

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *SMART APPS*
CREATOR MATERI PERANAN TOKOH-TOKOH DISEKITAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI
SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh:

Hasanah

NIM: 06041281924063

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *SMART APPS*
CRETAOR MATERI PERANAN TOKOH-TOKOH DISEKITAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI
SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Hasanah

NIM: 06041281924063

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan :

Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui:

**Ketua Jurusan,
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



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

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202192019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDORID MENGGUNAKAN *SMART APPS*
CRETAOR MATERI PERANAN TOKOH-TOKOH DISEKITAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI
SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Hasanah

NIM: 06041281924063

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDORID MENGGUNAKAN *SMART APPS*
CRETAOR MATERI PERANAN TOKOH-TOKOH DISEKITAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI
SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Hasanah

NIM: 06041281924063

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:


Hari : Jum'at


Tanggal : 12 Mei 2023

TIM PENGUJI

1. Ketua : Dra. Sani Safitri, M.Si.

2. Anggota : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.





Palembang, Mei 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

Pendidikan Sejarah


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN *SMART APPS*
CRETAOR MATERI PERANAN TOKOH-TOKOH DISEKITAR
PROKLAMASI KEMERDEKAAN INDONESIA KELAS XI
SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

SKRIPSI

Oleh

Hasanah

NIM: 06041281924063

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si.

NIP. 196901011993022001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hasanah

NIM : 06041281924063

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Andorid Menggunakan *Smart Apps Creator* Materi Peranan Tokoh-Tokoh Disekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya” 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 Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penganggulangan 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.

Indaralaya, Mei 2023

Yang membuat pernyataan



Hasanah

NIM. 06041281924063

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang telah memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Bebasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* Materi Peranan Tokoh-tokoh disekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya" disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si sebagai pembimbing atas bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT. Selalu melimpahkan karunia-Nya *aamiin*. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.Si, Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. ketua jurusan Ilmu Pendidikan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih ini juga ditujukan kepada Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D, Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Drs. Yunani Hasan, M.Pd., Ibu Farida, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Adhyta Rol Asmi, M.Pd, Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang Studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan bidang seni.

Indaralaya, Mei 2023

Penulis,

Hasanah
NIM. 06041281924063

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim.

Alhamdulillah Alhamdulillah Alhamdulillahirabbil'alam

Segala Puji bagi Allah SWT. Atas ridho dan karunianya sebuah karya sederhana ini dapat terselesaikan. Sholawat beriring salam semoga tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw. Kupersembahkan skripsi ini untuk orang yang sangat kukasihi dan sayangi

- ❖ Perempuan sekaligus ibu terhebatku ibu Dewi Sartika dan Laki-laki yang sangat aku cintai bapak Dashar. Terima kasih banyak telah memberikan kasih sayang dan semuanya kepadaku yang terus memberi Do'a, semangat, dan pelipur lara dalam keadaan suka dan duka sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik.
- ❖ Kepada saudara laki-lakiku, Aidil Akbar yang telah memberikan dukungan yang tak terhingga dalam banyak hal sehingga dapat menyelesaikan skripsi dan perkuliahan ini. Kedua adik perempuan tersayangku, Yeti Mirani dan Nur Sapah yang telah banyak membantu, menyemangati, mendo'akan, menjadi pelipur lara dan memberikan tawa setiap harinya.
- ❖ Dosen PA sekaligus Pembimbing skripsiku, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si yang selalu memberikan bimbingan dan masukan, mendo'akan, menyemangati dan mengayomi dengan sabar dan ikhlas. Taka da yang dapat kutakan selain ucapan ribuan terima kasih atas bantuan yang telah Ibu berikan dari awal perkuliahan hingga saat ini yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu Hasanah dalam menyelesaikan Skripsi Ini.
- ❖ Dosen-dosenku di Prodi Pendidikan Sejarah, Ibu Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S. M.Hum., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberi ilmu yang bermanfaat, serta Staf Administrasi Ibu Rika yang telah membantu urusan akademik dengan baik.

- ❖ Guru dan Peserta didik kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Indralaya, terima kasih Ibu Apri yang telah membantuku dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya, serta kepada peserta didik kelas XI IPA 3 yang telah menjadi sampel penelitianku, semoga selalu dalam lindungan Allah dan diberikan kesuksesan.
- ❖ Sahabat dan orang hebatku yang terbaik, Marina, Putri, Anjeli, Zubai dan M. Hidayatullah, terima kasih atas kerjasamanya, support dan suka duka yang dilalui selama perkuliahan..
- ❖ Sister until Jannah ku, teman-teman MAN sampai sekarang Fitria, Rabiatul, Puja, Nurul, Tyara dan Aini, terima kasih atas dukungan, semangat dan kebersamaan yang telah diberikan yang menjadi pelipur lara dan kepenatan selama menyelesaikan studi ini.
- ❖ Sahabat-sahabat seperjuanganku di Pendidikan sejarah 2019 kelas indralaya dan Palembang, terima kasih atas kerja sama selama perkuliahan, senang bisa berteman dengan orang-orang hebat seperti kalian.
- ❖ Teman seperjuangan PA ibu Sani, Dina, Dwi, Yessi, Dayat dan Rahma. Terima kasih selalu kompak dan kebersamai dalam penyelesaian skripsi ini. Semoga kita menjadi orang-orang yang sukses dimasa mendatang
- ❖ Sahabat masa kecilku sampai sekarang, Messy, Pita, Tiara. Thank you so much for everything.
- ❖ Organisasiku, Cendekia. Terima kasih atas ilmu dan pengalaman, rasa kekeluargaan yang memberikan kesan baik dan hangat selama perkuliahan dan berorganisasi.
- ❖ Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, saya ucapkan terima kasih banyak.

Motto

- ❖ *“Maka sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan. Sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan” (QS. Al-Insyirah: 5-6)*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	xv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1. Peserta Didik	8
2. Bagi Guru	8
3. Bagi Sekolah.....	8
4. Bagi Peneliti lain	8
BAB II	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 Hakikat Belajar	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	10
2.3 Pembelajaran sejarah	11
2.4 Teori Belajar Yang Digunakan Dalam Penelitian	13
2.4.1 Teori Belajar Konstruktivisme	13
2.4.2 Teori Belajar Kognitif	15
2.4.3 Teori Belajar Behavioristik	16
2.5. Hakikat Media Pembelajaran	17
2.5.1 Pengertian media pembelajaran.....	18
2.5.2 Fungsi Media Pembelajaran	19
2.5.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran	21
2.5.4 Definisi media pembelajaran interaktif	24
2.6 Definisi <i>Smart Apps Creator</i>	26

2.6.1 Kelebihan <i>Aplikasi Smart Apps Creator</i>	28
2.6.2 Kelemahan <i>Aplikasi Smart Apps Creator</i>	30
2.7 Definisi Aplikasi Canva	30
2.8 Penelitian Pengembangan.....	32
2.9 Model Pengembangan	33
2.8.1 Model ADDIE	33
2.10 Penelitian Relevan	35
2.11 Kerangka Berpikir	37
BAB III.....	39
METODELOGI PENELITIAN.....	39
3.1 Metode Penelitian.....	39
3.2 Lokasi Penelitian dan Subjek Penelitian	40
3.3 Tujuan Penelitian.....	40
3.4 Prosedur Penelitian.....	41
3.4.1 Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	42
3.4.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	43
3.4.3 Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	43
3.4.4 Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	44
3.4.5 Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data	45
3.5.1 Uji Coba Produk.....	45
3.5.1.1 Validasi Ahli.....	45
3.5.1.2 Uji Coba Perorangan.....	46
3.5.1.3 Uji Coba Kelompok Kecil	47
3.5.1.4 Uji Coba Lapangan	47
3.5.2 Wawancara	48
3.5.3 Observasi	48
3.4.4 Tes Hasil Belajar	49
3.6 Teknik Analisis Data	49
3.6.1 Analisis data <i>Walkthrough</i> (Validasi ahli)	49
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar	50

BAB IV	52
HASIL DAN PEMBAHASAN	52
4.1 Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 <i>Analysis</i> (Analisis)	52
4.1.1.1 Analisis Kurikulum.....	52
4.1.1.1 AnalisisMateri.....	53
4.1.1.1 Analisis Sarana dan Prasarana	54
4.1.1.1 Analisis Karakterisik dan Kebutuhan Peserta Didik.....	55
4.1.2 <i>Design</i> (Desain).....	58
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	60
4.1.3.1 <i>Self Evaluation</i> (Evaluasi Mandiri)	60
4.1.3.2 <i>Expert Review</i> (Validasi Ahli).....	61
4.1.3.2.1 Validasi Bahasa	62
4.1.3.2.1 Validasi Materi	65
4.1.3.2.1 Validasi Media.....	67
4.1.4 <i>Implementatio</i> (Implementasi)	71
4.1.4.1 <i>One to One Test</i>	71
4.1.4.2 <i>Small Group Test</i>	72
4.1.4.1 <i>Field Test</i>	73
4.1.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	77
4.2 Pembahasan	80
BAB V.....	39
KESIMPULAN DAN SARAN	39
5.1 Kesimpulan.....	39
5.2 Saran.....	40
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Identitas Validasi Ahli	46
Tabel 3.2 Daftar Nama Uji Coba Perorangan (<i>One to One</i>)	47
Tabel 3.3 Daftar Nama Uji Coba Kelompok Kecil.....	47
(<i>Small Group</i> di Kelas XI IPA 3	47
Tabel 3.4 Kategori Nilai Validasi Ahli	50
Tabel 3.5 Kategori Tingkat Kevalidan Media.....	50
Tabel 3.6 Kriteria N-gain	51
Tabel 4.1 Hasil analisis kebutuhan peserta didik.....	55
Tabel 4.2 Hasil self Evaluation	60
Tabel 4.3 Daftar Validasi Ahli	61
Tabel 4.4 Aspek penilaian validasi bahasa	62
Tabel 4.5 Saran Ahli Bahasa.....	63
Tabel 4.6 Perbaikan pada bagian validasi bahasa	64
Tabel 4.7 Aspek penilaian validasi materi	66
Tabel 4.8 Aspek Penilaian Validasi Media	68
Tabel 4.9 Saran ahli media.....	69
Tabel 4.10 Perbaikan pada tahap validasi media	69
Tabel 4.11 Rekapitulasi Skor Validasi Ahli.....	70
Tabel 4.12 Komentar Hasil uji coba <i>one to one</i> kepada peserta didik	72
Tabel 4.13 Komentar hasil uji coba <i>Small group</i> kepada peserta didik.....	72
Tabel 4.14 Hasil rekapitulasi <i>Pretest</i> peserta didik.....	74
Tabel 4.15 Hasil rekapitulasi <i>posttest</i> peserta didik.....	75
Tabel 4.16 Perbandingan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	76
Tabel 4.17 Hasil rekapitulasi pretest peserta didik	78
Tabel 4.18 Hasil rekapitulasi posttest peserta didik.....	79

TABEL GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Smart Apps Creator 3.0</i>	26
Gambar 2.2 Tampilan Layar Penuh <i>Smart Apps Creator 3.0</i>	27
Gambar 2.3 Menu dan Icon yang Terdapat Pada Aplikasi <i>SAC 3.0</i>	27
Gambar 2.4 Tampilan/Halaman Awal Canva	31
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir.....	38
Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE	41
Gambar 4.1 <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif	58
Gambar 4.2 <i>Flowchart</i> Kompetensi	59
Gambar 4.3 <i>Flowchart</i> Materi	59
Gambar 4.4 <i>Flowchart</i> Evaluasi	59
Gambar 4.5 Pelaksanaan <i>Pretest</i> Kelas XI IPA 3	73
Gambar 4.6 Proses Pembelajaran kelas XI IPA 3.....	74
Gambar 4.7 Pelaksanaan <i>posttest</i> kelasXII IPA 3	75

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi.....	94
Lampiran 2 Lembar Persetujuan Ujian Akhir.....	95
Lampiran 3 SK Pembimbing Fakultas.....	96
Lampiran 4 SK Penelitian Fakultas.....	98
Lampiran 5 SK Penelitian Dinas Pendidikan.....	99
Lampiran 6 SK Pasca Penelitian dari SMA Negeri 1 Indralaya.....	100
Lampiran 7 Bukti Perbaikan Skripsi.....	101
Lampiran 8 Tabel Perbaikan Skripsi.....	102
Lampiran 9 Izin Jilid Skripsi.....	103
Lampiran 10 Lembar Validasi Materi.....	104
Lampiran 11 Lembar Validasi Media.....	105
Lampiran 12 Lembar Validasi Bahasa.....	107
Lampiran 13 Lembar Validasi Desain Instruksional.....	111
Lampiran 14 Kartu Bimbingan.....	113
Lampiran 15 Lembar Angket Analisis Kebutuhan.....	117
Lampiran 16 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	121
Lampiran 17 Angket <i>One to One Trying Out</i>	152
Lampiran 18 Angket <i>Small Group Trying Out</i>	154
Lampiran 19 Soal <i>Pretest</i>	156
Lampiran 20 Soal <i>Posttest</i>	160
Lampiran 21 Dokumentasi.....	161

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android Menggunakan *Smart Apps Creator* Materi Peranan Tokoh-Tokoh Disekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI SMA Negeri 1 Indralaya”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Indralaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Kevalidan media pembelajaran interaktif didasarkan pada hasil validasi yang dilakukan kepada ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Adapun hasil validasi materi sebesar 4,78, ahli bahasa sebesar 3,78 dan ahli media sebesar 4,57 dengan kategori sangat valid. Kemudian pada hasil belajar peserta didik diperoleh peningkatan hasil belajar menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis android yaitu sebesar 53,3% dengan nilai *N-gain* sebesar 0,90 dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator* materi peranan tokoh-tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia valid dan efektif.

Kata Kunci: *Pengembangan media interaktif, Smart Apps Creator, peranan tokoh-tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia, Validitas, efektifitas*

Disetujui
Pembimbing,



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Android-Based Interactive Learning Media Using Smart Apps Creator Material on the Role of Characters Around the Proclamation of Indonesian Independence Class XI SMA Negeri 1 Indralaya". This research was conducted in class XI IPA 3 of Indralaya 1 Public High School. This research is a type of development research using the ADDIE model. This study aims to develop interactive learning media that are valid and have an impact on effectiveness. The validity of interactive learning media is based on the results of the validation performed on experts, namely material experts, language experts, and media experts. The results of material validation were 4.78, linguists 3.78 and media experts 4.57 with very valid categories. Then in the learning outcomes of students, it was obtained an increase in learning outcomes using interactive learning media based on Android, namely 53.3% with an N-gain value of 0.90 in the very good category. This shows that Android-based interactive learning media using Smart Apps Creator material on the role of figures around the proclamation of independence is valid and effective.

Keyword: Development of interactive media, Smart Apps Creator, the role of figures around the proclamation of Indonesian independence, validity, effectiveness

Approved by,

Advisor



Dra. Sani Safitri, M.Si
NIP. 196901011993022001

Certified By,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan bagian yang sangat penting untuk dapat membangun suatu bangsa dan negara dalam upaya untuk memajukan kualitas dan mutu sumber daya manusianya. Apabila Sumber daya manusianya berkualitas maka negara tersebut akan maju dan semakin mengikuti perkembangan zaman. Untuk mencapai hal tersebut tentunya dipengaruhi oleh majunya pendidikan di negara tersebut. Oleh karenanya dengan seiring berkembangnya zaman, aspek pembangunan yang harus dikembangkan ialah salah satunya di bidang pendidikan. Pendidikan adalah proses yang terus berlanjut tanpa berakhir, sehingga dapat menghasilkan kualitas yang berkesinambungan, yang ditujukan kepada generasi di masa depan yang berakar pada nilai-nilai budaya bangsa (Redhana, 2019:29).

Generasi muda pada saat ini berbeda dengan generasi muda pada masa lalu, generasi muda pada saat ini hidup di era globalisasi. Dimana era ini banyak mengubah berbagai aspek kehidupan manusia, salah satu aspeknya ialah dibidang pendidikan. Pendidikan merupakan suatu proses cara menyeluruh pada kehidupan manusia, sebab dimanapun di dunia terdapat pendidikan. Pendidikan pada hakikatnya ialah suatu cara untuk memanusiakan atau memuliakan manusia. Proses pendidikan berupa kegiatan yang menghubungkan antar manusia, oleh manusia dan untuk manusia (Hasan et al., 2021: 1-2).

Cita-cita atau tujuan dalam pendidikan adalah arah yang ingin dicapai dalam proses pendidikan baik yang dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan dimulai dari manusia secara murni (aktualisasi) dengan memperhatikan berbagai potensi yang dimilikinya dan mendekati masyarakat sesuai dengan aspirasinya sehingga dapat menjadi manusia sesuai dengan yang dicita-citakan (idealitas). Tujuan tersebut adalah manusia yang dapat dengan efektif mengembangkan kemampuannya agar memiliki kelebihan pada spiritual keagamaan, kepribadian, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat bangsa dan negara (Sujana, 2019:35)

Berdasarkan tujuan Pendidikan, Penerapan pendidikan dalam Pembelajaran di abad 21 pada saat ini dituntut untuk mempersiapkan generasi muda Indonesia yang mendukung dan menyongsong kemajuan teknologi informasi dan komunikasi bagi bangsa Indonesia (Rahayu et al., 2022:1277). Dalam upaya membekali generasi muda dengan berbagai keterampilan yang harus mereka kuasai dan miliki, maka pendidikan merupakan salah satu sarana yang sangat penting untuk mewujudkan hal tersebut. Melalui program-program yang ada pada pendidikan dan mata pelajaran yang ada, harus dapat peka dan tanggap terhadap berbagai kompetensi kunci yang diperlukan (Syaputra & Sariyatun, 2020:19). Sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan harus dapat membekali para peserta didik dengan keterampilan abad 21.

Di era abad 21 saat ini teknologi informasi seiring berjalannya waktu terus mengalami perkembangan, perkembangan ilmu pengetahuan mendukung munculnya teknologi-teknologi baru yang menandai semakin majunya zaman. Pada saat ini teknologi semakin berkembang sudah memasuki tahap digital. Termasuk di Indonesia, teknologi telah menyebar ke segala bidang dengan memberikan manfaat dan memudahkan pekerjaan manusia, salah satu yang tidak luput dari pengaruh teknologi adalah di bidang pendidikan (Lestari, 2018:95).

Dalam bidang pendidikan yaitu pada lingkup pembelajaran di sekolah, terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan, dimana perkembangan pesat dibidang teknologi informasi mempercepat penyebaran informasi serta ilmu pengetahuan yang menembus batas-batas dimensi ruang, waktu, birokrasi, dan kemapanan. Teknologi informasi memiliki banyak kelebihan diantaranya dapat mentransfer informasi dengan cepat sehingga ilmu pengetahuan dapat dengan cepat dan mudah untuk diakses oleh berbagai kalangan. Dengan adanya hal tersebut tentu memiliki pengaruh pada cara dan budaya pendidikan yang dikelola selama ini (Wibawanto, 2017:1). Untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam pembelajaran salah satunya dengan menerapkan media berbasis teknologi

informasi dan komunikasi sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal (Sujono, 2020:100-101).

Sehingga tidak dapat dipungkiri juga bahwa pendidikan sejarah juga memiliki tujuan untuk dicapai yaitu Kepribadian bangsa, sifat manusia, dan masyarakat Indonesia semuanya sangat dipengaruhi oleh pendidikan sejarah dan merupakan fungsi yang amat penting bagi pendidikan sejarah untuk membentuk semua karakter tersebut. Masalahnya saat ini adalah masih ada keraguan tentang seberapa baik sejarah dapat diajarkan. Melihat kenyataan tersebut, pelaksanaan pendidikan sejarah tentunya perlu memperhatikan beberapa hal. Dengan realita tersebut tentu harus ada yang diperbaiki dalam pelaksanaan pembelajaran sejarah (Pratama & Lestari, 2019:2).

Proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah, dari waktu ke waktu dihadapkan pada informasi atau materi yang bersifat abstrak dan di luar pengalaman siswa, sehingga menyulitkan guru untuk mengajar dan menantang siswa untuk memahami informasi yang ditawarkan. Jika guru menggunakan media pembelajaran seperti gambar, foto, dokumen, film animasi, dan sebagainya, maka berbagai pelajaran sejarah yang akan disampaikan kepada siswa akan lebih nyata dan konkrit serta mudah dipahami (Suryani, 2016:186-187).

Oleh karenanya dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut semakin mendorong upaya dalam melakukan pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah. Dalam hal tersebut guru dituntut untuk mampu menggunakan alat-alat berbasis teknologi sesuai dengan tuntutan zaman (Kustandi & Daddy, 2020:2 , Wanda, 2017:1).

Di era globalisasi pada saat ini, penggunaan teknologi bukan hal yang asing bagi masyarakat. Termasuk dalam dunia pendidikan, pendidikan yang pada dasarnya adalah tempat lahirnya teknologi sudah sewajarnya bila pendidikan juga memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pelaksanaan pembelajaran. Salah satu contoh implementasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan media dalam pembelajaran (Lestari, 2018:96-97).

Media dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai jembatan atau pengantar antara sumber pesan dan pendengarnya, membangkitkan ide, emosi, perhatian, dan kesiapan mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran karena proses pembelajaran pada dasarnya adalah kegiatan komunikasi (Hamid, et.,al, 2020:3-4). Pada saat ini media pembelajaran menjadi lebih bervariasi seperti media pembelajaran dapat digolongkan yaitu media yang dibuat dengan menggunakan teknologi komputer, media yang dibuat dengan menggunakan teknologi audio visual, dan media yang dibuat dengan menggunakan inovasi teknologi cetak dan komputer (Aldes rebeka, 2021: 3).

Salah satu keragaman dari media pembelajaran tersebut yaitu multimedia interaktif ialah sebuah konsep dalam bidang teknologi komputer dimana berbagai komponen digabungkan menjadi satu untuk dapat disajikan secara interaktif yang mana terdiri dari komponen gambar, teks, animasi, dan video (Darmawan & Khairudin, 2017:23). Sesuai dengan pendapat Novia lestari (2020) bahwa Multimedia adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan berbagai media, termasuk teks, suara, gambar, dan gambar bergerak. Kemudian, sambungkan ke interior komputer untuk melihat, memperbesar, dan menggunakan jaringan media tersebut. Sebaliknya, komunikasi interaktif umumnya mengacu pada komunikasi dua arah atau lebih umum pada komunikasi antar komponen. Hubungan antara manusia sebagai konsumen barang dan komputer, serta antara sistem operasi dan aplikasi masing-masing, dikenal sebagai komponen komunikasi (Novial Lestari, 2020:4).

Menurut (Suhartati, 2021) aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan media interaktif salah satunya ialah *smart apps creator* (SAC). SAC merupakan media interaktif berbasis inovasi digital yang dapat digunakan pada smartphone seperti android atau ios (Mahuda et al., 2021:1746).

Alasan peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* dikarenakan media pembelajaran ini belum banyak dikembangkan dan digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas, sedangkan

media pembelajaran ini adalah media pembelajaran yang dibuat tanpa memerlukan keahlian khusus atau menggunakan bahasa pemrograman. Selain itu media pembelajaran menggunakan *smart apps creator* dapat menghasilkan media yang menarik.

Penelitian yang hampir sama dan relevan dengan penelitian ini ialah jurnal yang ditulis oleh Isnaini Mahuda, dkk (2020) “Pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android berbantuan *smart apps creator* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah”. Metode yang dipakai oleh Isnaini dkk (2020) dalam penelitiannya ialah jenis penelitian R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan memiliki kevalidan yang tinggi dengan materi sebesar 89,31% ahli media 89,14% dan manfaat 85,81%. Melihat ketiga komponen tersebut dilihat dari segi ahli maupun ahli materi serta manfaat menunjukkan hasil sangat praktis.

Hal ini juga sama dengan penelitian pengembangan yang dilakukan oleh (Draini et al., 2015) dengan judul “Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang.” Pada penelitian ini didapat perbandingan hasil *pretest* dan *posttest* dari penelitian ini terlihat cukup jauh dengan rata-rata nilai *pretest* 52,0 % dan nilai *posttest* 86,56 dengan kategori sangat baik. Meskipun penelitian ini mengembangkan multimedia namun ini hampir sama dengan pengembangan yang dilakukan yaitu pengembangan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran sejarah.

Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian terdahulu terletak pada yaitu peneliti mengembangkan media interaktif berbasis *smart apps creator* agar dapat meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran yang menarik pada mata pelajaran sejarah. Peneliti juga mengembangkan materi pembelajaran sejarah kelas XI mengenai peranan tokoh-tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia, agar peserta didik dapat dengan mudah mengetahui serta memahami materi tersebut.

Peneliti ingin menghasilkan output berupa media pembelajaran interaktif yang nantinya dapat diterapkan di SMA Negeri 1 Indralaya baik oleh guru maupun

peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah. SMA Negeri 1 Indralaya dipilih oleh peneliti sebagai tempat penelitian disebabkan sekolah ini menerapkan kurikulum 2013 dimana di dalam kurikulum 2013 mendukung pembelajaran berbasis IT. Selain itu SMA Negeri 1 Indralaya memiliki visi sebagai sekolah digital serta sarana dan prasarana mendukung untuk menerapkan media pembelajaran interaktif dimana terdapat proyektor, lab computer serta izin penggunaan *handphone* untuk kepentingan pembelajaran yang memadai sehingga dapat memudahkan untuk penerapan media pembelajaran interaktif berbasis *smart apps creator* ini.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Indralaya dimana peneliti melibatkan peserta didik dan guru sejarah. Observasi dilakukan secara sederhana yaitu wawancara dengan salah satu guru sejarah di sekolah tersebut yang menyebutkan masih kurangnya penggunaan media pembelajaran selama proses pembelajaran. Kurangnya penggunaan media pembelajaran ini didasari atas masih belum banyaknya kuantitas dari sarana prasarana yang mendukung seperti proyektor dimana terdapat banyaknya kelas. Sehingga penggunaan media pembelajaran yang menggunakan proyektor masih belum dapat diterapkan secara maksimal. Selain melalui wawancara kepada salah satu guru sejarah, peneliti juga melakukan memberikan angket kepada 28 peserta didik kelas XI IPA 3 sebagai data observasi awal. Dari angket tersebut didapat hasil bahwa sebagian besar peserta didik menjawab bahwa mata pelajaran sejarah bukan mata pelajaran yang sulit. Namun juga sebagian besar menjawab bahwa dalam pembelajaran sejarah mereka menyukai pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang mana apabila dikaitkan dengan gaya belajar peserta didik yang sebagian besar adalah audio visual. Selain itu juga pembelajaran pada saat ini yang sudah menggunakan teknologi tentunya pada mata pelajaran sejarah juga perlu divariasikan salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Sehingga dibutuhkannya sebuah pembelajaran yang menggugah minat peserta didik yaitu dengan menggunakan media ataupun bahan pembelajaran yang interaktif agar dapat memacu semangat, motivasi dan minat dalam belajar sejarah bagi peserta didik. Media pembelajaran interaktif ini juga dapat dilakukan dan

dipelajari dari rumah dengan cara guru memberikan akses media yang telah dibuat kepada peserta didik untuk dipelajari. Selain itu berdasarkan data yang diperoleh peserta didik menyukai gaya pembelajaran audio visual, yaitu dengan mendengar dan melihat. Mereka menyukai pembelajaran yang dapat dilihat secara menarik dan dapat memberikan penjelasan. Maka dari itu peneliti mengangkat judul skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan *smart apps creator* Materi Peranan Tokoh-tokoh disekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya”.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* Materi Peranan Tokoh-Tokoh disekitar Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* materi peranan tokoh-tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya?
2. Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* materi peranan tokoh-tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* materi peranan tokoh-tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid

2. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android menggunakan *Smart Apps Creator* materi peranan tokoh tokoh disekitar proklamasi kemerdekaan Indonesia kelas XI di SMA Negeri 1 Indralaya

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Peserta Didik, Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan dan meningkatkan motivasi serta minat peserta didik dalam pembelajaran serta dapat digunakan dalam pembelajaran yang lebih fleksibel.
2. Bagi Guru, Media pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan harapan dapat memudahkan dan memberikan variasi media pembelajaran guru dalam kegiatan pembelajaran.
3. Bagi Sekolah, Penggunaan media pembelajaran interaktif diharapkan dapat menjadi salah satu media pembelajaran dengan harapan meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik serta dapat memaksimalkan pengetahuan dan keterampilan peserta didik.
4. Bagi peneliti lain, Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi untuk penelitian pengembangan selanjutnya di bidang pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abubakar, Rifa'I. (2021). *Pengantar metodologi penelitian*. UIN Sunan kalijaga: SUKA-Press.
- Adam, S. 2004. Using Learning Outcomes, A Consideration of the nature, role, application and implication for European education of employing learning outcpmes at the local, national and international levels. *United kingdom bologna seminar, edinborgh, scotland*.
- Amral&Asmar. (2020). *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*. Guepedia
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II(8)*, 96–110.
- Anidar, J. (2017). Teori Belajar Menurut Aliran Kognitif serta Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Jurnal Al-Taujih: Bingkai Bimbingan Dan Konseling Islami*, 3(2), 8–16.
<https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/attaujih/article/view/528/445>
- Barokati, N., & Annas, F. (2013). Pengembangan Pembelajaran Berbasis Blended Learning pada Mata Kuliah Pemrograman Komputer (Studi Kasus: UNISDA Lamongan). *Sisfo*, 4(5), 352–359.
<https://doi.org/10.24089/j.sisfo.2013.09.006>
- Budyastomo, A. W. (2020). Gim edukasional untuk pengenalan tata surya. *Teknologi*, 10(2), 55–66. <https://doi.org/10.26594/teknologi.v10i2.1955>
- Budiawan, H. (2019). *Desain Media Interaktif*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Chamalah, E., Pd, S., Pd, M., Wardani, O. P., Pd, S., Pd, M., & Press, U. (2013). *Model dan metode pembelajaran*.
- Damarwan, E. S., & Khairudin, M. (2017). *Development of an Interactive Learning Media to Improve Competencies*. *102(Ictvt)*, 24–27.
<https://doi.org/10.2991/ictvt-17.2017.5>
- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
<http://repository.iainponorogo.ac.id/484/1/METODE> PENELITIAN

KUALITATIF DI BIDANG PENDIDIKAN.pdf

- Draini, W., Yusuf, S., & Rahelly, Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Criksetra*, 4, 165–173.
- Dwi Susanto, M. . (2013). Pengantar Ilmu Sejarah. *Jurnal Ilmu Sejarah Dan Kebudayaan*, 190.
- Dwijayani, N. M. (2019). Development of circle learning media to improve student learning outcomes. *Journal of Physics: Conference Series*, 1321(2). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1321/2/022099>
- Efendi, I., Prawitasari, M., & Susanto, H. (2021). Implementasi Penilaian Pembelajaran Pada Kurikulum 2013 Mata Pelajaran Sejarah. *Prabayaksa: Journal of History Education*, 1(1), 21. <https://doi.org/10.20527/prb.v1i1.3081>
- Firmandari, S., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Pengembangan E-Modul berbasis PTT Interaktif Dengan Model ADDIE Menggunakan Google Classroom. *JEMS (Jurnal Edukasi Matematika Dan Sains)*, 10(1), 9–14. <https://doi.org/10.25273/jems.v10i1.11079>
- Goh, C. F., Leong, C. M., Kasmin, K., Hii, P. K., & Tan, O. K. (2017). Students' experiences, learning outcomes and satisfaction in e-learning. *Journal of E-Learning and Knowledge Society*, 13(2), 117–128. <https://doi.org/10.20368/1971-8829/1298>
- Heliawati, L., Pebriani, F., & Ardianto, D. (2022). Smart Apps Creator 3 Interactive Multimedia Based on Stream to Improve Students' Scientific Literacy During the Covid-19 Pandemic. *Journal of Innovation in Educational and Cultural Research*, 3(4), 617–624. <https://doi.org/10.46843/jiecr.v3i4.277>
- Ilham, S., Vázquez-cano, E., & Novita, L. (2022). Use of Canva Application as a Learning Media. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 1(1), 9–15.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Journal, L. (2016). *Lantanida Journal*, Vol. 4 No. 1, 2016. 4(1).

- Lestari, S. (2018). Peran Teknologi dalam Pendidikan di Era Globalisasi. *Edureligia; Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 2(2), 94–100. <https://doi.org/10.33650/edureligia.v2i2.459>
- Mahajan, M., & Singh, M. K. S. (2017). Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*, 22(03), 65–67. <https://doi.org/10.9790/0837-2203056567>
- Mahuda, I., Meilisa, R., & Nasrullah, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Berbantuan Smart Apps Creator Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(3), 1745. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i3.3912>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme: Implementasi dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *GHAITSA : Islamic Education*, 2(1), 49–57. <http://liyarizkifadillah1997.blogspot.com/2019/01/teori-belajar-konstruktivisme.html>
- Miguel, J. F. S., González, M., Gascón, A., Moro, J., Hernández, J. M., Ortega, F., Jiménez, R., Guerras, L., Romero, M., Casanova, F., Sanz, M. A., Sanchez, J., Portero and, J. A., & Orfao, A. (1992). Lymphoid subsets and prognostic factors in multiple myeloma. *British Journal of Haematology*, 80(3), 305–309. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Mustaqim, I. (2016). *PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN*. 13(2), 174–183.
- No, I. (2017). *Jurnal Historica*. 1(2252), 1–11.
- Nurhalisa, S. S., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Interaktif Berbantuan Canva Pada Pembelajaran IPA Dengan Pendekatan Saintifik. *Journal Ability: Journal of Education and Social Analysis*, 3(1), 37–45. [27](https://pusdikra-</p>
</div>
<div data-bbox=)

- publishing.com/index.php/jesa/article/view/386%0Ahttps://pusdikra-publishing.com/index.php/jesa/article/download/386/329
- Pratama, R. A., & Lestari, N. I. (2019). *Dinamika Pelajaran Sejarah Indonesia Kurikulum 2013 pada Jenjang SMK / MAK*. 8(20), 99–121.
- Pujaastawa, I. B. G. (2016). Teknik wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi. *Universitas Udayana*, 4. https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/8fe233c13f4addf4cee15c68d038aeb7.pdf
- 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)
- Putra, D. D., Okilanda, A., Arisman, A., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Fajar, M., Lestari, H., & Wanto, S. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 46. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>
- Rayanto, Y, H, & Sugianto. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2 dna D2 Teori dan Praktek. Pasuruan: Lembaga Academic dan Institue
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 dan Penerapannya di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Redhana, I. W. (2019). Mengembangkan Keterampilan Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Kimia. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, 13(1).
- Shell, A. (2016). 濟無No Title No Title No Title. *September*, 1–23.
- Suhartati, O. (2021). Flipped Classroom Learning Based on Android Smart Apps Creator (SAC) in Elementary Schools. *Journal of Physics: Conference Series*, 1823(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1823/1/012070>
- Sujana, I. W. C. (2019). Fungsi Dan Tujuan Pendidikan Indonesia. *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of Education*, 2(2), 131–144. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.49>

- Suparlan, S. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 10(2), 186–196. <https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186>
- Sutatro. (2017). Teori Kognatif 5. *Islamic Counselling*, 1(02), 1–26.
- Syaputra, E., & Sariyatun, S. (2020). Pembelajaran Sejarah di Abad 21 (Telaah Teoritis terhadap Model dan Materi). *Yupa: Historical Studies Journal*, 3(1), 18–27. <https://doi.org/10.30872/yupa.v3i1.163>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tarigan, D., & Siagian, S. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Ekonomi. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 187–200. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3295>
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan dengan ADDIE Model. *Jurnal IKA*, 11(1), 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>
- Wadani, L. (2010). No Title: *بیماریهای داخلی*. 7(April), 21–26.
- Waseso, H. P. (2018). Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Belajar Konstruktivis. *Studi Pendidikan Islam*, 1(1), 59–72. <https://www.neliti.com/publications/264714/kurikulum-2013-dalam-prespektif-teori-pembelajaran-konstruktivis>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>