatan Konten Materi	62
Gambar 4.5 Pembuatan Ikon Ruang Museum	62
Gambar 4.6 Konten Kuis	63
Gambar 4.7 Pembuatan Konten Profil Peneliti.....	63
Gambar 4.8 Tampilan Awal Website Kodular.io	64
Gambar 4.9 Base Project Layout	65
Gambar 4.10 Dashboard Pengembangan Aplikasi	65
Gambar 4.11 Dashboard Pembuatan Menu	66
Gambar 4.12 Proses Memasukkan Gambar	66
Gambar 4.13 Penulisan Bahasa Pemrograman	67
Gambar 4.14 Dashboard Pembuatan Ruang Museum	68
Gambar 4.15 Dashboard Ruang Arca	68
Gambar 4.16 Tampilan Ruang Arca	69
Gambar 4.17 Proses Export Aplikasi.....	70
Gambar 4.18 Proses Download Aplikasi.....	70
Gambar 4.19 Pelaksanaan One To One Test	84
Gambar 4.20 Pelaksanaan Small Group Test	85

Gambar 4.21 Proses Field Test.....	88
Gambar 4.22 Hasil Rekapitulasi Nilai Pre Test.....	99
Gambar 4.23 Hasil Rekapitulasi Post Test	100
Gambar 4.24 Perbandingan Hasil Pre Test dan Post Test	101

DAFTAR TABEL DAN BAGAN

Tabel 3. 1 Instrumen yang digunakan dalam penelitian.....	37
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi	40
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	40
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Desain Pembelajaran.....	41
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Instrumen untuk Tanggapan Peserta Didik.....	42
Tabel 3. 6 Kategori Skor Validasi Ahli	45
Tabel 3. 7 Kategori Tingkat Kevalidan	45
Tabel 3. 8 Kriteria Ngain.....	46
Tabel 4. 1 Capaian Pembelajaran dan Alur Tujuan Pembelajaran.....	51
Tabel 4. 2 Potongan <i>Storyboard</i>	59
Tabel 4. 3 Rincian Para Ahli	71
Tabel 4. 4 Lembar Validasi ahli Bahasa.....	72
Tabel 4. 5 Lembar Validasi ahli Desain Pembelajaran	73
Tabel 4. 6 Lembar Validasi ahli Media	74
Tabel 4. 7 Lembar Validasi ahli Desain Pembelajaran	75
Tabel 4. 8 Perbaikan Ahli Materi	78
Tabel 4. 9 Perbaikan Ahli Desain Pembelajaran	79
Tabel 4. 10 Perbaikan Ahli Media.....	81
Tabel 4. 11 Rakapitulasi Nilai Validasi Para Ahli.....	82
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Hasil Tes Perorangan (One to One Test).....	83
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil Tes Kelompok Kecil (Small Group Test)	85
Tabel 4. 14 Rekapitulasi Hasil Pretes Peserta didik	87
Tabel 4. 15 Rincian Perbandingan Hasil Nilai Pretest dan Posttest	88
Tabel 4. 16 Rekapitulasi Hasil Pretest Peserta didik.....	92
Tabel 4. 17 Rekapitulasi Hasil Posttest Peserta didik	93
Bagan 4. 1 <i>Flowchart</i> Materi.....	57
Bagan 4. 2 <i>Flowchart</i> Pengembangan.....	58

ABSTRAK

ABSTRAK

Pendidikan masa sekarang dituntut untuk mengikutsertakan teknologi dalam proses pembelajaran. Namun faktanya, ketersediaan media pembelajaran berbasis teknologi masih jarang digunakan. Maka dari itu, peneliti kemudian melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Digital *Pocket Book* Berbasis Aplikasi Android pada Koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya di SMA Negeri 2 Palembang". Penelitian ini merupakan penelitian *research and development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai pedomannya. Adapun tujuan peneliti yaitu untuk menghasilkan dan mengembangkan digital *pocket book* berbasis Aplikasi Android pada Koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya sebagai sebuah media pembelajaran sejarah dan akan diimplementasikan kepada peserta didik kelas X.1 SMA Negeri 2 Palembang. Penelitian ini juga bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran yang valid dan efektif. Untuk kevalidan media pembelajaran ini dapat dilihat melalui hasil penilaian validitas Ahli Bahasa sebesar 3,66, Ahli Desain Pembelajaran sebesar 4, Ahli media sebesar 4,92 serta Ahli Materi sebesar 4,86. Sedangkan untuk melihat efektifitas media dapat dilihat dari peningkatan hasil pre test dan post test dalam tahap uji coba lapangan dengan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 30,47%. Hasil akhir menunjukkan bahwa Pengembangan Digital *Pocket Book* Berbasis Aplikasi Android pada Koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya sebagai media pembelajaran sejarah di SMA Negeri 2 Palembang valid dan efektif untuk digunakan.

Kata Kunci: *Digital Pocket Book, Kerajaan Sriwijaya, Media Pembelajaran Sejarah, Aplikasi Pembelajaran.*

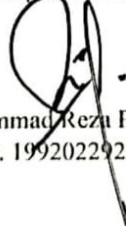
Pembimbing



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

Nowadays, education requires utilization of technology in the learning process. But in fact, the availability of technology-based learning media is still rarely used. Therefore, the researcher then conducted a study with the title "Development of Digital Pocket Books Based on Android Applications in the Collection of Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya at SMA Negeri 2 Palembang". the type of this study is research and development utilizing the ADDIE development model as a guideline. The researcher's goal is to produce and develop Digital Pocket Books Based on Android Applications in the Collection of Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya as a historical learning media and will be implemented to class X.1 students of SMA Negeri 2 Palembang. This research also aims to produce a valid and effective learning media. For the validity of this learning media can be seen through the results of the assessment of the validity of language experts of 3.66, learning design experts of 4, media experts of 4.92 and material experts of 4.86. Meanwhile, to see the effectiveness of the media can be seen from the increase in pre-test and post-test results in the field trial stage by getting an average value of 30.47%. The final results show that the Development of Digital Pocket Books Based on Android Applications in the Collection of Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya at SMA Negeri 2 Palembang is valid and effective to used.

Keywords: Digital Pocket Book, Sriwijaya Kingdom, History Learning Media, Learning Application.

Pembimbing



Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi telah memasuki era baru yang dikenal sebagai era revolusi industri 4.0. Dimulainya era ini di tandai dengan semakin berkembangnya sistem digital hingga memungkinkan terjadinya interkoneksi di dalam dunia maya (Lase *et al.*, 2020). Revolusi industri sendiri dapat diartikan sebagai perubahan gaya hidup dan sistem kerja yang disebabkan oleh perkembangan teknologi (Hamdan, 2018). Perkembangan yang terjadi telah mempengaruhi peradaban dunia secara luas baik dalam bidang ekonomi, politik, sosial, ataupun pendidikan (Sivalingam & Subbaiyan, 2018)

Pengaruh revolusi dalam bidang pendidikan dapat dilihat dengan lahirnya inovasi dalam bentuk pemanfaatan teknologi, hal inilah yang nanti mengubah pola pendidikan konvensional menjadi lebih modern (Di Vaio *et al.*, 2020). Modernisasi dalam dunia pendidikan terjadi pada semua elemen pendukung pembelajaran, seperti media pembelajaran, strategi pembelajaran ataupun bahan ajar. Kemajuan ini membawa kemudahan kepada para pendidik dan peserta didik untuk memperkaya wawasan pengetahuan mereka (Darmansyah, 2020).

Berkaca pada pendapat tersebut, pendidikan menghadapi tantangan yang merujuk kepada bagaimana proses perancangan, pengembangan dan pemanfaatan berbagai sumber belajar berbasis teknologi sehingga dapat membantu seseorang agar bisa belajar dimana saja, kapan saja dan oleh siapa saja (Syarifuddin *et al.*, 2017). Menjawab tantangan tersebut, maka perlu adanya sebuah media berbasis teknologi yang dapat menjadi sumber belajar dan membantu proses pembelajaran.

Sejatinya pembelajaran adalah proses transfer informasi, maka dibutuhkan media untuk menyampainya. Salah satu media yang sering digunakan adalah buku, namun buku dinilai kurang efisien karena cenderung mudah rusak (Irawan *et al.*, 2016). Media pembelajaran yang baik adalah media yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, materi yang ingin disampaikan dan keterjangkauan dalam penerapannya. Penggunaan media yang tepat akan menaikkan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, proses pembelajaran akan menjadi lebih menarik,

nyaman dan tidak membuat peserta didik cepat bosan (Gimin; dan Asepma, 2018; Suhendi *et al.*, 2018)

Dewasa ini, hubungan peserta didik dengan teknologi seperti tidak bisa dipisahkan, peserta didik menghabiskan waktu lebih banyak dengan handphone nya daripada membaca buku (Lee *et al.*, 2015). Sudah sangat jarang kita menemukan peserta didik yang menjadikan buku sebagai media untuk mencari informasi, kebanyakan dari mereka lebih senang mencari suatu informasi melalui telpon genggam mereka masing-masing (Nanto *et al.*, 2017). Menjawab fenomena tersebut media pembelajaran perlu melakukan pengembangan sehingga dapat diakses melalui handphone mereka pribadi.

Media yang saat ini sedang marak dikembangkan adalah aplikasi pembelajaran. Aplikasi pembelajaran merupakan sebuah software yang dibuat untuk melakukan suatu perintah tertentu tergantung tujuan penggunaannya (Susanto & Akmal, 2018). Media ini bisa dibuat dalam berbagai macam bentuk salah satunya seperti aplikasi pembelajaran digital *pocket book*.

Pocket book sendiri adalah buku kecil yang berisikan suatu informasi dan dapat disimpan di saku sehingga mudah dibawa kemana-mana (Bani & Masruddin, 2021). Sejalan dengan pendapat tersebut, maka digital *pocket book* dapat diartikan sebagai *Pocket book* yang tersimpan di dalam dunia digital. Digital *pocket book* memiliki beberapa keunggulan sebagai media pembelajaran dan sumber belajar. seperti lebih mudah untuk diakses, digunakan dan tidak memerlukan biaya yang besar dalam proses pembuatan dan pendistribusian nya seperti pada buku konvensional (Juniarti *et al.*, 2021). Selain itu, perumusan materi yang padat memungkinkan seseorang menangkap makna dalam tulisan tersebut tanpa menghabiskan banyak waktu untuk mencernanya.

Digital *pocket book* bisa diterapkan pada materi pembelajaran apapun, seperti pada materi pembelajaran sejarah. Sebagai sebuah mata pelajaran, sejarah dinilai cukup sulit untuk diajarkan karena dimensi dalam kajian nya adalah aktivitas manusia pada masa lampau yang tidak bisa kita lihat dimasa sekarang sehingga peserta didik dituntut untuk memiliki kemampuan berpikir historis dan kronologis (Saidillah, 2018).

Sejalan dengan hal itu, guru yang berperan penting dalam hal ini mendapatkan kesulitan seperti kurangnya fasilitas, sehingga guru sulit untuk merekonstruksi kejadian masa lampau. Hal ini tentu menjadi penghambat mengingat biasanya tinggalan peristiwa masa lampau itu berbentuk benda atau artefak jadi tidak bisa dibawa kekelas secara langsung (Farhan *et al.*, 2021). Oleh karenanya bantuan media seperti aplikasi digital pocket book dirasa sangatlah membantu para guru terutama pada materi tinggalan sejarah yang ada di museum.

Museum dapat diartikan sebagai lembaga nirlaba yang terbuka untuk umum dan bertugas untuk memperoleh, melestarikan, meneliti, mengkomunikasikan dan memamerkan warisan berwujud dan tidak berwujud dari manusia dan lingkungannya untuk tujuan pendidikan, studi dan wisata (Brown & Mairesse, 2018). Selain itu museum juga dapat dikatakan sebagai pengawal warisan budaya karena didalam museum tersimpan sejarah panjang sebuah entitas (Prabowo, 2017). Salah satu museum yang bisa dijadikan objek dalam pembuatan aplikasi *digital pocket book* adalah Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya.

Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya atau yang sebelumnya dikenal dengan nama Situs Karanganyar, merupakan tempat tersimpan nya sejarah panjang sebuah kerajaan maritim besar yang bernama Sriwijaya (Rangkahuti, 2008). Kerajaan Sriwijaya merupakan pusat perdagangan yang mampu menguasai sebagian besar wilayah Asia Tenggara bagian barat, termasuk seluruh jalur pelayaran dan perdagangan penting di kawasan tersebut yaitu selat Malaka (Utama, 2022). Namun tidak sedikit masyarakat yang tidak mengetahui kebesaran Sriwijaya. Maka, museum sebagai media pembelajaran menjadi sumber informasi untuk seseorang lebih mengenal sejarah daerah mereka sendiri (Mulyana *et al.*, 2022).

Sejarah daerah atau sejarah lokal merupakan salah satu kajian dalam studi kesejarahan. Mengkaji sejarah lokal sangatlah menarik, karena cerita dibatasi pada suatu daerah dan kita bisa melihat perubahannya secara nyata (Abbas, 2020). Dewasa ini, kita dirasa perlu untuk mempunyai pengetahuan akan sejarah daerah kita sendiri, karena banyak ditemukan kasus dimana masyarakat tidak mengetahui peristiwa pada masa lampau, sehingga membuat peristiwa tersebut menjadi tidak

bermakna dan dilupakan (Kusnoto & Minandar, 2017). Lemahnya pengetahuan akan sejarah lokal disebabkan oleh beberapa faktor, salah satunya tidak diajarkannya sejarah lokal didalam kelas.

Berdasarkan penuturan salah seorang guru sejarah di SMAN 2 Palembang, dalam kurikulum pembelajaran kita memang tidak tertulis langsung materi mengenai sejarah lokal. Akan tetapi, mengajarkan sejarah lokal merupakan inisiatif dan kontribusi guru yang seharusnya dilakukan semua guru sejarah agar peserta didik lebih mencintai daerah mereka sendiri.

Berdasarkan data yang didapat melalui penyebaran kuesioner di *Google Form* kepada peserta didik kelas X.1 pada bulan Oktober 2022 sebagai observasi awal, didapatkan data bahwa 90% lebih peserta didik menjadikan smartphone sebagai media utama dalam belajar dan mencari informasi. Tentu pemanfaatan teknologi yang benar akan dapat membantu peserta didik dalam belajar dan meningkatkan hasil pembelajarannya. Hal ini juga didukung oleh pihak sekolah dengan memperbolehkan peserta didik membawa handphone nya kesekolah. Namun sayangnya, 46 % peserta didik menjawab guru masih menggunakan buku sekolah sebagai media utama dalam proses pembelajaran, oleh sebab itu, 98 % peserta didik perlu dikembangkan sebuah media pembelajaran inovatif.

Dalam ranah sejarah lokal, 86 % peserta didik menjawab penting untuk mempelajarinya, namun ini berbanding terbalik dengan sikap peserta didik yang pasif dalam mempelajari sejarah lokal. Terbukti dengan jarang nya peserta didik mengunjungi museum atau tempat bersejarah.

Secara umum peserta didik juga berpendapat senang jika koleksi yang ada di museum bisa di akses melalui smartphone mereka pribadi, sehingga memudahkan mereka mencari informasi dan meningkatkan minat mempelajari sejarah lokal. Pengembangan aplikasi digital pocket book pada koleksi museum taman wisata kerajaan sriwijaya perlu untuk dilakukan.

Observasi juga dilakukan dengan mewawancarai salah satu guru sejarah di SMAN 2 Palembang yang mengemukakan bahwa ada peraturan sekolah yang mengatakan jikalau guru tidak boleh mengambil uang seperserpun dari peserta didik walaupun dengan tujuan untuk pembelajaran. Hal ini menjadikan

pembelajaran langsung di museum tidak memungkinkan untuk dilakukan. dan dengan hadirnya aplikasi digital *pocket book* ini akan sangat membantu guru sejarah dalam pembelajaran nya dikelas.

Adapun alasan peneliti memilih materi kedatuan sriwijaya dan mengangkat Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya untuk dikembangkan karena Palembang sebagai pusat kerajaan Sriwijaya mulai dilupakan keanggunan nya. Tidak sedikit peserta didik yang hanya mengetahui nama tapi tak tahu akan ceritanya, dan Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya dirasa cukup mampu untuk memberikan gambaran kebesaran dari kedatuan Sriwijaya itu sendiri. Pada hakekatnya, memiliki pengetahuan akan sejarah lokal membuat kita lebih mengenal dan mencintai daerah kita sendiri.

Untuk menguatkan penelitian ini, dipilih beberapa penelitian terdahulu sebagai dasar dan acuan dalam pengembangan Digital *pocket book* pada koleksi museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya untuk pembelajaran sejarah di kelas X Sekolah Menengah Atas.

Penelitian yang dilakukan oleh Setiadi *et al.*, (2018) dengan judul “*Mobile pocket book of the 4Cs skills-oriented inform of Quick Response Code*”. Yang diterbitkan pada *Proceedings of International Conference of Social Science, ICOSS 2018, Denpasar, Indonesia*. Mendapatkan nilai kelayakan yang bagus dari para ahli. Berdasarkan Validasi ahli IT dan Media, *mobile pocket book* mendapatkan nilai 99/128 atau 77,34% dan jika merujuk kepada interval kelayakan termasuk layak. Pada bagian isi materi mendapatkan nilai dari para ahli sebesar 232/360 atau 64,44% termasuk kategori layak. Dan pada penilaian kelayakan dari pengguna yakni peserta didik mendapatkan nilai 75,5 % yang berarti layak. Walaupun masih ada beberapa bagian yang dirasa masih kurang, secara keseluruhan media ini dinilai mudah digunakan dan sangat praktis oleh peserta didik.

Penelitian yang dilakukan oleh D Mulhayatlah *et al.*, (2019) dengan judul “*Implementation of OPTIKU pocket book based Android for enhancing problem solving ability*” yang diterbitkan pada *Journal of Physics: Conference Series* Mendapatkan nilai kelayakan cukup bagus dari berbagai ahli. Adapun ahli yang menilai merupakan ahli media, ahli materi dan guru fisika. Pada ahli media OPTIKU mendapatkan nilai 82.67 termasuk kategori bagus. Pada ahli materi

mendapatkan nilai 64,8 termasuk sedang. Dan pada guru fisika mendapatkan nilai 88.71 termasuk kategori bagus. Selain itu pada bagian problem solving mendapatkan kenaikan 0,53 untuk kelas kontrol dan 0.63 untuk kelas eksperimen. yang termasuk kategori sedang. Secara keseluruhan OPTIKU menjadi media yang layak untuk dipakai

Penelitian yang dilakukan oleh M Saputra *et al.*, (2018) dengan judul “*The feasibility of an Android-based pocketbook as mathematics learning media in senior high school*” yang diterbitkan pada *Journal of Physics: Conference Series* Mendapatkan nilai kelayakan bagus dari validasi ahli. Penilaian pada kelayakan media dilakukan oleh 4 ahli dan mendapat nilai rata-rata 4.51 termasuk kategori sangat bagus. Dan pada penilaian materi yang juga dilakukan oleh 4 ahli mendapatkan nilai 4.26 termasuk kategori sangat bagus. Selain itu penilaian kelayakan juga dilakukan dengan peserta didik sebagai penilai dan didapatkan hasil 48.42% responden menilai sangat bagus. 37,89% responden menilai layak. 12.63% responden menilai cukup dan 1,05% responden menilai jelek. Secara keseluruhan media ini layak digunakan.

Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan *Digital Pocketbook* Berbasis Aplikasi Android Pada Koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya di kelas X SMAN 2 PALEMBANG”

1.2 Permasalahan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan digital *pocket book* berbasis aplikasi android pada koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya sebagai sebuah media pembelajaran dalam usaha mempelajari sejarah lokal di Sekolah Menengah Atas yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan digital *pocket book* berbasis aplikasi android pada koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya sebagai sebuah media pembelajaran dalam usaha mempelajari sejarah lokal di Sekolah Menengah Atas yang efektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan peneliti dari penelitian ini, yaitu:

1. Untuk menghasilkan sebuah digital *pocket book* berbasis aplikasi android pada koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya sebagai sebuah media pembelajaran dalam usaha mempelajari sejarah lokal di Sekolah Menengah Atas yang valid
2. Untuk menghasilkan sebuah digital *pocket book* berbasis aplikasi android pada koleksi Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya sebagai sebuah media pembelajaran dalam usaha mempelajari sejarah lokal di Sekolah Menengah Atas yang efektif

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah inovasi dalam ranah pengembangan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran sejarah bagi peserta didik sekolah menengah atas. Selain itu, penelitian ini juga di harapkan dapat memberikan sedikit banyak pengetahuan kepada pembaca dan dapat dimanfaatkan sebagai sumber yang relevan untuk penelitian yang akan datang.

1.4.2 Secara Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Hal ini ditujukan agar peserta didik menjadi lebih aktif dan eksploratif dalam mempelajari sejarah lokal serta untuk memfasilitasi kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang berkorelasi dengan gaya pembelajarannya, sehingga dapat meningkatkan pemahaman mereka akan sejarah lokal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam pembelajaran sejarah lokal dengan bantuan teknologi yang akan memberikan warna baru dalam

proses pembelajaran. Sehingga suasana pembelajaran di kelas menjadi lebih kondusif dan aktif.

c. Bagi Sekolah

Tersedianya media pembelajaran digital berbasis digital *pocket book* yang valid untuk pembelajaran sejarah, media pembelajaran ini dapat memudahkan proses belajar mengajar dan akan membuatnya menjadi lebih efektif dan efisien.

d. Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pengetahuan peneliti sehingga dapat dijadikan sumber referensi belajar yang berhubungan dengan pengembangan digital *pocket book* pada koleksi Museum Taman Wisata Kerajaan Sriwijaya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, U. (2020). HISTORIOGRAFI SEJARAH LOKAL DI MALUKU UTARA Oleh. *Jurnal Geocivic*, 3(April), 262–265.
- Aghni, R. I. (2018). Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 16(1). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>
- Ahmad, S., Ahmad, S., Sultana, N., & Jamil, S. (2020). Behaviorism vs Constructivism: A Paradigm Shift from Traditional to Alternative Assessment Techniques. *Journal of Applied Linguistics and Language Research*, 7(2), 19–33.
- Ainin, M. (2014). Penelitian Pengembangan (R&D). *Amanah Weblog's*, 1–12. <https://amanahwp.wordpress.com/2011/12/02/penelitian-pengembangan-rd/>
- Al-idrus, S. Q. M. J. (2017). Aplikasi Android pada Pembelajaran Fisika: Sebuah Solusi Mutakhir Pembelajaran Fisika di Era Global. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika Dan Aplikasinya)*, 2, 214. <https://doi.org/10.20961/prosidingsnfa.v2i0.16398>
- Ali, C. A. (2021). A comparative study of SAM and ADDIE models in simulating STEM instruction. *African Educational Research Journal*, 9(4), 852–859. <https://doi.org/10.30918/aerj.94.21.125>
- Ani Cahyadi. (2019). Media. *Pengembangan Media Dan Sumber Belajar*, 153.
- Anita, Y., Thahir, A., Komarudin, K., Suherman, S., & Rahmawati, N. D. (2021). Buku Saku Digital Berbasis STEM: Pengembangan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 10(3), 401–412. <https://doi.org/10.31980/mosharafa.v10i3.1004>
- Arigiyati, T. A., Kusmanto, B., & Widodo, S. A. (2019). Validasi Instrumen Modul Komputasi Matematika. *Jurnal Riset Pendidikan Dan Inovasi Pembelajaran Matematika (JRPIPM)*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.26740/jrpijm.v2n1.p023-029>
- Astuti, E. (n.d.). *Malinda Wartini, Supri Wahyudi Utomo, & Elly Astuti Page 14 - 24*. 14–24.
- Baildon, A. (2018). The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning. In *The Wiley International Handbook of History Teaching and Learning*. <https://doi.org/10.1002/9781119100812>
- Bani, M., & Masruddin, M. (2021). Development of an Android-based Harmonic Oscillation Pocket Book For Senior High School Students. *Journal of Technology and Science Education*, 11(1), 93–103. <https://doi.org/10.3926/jotse.1051>
- Baytak, A., Tarman, B., & Ayas, C. (2011). Experiencing technology integration in education: Children's perceptions. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 3(2), 139–151.

- Berkah, A. (n.d.). *Ahmad Berkah Dampak Kekuasaan Maritim Sriwijaya...* 51–60.
- Brown, K., & Mairesse, F. (2018). The definition of the museum through its social role. *Curator: The Museum Journal*, 61(4), 525–539. <https://doi.org/10.1111/cura.12276>
- Budoya, C. M., Kissaka, M. M., & Mtebe, J. S. (2019). Instructional design enabled Agile Method using ADDIE Model and Feature Driven Development method. *International Journal of Education and Development Using Information and Communication Technology (IJEDICT)*, 15(1), 35–54.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Chan, F., Kurniawan, A. R., . N., Herawati, N., Efendi, R. N., & Mulyani, J. S. (2019). Strategi Guru Dalam Mengelola Kelas di Sekolah Dasar. *International Journal of Elementary Education*, 3(4), 439. <https://doi.org/10.23887/ijee.v3i4.21749>
- Darmansyah. (2020). Inovasi dan Peran Teknologi Pendidikan di era Revolusi Industri 4.0. *Working Paper, FIP UNP*, 1–14.
- Davies, J. (2017). What is learning? A definition for cognitive science. *Proceedings of the 39th Annual Conference of the Cognitive Science Society, January*, 271–276.
- de Houwer, J., Barnes-Holmes, D., & Moors, A. (2013). What is learning? On the nature and merits of a functional definition of learning. *Psychonomic Bulletin and Review*, 20(4), 631–642. <https://doi.org/10.3758/s13423-013-0386-3>
- Di Vaio, A., Boccia, F., Landriani, L., & Palladino, R. (2020). Artificial intelligence in the agri-food system: Rethinking sustainable business models in the COVID-19 scenario. *Sustainability (Switzerland)*, 12(12). <https://doi.org/10.3390/SU12124851>
- Diah, I., & Nita, S. (2018). Pembuatan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Pemahaman Mahasiswa. *DoubleClick: Journal of Computer and Information Technology*, 1(2), 68–75.
- Ekwandari, Y. S., Perdana, Y., & Lestari, N. I. (2020). Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah di SMA YP UNILA. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 15–31. <https://doi.org/10.36706/jc.v9i1.10268>
- Erikko, D., Qurbaniah, M., & Kurniati, T. (2018). Komparasi Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Dengan Inkuiri Bebas Terhadap Keterampilan Proses Sains Siswa Pada Materi Hukum Kekekalan Massa Kelas X Mipa Sma Negeri 1 Pontianak. *AR-RAZI Jurnal Ilmiah*, 6(1). <https://doi.org/10.29406/arz.v6i1.938>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Tafkir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>

- Farhan, S., Akbar, N. R., & Andi. (2021). Strategi Guru Dalam Pembelajaran Sejarah Kontroversial di Masa Pembelajaran Daring. *PATTINGALLOANG Jurnal Pemikiran Pendidikan Dan Penelitian Kesejarahan Strategi*, 8(2), 67–77.
- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi Pembelajaran Era Revolusi Industri 4.0. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Ghani, M. T. A., & Daud, W. A. A. W. (2018). Adaptation of Addie Instructional Model in Developing Educational Website for Language Learning. *Global Journal Al-Thaqafah*, 8(2), 7–16. <https://doi.org/10.7187/GJAT122018-1>
- Gimin; dan Asepma, H. . (2018). Analysis on Smartphones Usage As Learning Resources in Classes. *PASCASARJANA UNIVERSITAS RIAU The 3rd International Seminar on Higher Education Pekanbaru*, 130–139.
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method As a Model Design in Educational Research and Its Alternatives. *Holistics Journal*, 11(2), 12–22. <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/holistic/article/view/1849>
- Hamdan, H. (2018). Industri 4.0: Pengaruh Revolusi Industri Pada Kewirausahaan Demi Kemandirian Ekonomi. *Jurnal Nusantara Aplikasi Manajemen Bisnis*, 3(2), 1. <https://doi.org/10.29407/nusamba.v3i2.12142>
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Harianto, Negara, A. B. P., & Safriadi, N. (2018). Rancang bangun aplikasi virtual tour museum provinsi kalimantan barat untuk edukasi sejarah. *Informatics UNTAN*, 1–6.
- Hofisi, C., Hofisi, M., & Mago, S. (2014). Critiquing interviewing as a data collection method. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 5(16), 60–64. <https://doi.org/10.5901/mjss.2014.v5n16p60>
- Husna, L. A. (2021). Digitalisasi Pembelajaran Sejarah Pada Pesantren Era New Normal. *Jurnal Pendidikan Dompot Dhuafa*, 11(1), 27–33.
- Irawan, I. B., Musthofa, J. A., & Yusuf Iriyanto, M. (2016). Pembuatan Media Pembelajaran Mobile Pocket Book Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Professional Cs6 Pada Materi Usaha Dan Energi. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Saintek, 2016*, 2557–533.
- Jong, Y. O., & Jung, C. K. (2015). The development of interview techniques in language studies: Facilitating the researchers' views on interactive encounters. *English Language Teaching*, 8(7), 30–39. <https://doi.org/10.5539/elt.v8n7p30>
- Juniarti, A., Septianawati, D., & ... (2021). Development of Problem Based Learning-Based Digital Pocket Book to Improve Problem Solving Ability. *Justek: Jurnal Sains Dan ...*, 4(2), 47–57. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/view/6237%0Ahttp://journal.ummat.ac.id/index.php/justek/article/download/6237/pdf>

- Kadir, A. (2015). MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR. *Jurnal Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Klimova, B. (2019). Impact of Mobile Learning on Students. *Education Sciences*, 9(2), 8. <https://www.mdpi.com/2227-7102/9/2/90>
- Kusnoto, Y., & Minandar, F. (2017). Pembelajaran Sejarah Lokal: Pemahaman Kontens Bagi Mahasiswa. *SOSIAL HORIZON: Jurnal Pendidikan Sosial*, 4(1), 125–137.
- Kuswanto, J., & Radiansah, F. (2018). Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI. *Jurnal Media Infotama*, 14(1). <https://doi.org/10.37676/jmi.v14i1.467>
- Lase, D., Ndraha, A., & Harefa, G. G. (2020). Persepsi Orangtua Siswa Sekolah Dasar di Kota Gunungsitoli Terhadap Kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh pada Masa Pandemi Covid-19. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora Dan Kebudayaan*, 13(2), 85–98. <https://doi.org/10.36588/sundermann.v13i2.46>
- Lc. M.Hum., N. (2020). Kerajaan dan Komunitasnya: Sejarah dan Teori Keberadaan Komonitas Bahari di Masa Sriwijaya. *Tsaqofah Dan Tarikh: Jurnal Kebudayaan Dan Sejarah Islam*, 4(2), 133. <https://doi.org/10.29300/tjksi.v4i2.1914>
- Lee, J., Chung, H., Moon, J., & Yoo, Y. R. (2015). Exploring preservice teachers' acceptance of smart learning. In *Lecture Notes in Educational Technology* (Issue 9783662441879). https://doi.org/10.1007/978-3-662-44188-6_25
- Lenjani, I. (2015). Constructivism and behaviorism methodologies. *European Journal of Special Education Research*, 1(1), 17–24.
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7), 3553–3564. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Marharjono, M. (2020). Manfaat Pembelajaran Sejarah Menggunakan Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 5(1), 56–63. <https://doi.org/10.51169/ideguru.v5i1.155>
- Michael Nagel, L. S. (2017). Understanding Development and Learning. *OxfordUniversity Press Sample Chapter*, 1–28.
- Mita, R. (2015). Wawancara Sebuah Interaksi Komunikasi Dalam Penelitian Kualitatif. In *Jurnal Ilmu Budaya* (Vol. 2, p. 9). <https://media.neliti.com/media/publications/100164-ID-wawancara-sebuah-interaksi-komunikasi-da.pdf>
- Mujahidin, E., Rosyadi, A. R., Ginting, N. B., Hartono, R., & Tanjung, H. B. (2023). Development of a Website-Based Sexual Violence Management Information System in Higher Education. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 11(2), 375–387.

<https://doi.org/10.46328/ijemst.3091>

- Mulyana, E., Dahlena, A., & Rohman, S. N. (2022). Penguatan Sumber Belajar IPS Melalui Literasi Sejarah Dan Budaya Yogyakarta Di Museum Ulen Sentalu. *Junal Civic & Social Studies*, 6(1), 11–19.
- Munna, A. S., & Kalam, M. A. (2021). Teaching and learning process to enhance teaching effectiveness: literature review. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)*, 4(1), 1–4. <https://doi.org/10.33750/ijhi.v4i1.102>
- Mustaji, N. A. dan. (2013). Pretest Posttest Group . *Kwangsan*, 1(1), 1–15.
- Namanji, S., & Ssekyewa, C. (2012). Role and Nature of Research in Development. *Makerere Journal of Higher Education*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.4314/majohe.v4i1.4>
- Nanto, D., Aini, A. N., & Mulhayatiah, D. (2017). Android worksheet application based on discovery learning on students' achievement for vocational high school: Mechanical behavior of materials topics. *AIP Conference Proceedings*, 1848(2017), 0–7. <https://doi.org/10.1063/1.4983962>
- Ngussa, B. M. (2014). Application of ADDIE Model in instruction in teaching-learning transaction among teachers of Mara Conference Adventist secondary school, Tanzania. *Journal of Education and Practice*, 5(25), 99–105.
- Ningsih, S. S., & Suhardi, A. (2021). Development of Science-Literacy Based Pocket Book on Global Warming Materials for Junior High School Students. *INSECTA: Integrative Science Education and Teaching Activity Journal*, 2(2), 140–152. <https://doi.org/10.21154/insecta.v2i2.3331>
- Nurjanah, & Marlianingsih, N. (2015). Analisis Butir Soal Pilihan Ganda Dari Aspek Kebahasaan. *Faktor Jurnal Ilmu Kependidikan*, II(1), 69–78.
- Palupi, P. P. M. S. (2016). PENGEMBANGAN TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI MENYELESAIKAN MASALAH YANG BERKAITAN DENGAN WAKTU, JARAK DAN KECEPATAN UNTUK SISWA KELAS V. *Jurnal Pendidikan (Edisi Khusus PGSD)*, 20(2), 151–157.
- Prabowo, R. (2017). MEDIA PROMOSI TAMAN PURBAKALA KERAJAAN SRIWIJAYA PALEMBANG____. *E-Proceeding of Art & Design*, 13(3), 1576–1580.
- Pradhani, S. I. (2018). Sejarah Hukum Maritim Kerajaan Sriwijaya dan Majapahit dalam Hukum Indonesia Kini. *Lembaran Sejarah*, 13(2), 186. <https://doi.org/10.22146/lembaran-sejarah.33542>
- Purnama, S. (2016). Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab). *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)*, 4(1), 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Putri, Y. F., & Sumbawati, M. S. (2017). Pengembangan Aplikasi Buku Saku Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Hukum Kesehatan Di Akademi Farmasi Surabaya. *It-Edu*, 02(02), 87–94.

- Rajagopalan, I. (2019). The Concept of Teaching. *Journal of Philosophy of Education*, 7(1), 7–38. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9752.1973.tb00470.x>
- Rangkahuti, N. (2008). TAMAN PURBAKALA KERAJAAN SRIWIJAYA SEBAGAI PUSAT INFORMASI SRIWIJAYA Nurhadi. *Balai Pelestarian Peninggalan Purbakala (BP3) Jambi*, 06, 5–7.
- Rapi, N. M. (2020). Implementasi Teori Belajar Konstruktivistik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 22 Gowa. *Jurnal Tarbawi*, 05(02), 126–143.
- Rohmah, A. N. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Safitri, L. (2019). Developing Pocket Book of Laboratory Safety for Students in SMA Negeri 1 Taman. *Proceeding International Conference on Science and Engineering*, 2, 319–321. <https://doi.org/10.14421/icse.v2.110>
- Saidillah, A. (2018). Kesulitan Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 1(2), 214–235. <https://doi.org/10.17977/um033v1i22018p214>
- Saputra, A., & Yunani, H. (2014). Kerjasama Kerajaan Sriwijaya dengan Dinasti Tang pada Tahun 683-740 M. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(2), 62–67.
- Satya, R. M., & Roopa, S. (2017). Questionnaire Designing for a Survey. *The Journal of Indian Orthodontic Society*, 46(December), 273–277. https://www.researchgate.net/publication/235801675_Questionnaire_Designing_for_a_Survey
- Sayan, H. (2016). Affecting Higher Students Learning Activity By Using Whatsapp. *European Journal of Research and Reflection in Education Sciences*, 4(3), 88–93.
- Sholeh, K. (2019a). Keberagaman Masyarakat Dan Toleransi Beragama Dalam Sejarah Kerajaan Sriwijaya (Suatu Analisis Historis Dalam Bidang Sosial, Budaya, Ekonomi Dan Agama). *Siddhayatra: Jurnal Arkeologi*, 23(1), 1. <https://doi.org/10.24832/siddhayatra.v23i1.123>
- Sholeh, K. (2019b). Pelayaran Perdagangan Sriwijaya dan Hubungannya dengan Negeri-negeri Luar pada abad VII-IX Masehi. *Jurnal: Historia*, Volume 7(Nomor 1), hlm: 1-21.
- Singh, A. S. (2017). Common Procedures for Development, Validity and Reliability of a Questionnaire. Swaziland: Department of AEM, Faculty of Agriculture, University of Swaziland. *International Journal of Economics, Commerce and Management*, 5(5), 790–801.
- Sireger, A. M. (2018). Efektifitas Pendekatan Konstruktivistik Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa Di SMP Negeri 5 Sipirok. *Jurnal MathEdu (Matematika Education Journal)*, 1(3), 1–10.

- Sirnayatin, T. A. (2017). Membangun Karakter Bangsa Melalui Pembelajaran Sejarah. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 1(3), 312–321. <https://doi.org/10.30998/sap.v1i3.1171>
- Sivalingam, D., & Subbaiyan, M. (2018). The modern technology are using education for adolescents. *Journal of Applied and Advanced Research*, 3, S1–S3. <https://doi.org/10.21839/jaar.2018.v3is1.155>
- Soebagio, R. H. (2020). Analisis terhadap Teori Pembelajaran Behavioristik pada Program Pendidikan Seksualitas Komprehensif (CSE) dalam Pandangan Islam. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(1), 26–47.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information (Switzerland)*, 13(9), 1–20. <https://doi.org/10.3390/info13090402>
- Stankiewicz, M., Webster, J., Wallis, M., Tallot, M., & Chaboyer, W. (2016). An education program for pressure injury recognition and assessment utilising constructivism teaching method. *Wound Practice & Research*, 24(2), 100–107.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- Suhendi, H. Y., Mulhayatiah, D., Anjani, R., Ramdani, M. A., & Ardiansyah, R. (2018). HATRAVY: A virtual laboratory of heat transfer concept in microscopic form. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 434(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/434/1/012288>
- Supardi, S., Widiastuti, A., & Saliman, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Ips Terpadu Berbasis Audiovisual. *Jipsindo*, 2(1), 1–21. <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v0i0.4521>
- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivistik dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian Teori Dalam Penelitian. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 49–58. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p049>
- Susanto, H., & Akmal, H. (2018). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Berbasis Mobile Smartphone Sebagai Media Pengenalan Sejarah Lokal Masa Revolusi Fisik Di Kalimantan Selatan Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *HISTORIA Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*, 6(2), 197. <https://doi.org/10.24127/hj.v6i2.1425>
- Syafe'i, I., & Ulfah, A. F. (2020). Implementation of Behaviorism Learning Theories in Arabic Learning Planning. *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab Dan Kebahasaaraban*, 3(2), 197. <https://doi.org/10.35931/am.v3i2.298>

- Syarifuddin, Syahrial, Z., & Suparman, A. (2017). International journal of multicultural and multireligious understanding virtual museum: A learning material of Indonesia national history. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 4(6), 51–60.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16.
- Teguh Widodo, Duski Samad, Muhammad Kosim, Suryadi Fajri, F. F. D. (2020). Global Conferences Series : Social Sciences , Education and Humanities (GCSSEH), Volume 6 , 2020 International Conference Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang (ICFTKUINIBP) 2020 Women Ulama in Forming the Concept. *RedWhitepGlobal Conferences Series: Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH)Ress*, 6, 216–220.
- Utama, N. J. (2022). Hegemoni Maritim dan Militer Kerajaan Sriwijaya di Kawasan Asia Tenggara Abad 7-10 M. *Yupa: Historical Studies Journal*, 5(2), 78–90. <https://doi.org/10.30872/yupa.v5i2.936>
- Vidiardi, S. (2015). Pengembangan Museum Virtual Interaktif Menggunakan Teknologi Desktop Virtual Reality Pada Museum Ranggawarsita. *Universitas Negeri Semarang*, 1–99.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra*, 5(2), 1–11.
- Wulandari, R., Supriatna, A. R., & Nafiah, M. (2022). Pengembangan Bahan Ajar Buku Saku Berbasis Android Pada Pembelajaran IPA Materi Sifat-Sifat Cahaya Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 1266–1274.
- Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, 1(1), 1–11. <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JHIS/article/view/5095/3760>