

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
*ISPRING SUITE* BERBASIS *ANDROID* MATERI PERANG  
PALEMBANG TAHUN 1819—1821  
DI SMA N 1 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Anjeli Ramadhani Safitri**

**06041281924074**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**



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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
ISPRING SUITE BERBASIS ANDORID MATERI PERANG  
PALEMBANG TAHUN 1819—1821  
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Anjeli Ramadhani Safitri**

**NIM: 06041281924074**

**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 MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
ISPRING SUITE BERBASIS ANDORID MATERI PERANG  
PALEMBANG TAHUN 1819—1821  
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Anjeli Ramadhani Safitri**

**NIM: 06041281924074**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Mengesahkan :**

**Pembimbing,**



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

**Mengetahui:**

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



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

**Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah,**



**Muhamad Reza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199201292019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
ISPRING SUITE BERBASIS ANDORID MATERI PERANG  
PALEMBANG TAHUN 1819—1821  
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

**Oleh**

**Anjeli Ramadhani Safitri**

**NIM: 06041281924074**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Telah diujikan dan lulus pada:**

Hari : Senin

Tanggal : 25 September 2023

**TIM PENGUJI**


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

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

Palembang, 17 Oktober 2023

Mengetahui,

Koordinator Program Studi  
Pendidikan Sejarah

  
Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

# LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF  
ISPRING SUITE BERBASIS ANDORID MATERI PERANG  
PALEMBANG TAHUN 1819—1821  
DI SMA NEGERI 1 INDRALAYA**

**SKRIPSI**

Oleh

**Anjeli Ramadhani Safitri**

**NIM: 06041281924074**

**Program Studi Pendidikan Sejarah**

**Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana**

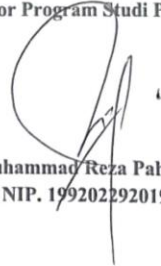
**Pembimbing,**



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

**Mengetahui,**

**Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah**



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

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anjeli Ramadhani Safitri

NIM : 06041281924074

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *iSpring Suite* Berbasis *Andorid* Materi Perang Palembang 1819—1821 di SMA N 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 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, 30 Agustus 2023  
Yang membuat pernyataan



Anjeli Kamadhani Safitri  
NIM. 06041281924074

## 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 iSpring Suite Berbasis Andorid Materi Perang Palembang 1819—1821 di SMA N 1 Indralaya*” dapat terselesaikan dengan baik insya Allah. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah Jurusan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., sebagai Pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT. selalu melimpahkan karunia-Nya aamiin. Penulis juga mnegucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M. A., Ibu Dr. Hudaidah, M. Pd selaku ketua Jurusan 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. Penulis juga mengucapkan terimakasih kepada ibu Dra. Sani Safitri, M.Si. sebagai penguji yang sudah memberikan nasihat dan motivasi dalam perbaikan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan kepada Ibu dan Bapak dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa Pendidikan.

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak peserta didik yang mencintai sejarah daerahnya sendiri serta membawa dampak baik bagi pendidikan di negara kita Indonesia.

Indralaya, Agustus 2023  
Penulis

Anjeli Ramadhani Safitri

## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim. Alhamdulillah Alhamdulillah  
Alhamdulillahirabbil'alamin*

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-orang yang kusayangi dan amat berperan dalam hidupku:

- ❖ Kepada mamaku tercinta ibu Rus Mala Dewi yang sudah melahirkan dan mencintaiku seumur hidup dan kepada cinta pertamaku bapak Sunarto. Terimakasih banyak untuk semua yang sudah diberikan kepada aku, untuk doa-doa manis yang melangit, untuk setiap keringat yang sudah menetes setiap hari dan untuk kebahagiaan yang tidak pernah lekang oleh waktu. Hidup dan matiku, aku persembahkan kepada kedua anugerah terindah yang sudah diberikan Tuhan kepadaku. Semua mimpiku adalah wujud dari semua mimpi orangtuaku. Semoga sehat dan Bahagia selalu, mama dan papaku tercinta.
- ❖ Kepada adik laki-lakiku, Rama Maulana. Terimakasih sudah menjadi penyemangat dalam setiap kesedihan yang kualami, terimakasih sudah mengingatkanku sebagai saudarimu.
- ❖ Kepada semua keluarga ayah dan ibu, kakek, nenek, paman, bibi, uwak, tante, om, dan semua sepupu beserta ponakanku yang sudah berperan dalam membantuku dalam suka dan duka. Terimakasih sudah menjadi penolong, penyemangat tanpa rasa kecewa terhadapku. Terimakasih sudah membimbing dan menyayangiku sepenuh hati sebagai keluarga. Semua jasa yang sudah diberikan kepadaku akan selalu kukenang dan kubalas suatu hari nanti.
- ❖ Dosen PA sekaligus Pembimbing skripsiku, Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd. yang selalu memberikan bimbingan dan masukan, mendo'akan, menyemangati dan mengayomi dengan sabar dan ikhlas. Tak ada yang dapat



kutakan selain ucapan ribuan terima kasih atas bantuan yang telah bapak berikan dari awal perkuliahan hingga saat ini yang telah meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu saya 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.7 SMA Negeri 1 Indralaya, terima kasih telah membantuku dalam melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya semoga selalu dalam lindungan Allah dan diberikan kesuksesan.
- ❖ Teman dekatku yang sudah menemani hari-hariku selama perkuliahan, selalu menghiburku dalam duka dan lara dan selalu memberikan kebahagiaan kepadaku, terimakasih kepada Freti Susanti, Ersya Vionita dan Suci Rahmadini, semoga kalian selalu baik-baik saja.
- ❖ Kepada Miftahul Jannah, Novita Wulandari dan Karmila Marcelina yang selalu mendukungku, penyemangatku, rumahku yang kedua. Terimakasih atas bantuan dan cinta kasih yang sudah diberikan selama ini, semoga Bahagia selalu dimanapun kalian berada
- ❖ Teman baikku Resti Supchardianti, Oktaria Lestari dan Dayanara Bening yang sudah menemani hari-hari baikku selama perkuliahan. Terimakasih sudah merawatku saat sakit, tempat canda tawa dan membangun mimpi-mimpi Bersama, semoga kebaikan yang sudah diberikan berbalik kepada diri kalian lagi.
- ❖ Teman-teman perkuliahanku, Septi Herlina, Hasanah, Putri Mardiana, Yessi Lestari, Rieca Nona Mutia, M.Hidayatullah, Jefri Ardandi, Al Daffa

Ramadhan, Iqbal Bakti Efendi, Ridha Al Barakah dan segenap keluarga DPR lainnya serta Seren Exsa Azzahrah, Rahma Dina, Dhinda Tsalsabila yang menjadi hiburan dalam hidupku.

- ❖ Teman-teman Himapes dan Cendekia yang sudah menjadi langkah baru diriku dalam berkembang lebih baik lagi.
- ❖ Kepada teman teman PA seperjuangan M.Reynaldy, Fatra Yudha, Septi Herlina, Hati Fitri, Tamara Anggun, Putri Mardiana, Nara Shakti, Sesilia Dwi Putri, terimakasih selalu kompak.
- ❖ Kepada teman teman Sidang September, Dayat, Diah, Dhanti, Fruity, Jefri, Gofo, Eka yang sudah banyak mendukung dikala rasa takut, panik dan haru menjadi satu. Terimakasih sudah membersamai proses ini diakhir.
- ❖ kepada teman teman KKN Kebangsaan, Budi, Reyhan, Bila, Meri, Yati, Zahra, Pina, Reynaldi dan Intan serta teman poskoku Riyan, Pras, Wawi, Aldi, Sada, Hana, Ayu, Shinta, Natali. Serta keluarga besar Anjir Mambulau Barat semoga selalu sehat dan Bahagia dimanapun kalian berada.
- ❖ kepada sobat MBKM yang sudah banyak mensupport aku selama struggle disana, Ayud, Thalita, Satika, Lina, Alex, Pine, Syania, Kiemas, kak Alya dan segala pihak yang sudah menjadi penyemangat.
- ❖ 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.
- ❖ Kepada Anwari yang sudah berada di sisi Tuhan, terimakasih untuk segala usaha yang sudah diberikan, terimakasih sudah mendukung diriku, terimakasih pernah singgah. Semoga kamu Bahagia di surga.
- ❖ Kepada diriku, terimakasih sudah bertahan dan berjuang selama ini.
- ❖ Semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian skripsi ini, saya ucapkan terima kasih banyak.

### **Motto**

*Kebahagiaanmu ada pada bagaimana caramu memandang dunia*

## DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN .....	
LEMBAR PENGESAHAN .....	i
SURAT PERSETUJUAN .....	iv
SURAT PERNYATAAN .....	v
PRAKATA .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvii
ABSTRAK .....	xviii
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	8
1.3 Tujuan Penelitian .....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Hakikat Belajar dan Pembelajaran .....	10
2.1.1 Definisi Belajar.....	10
2.1.2 Definisi Pembelajaran.....	11
2.2 Pembelajaran Sejarah .....	12
2.3 Teori- teori Belajar.....	13
2.3.1 Teori Belajar Konstruktivistik.....	13
2.3.2 Teori Belajar Behavioristik.....	14
2.4 Media Pembelajaran .....	15

2.4.1 Pengertian Media Pembelajaran .....	15
2.4.2 Fungsi Media Pembelajaran .....	16
2.4.3 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	17
2.5 Media Pembelajaran Interaktif .....	19
2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif .....	19
2.5.2 <i>Andorid</i> .....	19
2.5.3 <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	22
2.5.3.1 Keunggulan <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	23
2.5.3.2 Kelemahan <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	24
2.5.4 <i>ISpring Suite</i> .....	24
2.5.4.1 Definisi <i>ISpring Suite</i> .....	24
2.5.4.2 Fitur <i>ISpring Suite</i> .....	25
2.5.4.3 Keunggulan <i>ISpring Suite</i> .....	28
2.5.4.4 Kelemahan <i>ISpring Suite</i> .....	29
2.6 Perang Palembang 1819-1821 .....	29
2.7 Penelitian Pengembangan.....	30
2.8 Model Pengembangan.....	31
2.8.1 Model Pengembangan ADDIE .....	31
2.9 Profil SMA Negeri 1 Indralaya.....	34
2.10 Penelitian Terdahulu .....	34
2.11 Kerangka Berpikir.....	36
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>37</b>
3.1 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	37
3.2 Metode Penelitian .....	37
3.3 Prosedur Penelitian .....	38
3.3.1 Tahap Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	40
3.3.2 Tahap Desain ( <i>Design</i> ).....	41

3.3.3 Tahap Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	42
3.3.4 Tahap Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	44
3.4.1 Wawancara.....	45
3.4.2 Observasi.....	46
3.4.3 Uji Coba Produk.....	46
3.4.3.1 Validasi Ahli.....	47
3.4.3.2 Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ).....	50
3.4.3.3 Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Small Group</i> ).....	50
3.4.3.4 Uji Coba Lapangan.....	51
3.4.4 Tes Hasil Belajar.....	51
3.5 Teknik Analisis Data.....	52
3.5.1 Analisis dan Validasi Ahli.....	52
3.5.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	53
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>55</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	55
4.1.1 Analisis ( <i>Analysis</i> ).....	55
4.1.1.1 Analisis Kurikulum.....	56
4.1.1.2 Analisis Materi.....	57
4.1.1.3 Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik.....	58
4.1.2 Desain ( <i>Design</i> ).....	60
4.1.2.1 Pengumpulan Data.....	60
4.1.2.2 Membuat Flowchart.....	61
4.1.2.3 Membuat <i>Storyboard</i> .....	63
4.1.3 Pengembangan ( <i>Development</i> ).....	64
4.1.3.1 Pembuatan Produk.....	64
4.1.3.2 Validasi Ahli ( <i>Expert Review</i> ).....	69

4.1.3.2.1 Validasi Bahasa.....	70
4.1.3.2.2 Validasi Desain Pembelajaran.....	73
4.1.3.2.3 Validasi Materi.....	74
4.1.3.2.4 Validasi Media .....	77
4.1.4 Implementasi ( <i>Implementation</i> ).....	80
4.1.4.1 Uji Coba Perorangan ( <i>One to One</i> ) .....	80
4.1.4.2 Uji Coba Kelompok Kecil ( <i>Small Group</i> ) .....	81
4.1.4.3 Uji Coba Lapangan.....	82
4.1.4 Evaluasi ( <i>Evaluation</i> ).....	86
4.2 Pembahasan .....	90
<b>BAB V.....</b>	<b>97</b>
5.1 Kesimpulan .....	97
5.2 Saran .....	99
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>99</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>108</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Dalam Penelitian.....	45
Tabel 3.2 Rincian Para Ahli .....	47
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Bahasa .....	48
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Desain Pembelajaran .....	48
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi .....	49
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media.....	49
Tabel 3.7 Daftar Nama Uji Coba Perorangan di Kelas XI.7.....	50
Tabel 3.8 Daftar Nama Uji Coba Kelompok Kecil di Kelas XI.7 .....	50
Tabel 3.9 Nilai Validasi Ahli.....	52
Tabel 3.10 Kategori Kevalidan Media .....	52
Tabel 3.11 Kriteria Kategori Tingkat N-Gain .....	54
Tabel 4.1 Cuplikan <i>Storyboard</i> .....	63
Tabel 4.2 Rincian Para Ahli .....	70
Tabel 4.3 Revisi Ahli Bahasa .....	71
Tabel 4.4 Revisi Ahli Desain Pembelajaran.....	73
Tabel 4.5 Revisi Ahli Materi.....	75
Tabel 4.6 Revisi Ahli Media .....	77
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli.....	79
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil tes Perorangan ( <i>one to one</i> ) .....	81
Tabel 4.9 Rekapitulasi Hasil Tes Kelompok Kecil ( <i>Small Group Test</i> ).....	81
Tabel 4.10 Hasil Rekapitulasi <i>Prestest</i> Peserta Didik.....	83
Tabel 4.11 Hasil Perbandingan nilai <i>Pretest Postest</i> Peserta Didik.....	84
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> .....	87
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi <i>Postest</i> .....	88

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 <i>Tampilan Awal ISpring Suite 10</i> .....	26
Gambar 2.2 Elemen <i>iSpring Suite 10</i> .....	26
Gambar 2.3 <i>Tampilan Quiz Maker</i> .....	27
Gambar 2.4 <i>Tampilan Publikasi Presentasi</i> .....	27
Gambar 2.5 Model ADDIE.....	32
Gambar 2.6 Kerangka Berpikir.....	36
Gambar 3.1 Alur Tahap Model Pengembangan ADDIE.....	39
Gambar 4.1 Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	58
Gambar 4.2 Membuat <i>Tampilan Dasar Background</i> Halaman Utama.....	65
Gambar 4.3 Membuat <i>Icon-Icon</i> Media Pembelajaran.....	65
Gambar 4.4 Mengatur Ukuran <i>Layout</i> di <i>Microsoft PowerPoint</i> .....	66
Gambar 4.5 Memasukkan Transisi.....	67
Gambar 4.6 Memasukkan <i>Hyperlink</i> .....	67
Gambar 4.7 <i>Tampilan Publish</i> di <i>ISpring Suite</i> .....	68
Gambar 4.8 <i>Tampilan Website 2 APK Builder</i> .....	69
Gambar 4.9 Pelaksanaan Pengisian <i>Pre-test</i> .....	82
Gambar 4.10 Pelaksanaan <i>Field Test</i> .....	83
Gambar 4.11 Pelaksanaan <i>Post-Test</i> .....	84
Gambar 4.12 Diagram Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Pre-test</i> .....	87
Gambar 4.13 Diagram Hasil Rekapitulasi Nilai <i>Post-test</i> .....	88
Gambar 4.14 Diagram Perbandingan <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> .....	89



## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 Bagan Peta Materi.....	57
Bagan 4.2 Bagan <i>Flowchart</i> Media Pembelajaran Interaktif.....	61
Bagan 4.1 Bagan <i>Flowchart</i> Materi.....	62

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi .....	109
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi .....	110
Lampiran 3. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	112
Lampiran 4. Surat Balasan penelitian Dinas Pendidikan .....	113
Lampiran 5. Surat Keputusan Pasca Penelitian di SMA Negeri 1 Indralaya .....	114
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Bahasa .....	115
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Desain pembelajaran .....	117
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi .....	119
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media .....	121
Lampiran 10. Kartu Bimbingan .....	123
Lampiran 11. Angket Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan .....	127
Lampiran 12. Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	131
Lampiran 13. Modul Ajar .....	132
Lampiran 14. Media Pembelajaran Interaktif <i>Ispring Suite</i> .....	163
Lampiran 15. Angket Uji Coba Perorangan .....	164
Lampiran 16. Angket Uji Coba Kelompok Kecil .....	167
Lampiran 17. Hasil <i>Pretest</i> .....	170
Lampiran 18. Hasil <i>Posttest</i> .....	174
Lampiran 19. Dokumentasi .....	178

## ABSTRAK

### ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *iSpring Suite* Berbasis *Android* Materi Perang Palembang Tahun 1819—1821 di SMA N 1 Indralaya”. Penelitian ini dilaksanakan di kelas XI.7 SMA N 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, ahli media dan ahli desain pembelajaran. Adapun hasil validasi materi sebesar 4,53, ahli bahasa sebesar 4,78, ahli media sebesar 4,28 dan ahli desain pembelajaran sebesar 4,18 dengan kategori sangat valid. Efektivitas dari media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* berbasis *android* terlihat pada hasil belajar peserta didik yang diukur dari tahap uji coba *field test* pada kegiatan *pretest* dan *posttest* terjadi peningkatan sebesar 47,27% dan *N-gain* sebesar 0,79 yang masuk kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* berbasis *android* ini valid dan efektif.

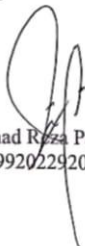
**Kata Kunci:** Pengembangan media interaktif, *Andorid*, Perang Palembang 1819—1821, Validitas, Efektifitas.

Disetujui  
Pembimbing,



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP.198411302009121004

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Riza Pahlevi, M.Pd.  
NIP. 199202292019031013

## ABSTRACT

### ABSTRACT

This research is entitled "Development of Interactive Learning Media using iSpring Suite based on Android for the Topic of the Palembang War (1819—1821) at SMA N 1 Indralaya". This research was conducted in class XI.7 SMA N 1 Indralaya. 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 effective impact. The validity of learning media is based on the results of validation carried out on experts, namely material experts, linguists, media experts and learning design experts. The results of material validation were 4,53, linguists were 4,78, media experts were 4,28 and learning design experts were 4,18 with very valid categories. The effectiveness of interactive learning media using iSpring Suite bases on Andorid can be seen in the learning outcomes of students as measure through the field test product trial stage in the pretest and posttest activities which obtained an increase with a score 47,27% and N-gain of 0,79 which is in the high category. This indicates that the interactive learning media using iSpring Suite based on android is valid and effective.

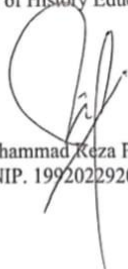
**Keywords:** Development of Interactive Media, Andorid, Palembang War 1819—1821, Validity, Effectiveness.

Approved by,  
Advisor



Dr. Syarifuddin, M.Pd.  
NIP.198411302009121004

Certified By,  
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd  
NIP. 199202292019031013

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pendidikan memiliki keterkaitan yang erat dan tidak dapat dipisahkan dari proses pembangunan bangsa (Aningsih *et al.*, 2022). Pentingnya pendidikan bagi masyarakat tidak dapat disangkal karena bertujuan untuk menghasilkan individu yang terdidik kualitasnya (Syaharuddin *et al.*, 2022). Perkembangan manusia untuk sampai ke tahap terdidik dipengaruhi oleh adanya proses pembelajaran.

Keberlangsungan pembelajaran yang baik di sekolah dapat memberikan perubahan pemikiran, perilaku, dan taraf diri peserta didik menjadi lebih layak dalam hal berpendidikan terutama di dalam kelas dimana ini dibentuk melalui Proses pembelajaran (Tanjung, 2021). Pengetahuan serta informasi tidak begitu saja dapat disampaikan oleh pendidik kepada peserta didik tetapi perlu adanya konstruksi dalam pikiran peserta didik tersebut. Hal ini karena guru bukan satu satunya sumber belajar namun lebih ditekankan bahwa pembelajaran berpusat pada siswa (Jauhari, 2018).

Guru sebagai fasilitator menganggap bahwa siswa yang memimpin proses pembelajaran (Kunnari *et al.*, 2021). Guru tidak mendominasi peserta didik melalui metode seperti ceramah atau hanya penjelasan, namun guru memandang peserta didik sebagai seseorang yang dapat mengolah sumber belajar melalui kegiatan yang dilakukan sesuai pada petunjuk yang ada (Naibaho, 2018). Pada proses pengolahan dan penafsiran yang dilakukan peserta didik tentu saja memiliki hambatan yang nantinya akan mempengaruhi proses pembelajaran dan hasil belajar.

Dalam konteks pembelajaran, media pembelajaran yang dikembangkan guru turut mempengaruhi hasil belajar dikarenakan media merupakan sumber belajar peserta didik (Afriyose & Widodo, 2022; Nengsih *et al.*, 2022). Maka dari itu, sebagai pendidik untuk membantu menyampaikan informasi secara efektif dan

efisien agar materi pembelajaran dapat diterima dengan baik dapat dilakukan dengan memanfaatkan media pembelajaran (Puspitarini & Hanif, 2019).

Media pembelajaran sangat dibutuhkan karena peserta didik akan lebih terangsang dalam menumbuhkan motivasi belajar, membantu siswa dalam menulis, berbicara serta berimajinasi sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien (Tafonao, 2018). Jadi, penggunaan media sangat penting karena membantu perkembangan peserta didik dalam pembelajaran.

Proses perkembangan peserta didik melalui media pembelajaran ini juga dipengaruhi oleh teknologi (Ghory & Ghafory, 2021; Nordlöf et al., 2022). Terjadinya digitalisasi secara pesat dalam memudahkan proses pembelajaran mengakibatkan perubahan sistem pendidikan baru yang belum pernah terjadi sebelumnya (Fauzi et al., 2020; Rulandari, 2020; Kumar et al., 2020). Revolusi digital tersebut berdampak secara global dan telah mengejutkan berbagai pihak (Egielewa et al., 2022). Hal ini tentu mempengaruhi proses belajar mengajar karena sejalan dengan pembelajaran abad 21 yang sedang berlaku saat ini, pendidik akan menghadapi peserta didik yang lahir dan tumbuh dalam lingkungan digital. Oleh karena itu, guru perlu memiliki tingkat literasi teknologi yang tinggi, tanpa memandang apakah mereka merasa nyaman atau tidak

Berdasarkan pendapat di atas, penggunaan media elektronik tentu meningkat yang akhirnya memunculkan beragam inovasi media pembelajaran (Afif, 2019). Perangkat teknologi jaringan yang mendukung adanya inovasi pada pembelajaran salah satunya yakni *Smartphone* yang dimanfaatkan untuk membantu dan memudahkan pendidik maupun peserta didik terhubung pada proses pembelajaran (Cahyawati, 2020; Wajdi et al., 2021, Raheem et al., 2022). Transformasi digital ini masih akan digunakan pasca pandemi karena media sebagai sumber belajar yang digunakan berupa alat komunikasi sangat relevan dengan perkembangan zaman.

*Smartphone* merupakan alat komunikasi yang dibutuhkan dalam memberikan materi pembelajaran (Maurisa, K. Z. A., & Rahayu, 2021). *Smartphone* juga bermanfaat dalam membantu peserta didik untuk belajar pada situasi daring maupun normal (Qatrunada et al., 2022). *Smartphone* yang banyak

dipakai saat ini adalah *smartphone* berbasis *android* yang merupakan sistem operasi perangkat *mobile* berbasis *linux* dan dirancang untuk perangkat seluler (Sirumapea *et al.*, 2022).

*Smartphone* berbasis *Android* adalah perangkat yang dapat dipergunakan sebagai media pembelajaran karena efisien dan mudah dibawa kemanapun. Perkembangan teknologi dunia pendidikan dapat dimanfaatkan dalam membuat media interaktif yang membuat beragam aspek penyajian pada proses pembelajaran untuk peserta didik sehingga lebih menarik (Rifai *et al.*, 2020).

Pengembangan media belajar interaktif dengan memanfaatkan *Android* membuat yakin jika media dapat menunjang proses pembelajaran yang menarik karena menyediakan konten yang lengkap serta memberikan kemudahan akses peserta didik dalam memahami materi kapan saja dan dimana saja. Selain itu adanya media belajar ini mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dari materi yang diajarkan (Martha *et al.*, 2018). Salah satu materi yang dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran adalah Sejarah.

Sejarah merupakan pembelajaran mengenai kegiatan manusia pada masa lalu yang bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman mengenai kepribadian diri sendiri, masyarakat, serta bangsa Indonesia kepada peserta didik melalui rekonstruksi peristiwa sejarah (Rohman *et al.*, 2021). Pembelajaran sejarah dapat didukung melalui pola pembelajaran yang berkaitan dengan situasi lingkungannya sebagai sumber pembelajaran yang berpotensi untuk dikembangkan sehingga peserta didik dapat menggali lebih dalam mengenai masa lalu yang ada di daerahnya (Purnamasari & Wasino, 2011). Salah satu daerah yang memiliki sejarah lokal ada di Provinsi Sumatera selatan.

Sumatera Selatan memiliki sejarah cukup panjang terutama pada wilayah Palembang yang muncul sebagai Kesultanan Palembang pada 1659 sebagai corak perkembangan Kerajaan Islam di Sumatera Selatan. Kesultanan mengalami kebangkitan dan kejayaan dengan munculnya Kesultanan Palembang Darussalam dengan perdagangan serta pelayaran yang menjadi sentral utamanya (Handayani *et al.*, 2014). Kolonialisasi Belanda membuat Kesultanan Palembang Darussalam

mengalami berbagai masalah yang berkepanjangan sehingga peperangan yang terjadi pada tahun 1819—1821 menjadi landasan keruntuhan Kesultanan Palembang Darussalam (Farida, 2007). Pemahaman akan sejarah lokal terutama Perang yang terjadi pada tahun 1819—1821 ini tidak diberikan secara menyeluruh di sekolah mengingat terbatasnya waktu, sumber maupun media yang ada.

Pengembangan media pembelajaran yang inovatif merupakan salah satu solusi dalam menjawab permasalahan pembelajaran sejarah sehingga menjadi lebih menarik dan bermakna. Pembelajaran sejarah terutama sejarah lokal masih perlu melakukan adaptasi dengan era digital saat ini sehingga adanya inovasi pembelajaran dengan menggunakan media interaktif berbasis *android* bagi peserta didik dan guru di SMA tersebut sangat dibutuhkan untuk meningkatkan pemahaman, motivasi dan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran sejarah terutama sejarah lokal (Afwan *et al.*, 2020).

Sekolah yang penulis pilih adalah SMA Negeri 1 Indralaya sebagai lokasi penelitian dikarenakan sudah menggunakan kurikulum Merdeka Belajar dan sudah menerapkan pembelajaran berbasis IT. SMA Negeri 1 Indralaya merupakan sekolah yang memiliki peserta didik dengan jumlah yang cukup banyak dimana SMAN 1 Indralaya ini sudah menggunakan media berbasis teknologi seperti video pembelajaran, penggunaan Powerpoint dan buku digital namun masih terbatas. Media interaktif berbasis *Android* yang berfokus pada materi Sejarah Lokal Perang Palembang 1819—1821 belum pernah dikembangkan.

Materi yang digunakan media interaktif berbasis *Android* ialah Perang Palembang tahun 1819—1821 dimana materi tersebut selaras dengan materi peserta didik kelas XI pada Fase F yakni mengenai Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia. Peneliti ingin memperkenalkan kepada peserta didik mengenai materi Perang melawan bangsa Eropa dengan lingkup yang khusus yakni pada wilayah Sumatera Selatan.

Berdasarkan hasil observasi awal di kelas XI.7 di SMA Negeri 1 Indralaya dimana peneliti melibatkan salah satu guru mata pelajaran Sejarah beserta peserta didik. Peneliti melakukan wawancara mengenai media pembelajaran interaktif



berbasis *Andorid* yang digunakan, namun beliau menjelaskan bahwa media tersebut belum pernah diterapkan dan hanya berupa buku teks dan *PowerPoint* sederhana terutama pada materi Sejarah Lokal Perang Kesultanan Palembang Darussalam pada tahun 1819—1821. Penjelasan mengenai materi sejarah lokal juga tidak begitu rinci dan hanya menyelipkan sedikit demi sedikit informasi mengenai sejarah lokal yang menjadi turunan materi Sejarah Nasional.

Hal ini diperkuat berdasarkan hasil identifikasi analisis kebutuhan peserta didik sebanyak 36 orang, media yang selama ini digunakan pendidik pada proses pembelajaran 80,6% menyatakan mereka menggunakan buku teks. Hasil identifikasi lainnya yakni mengenai apa yang menjadi penyebab kesulitan selama mengikuti pembelajaran Sejarah sebanyak 36,1% menjawab materi terpaku hanya pada buku, 38,9% menjawab media pembelajaran kurang bervariasi dan 25% menjawab sumber belajar yang sedikit.

Adapun ketika ditanya pendapat peserta didik mengenai pengembangan media pembelajaran interaktif berupa penggabungan (teks, video, gambar, animasi, serta kuis) dalam bentuk aplikasi sebanyak 77,8% menjawab menarik untuk dikembangkan. Untuk mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *Andorid* tersebut, peneliti juga menanyakan penggunaan *smartphone* kepada peserta didik. Sebanyak 100% peserta didik menjawab mereka mempunyai *smartphone* dan 100% peserta didik memanfaatkan *smartphone* untuk belajar mandiri di rumah. Serta sebanyak 97,2% menyatakan perlunya pembuatan media interaktif pada materi sejarah lokal tentang Perang Palembang tahun 1819—1821.

Salah satu aplikasi dalam membantu guru memproduksi media pembelajaran interaktif pada materi Perang Palembang 1819—1821 adalah menggunakan *Microsoft PowerPoint*. *Microsoft PowerPoint* merupakan *software* yang dipakai untuk merancang bahan presentasi dalam bentuk slide yang bisa dibuat dalam bentuk tulisan, diagram, grafik dan lain -lain. Dengan bantuan *software* tersebut, seseorang bisa membuat bentuk presentasi profesional dengan mudah dimana presentasi tersebut dapat dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran sesuai dengan kebutuhannya (Dewi *et al.*, 2022).

Namun, berdasarkan hasil observasi di kelas XI.7, peneliti menggunakan *Ispring Suite 10* yang terintegrasi melalui *PowerPoint* dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif. *Ispring Suite* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran dengan mendukung beberapa aspek media seperti audio, visual, dan audio visual. Oleh karena itu media yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan interaktif karena semua file yang dihasilkan dari *PowerPoint* dapat dikonversi ke dalam format *flash*, sehingga pengguna dapat menggunakannya baik secara langsung maupun pembelajaran e-learning hingga dalam bentuk *Andorid* (Widyawati *et al.*, 2022).

Penelitian ini diperkuat dengan adanya Penelitian relevan untuk melihat hasil penelitian sebelumnya sebagai acuan dalam memulai penelitian terbaru. Penelitian sejenis dengan menggunakan media pembelajaran *iSpring suite* yaitu berjudul “*Development of Android-Based Learning Media Using Microsoft Powerpoint Integrated Ispring Suite on Class X's Work and Energy Materials*” yang dilakukan oleh Fransisca Stevani dan Imam Sucahyo ini didapatkan hasil validitas media dan materi sebesar 78,5% dan kepraktisan media memperoleh 93,5% serta peningkatan hasil belajar siswa memperoleh keefektifan sebesar 0,70 dalam kategori tinggi yang berarti bahwa media pembelajaran *iSpring Suite* berbasis *Android* sangat layak dan praktis digunakan pada proses pembelajaran dan sangat efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar (Stevani & Sucahyo, 2022).

Penelitian relevan selanjutnya yaitu berjudul “*Development Of Android Application Learning Media Using Ispring Suite 9 To Increase Student Learning Motivation*” dimana tujuan penelitian ini adalah mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran menggunakan *iSpring Suite 9*. Penelitian ini menggunakan model ADDIE dengan lima tahapan yang harus dijalankan. Adapun hasil yang diperoleh setelah validasi yang dilakukan didapatkan angka sebesar 87,05% oleh ahli materi dan ahli media dengan kategori valid. Hasil angket respon guru dan siswa diperoleh kepraktisan sebesar 91,25% dan hasil respon siswa diperoleh 92,12% serta hasil tes motivasi siswa 93% Hal tersebut membuktikan bahwa *software iSpring Suite 9* sangat layak digunakan dan meningkatkan motivasi belajar

siswa (Azzahrah *et al.*, 2022).

Penelitian lainnya yang menggunakan *iSpring Suite* sebagai media dalam pengembangannya yaitu berjudul “*Development of Android-Based Interactive Learning Media Using Ispring Suite Application*” dengan validitas media sebesar 94% hasil validasi materi sebesar 93% dan uji coba ke peserta didik sebesar 91% yang berarti penggunaan media berbasis *android* layak dan praktis untuk digunakan (Dewi *et al.*, 2021).

Adapun dari ketiga penelitian di atas dapat disimpulkan sesuai data yang ada bahwa media pembelajaran interaktif *iSpring Suite* berbasis *Android* dapat menjadi media yang patut digunakan pada pembelajaran pada masa sekarang. Adapun perbedaan penelitian terdahulu dengan penelitian yang sekarang adalah penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Atas dengan berfokus pada mata pelajaran sejarah lokal yaitu mengenai Perang Palembang Tahun 1819—1821 dimana pengembangan sejarah lokal menggunakan aplikasi *Ispring* terutama *Ispring 10* belum dilakukan.

Penelitian diatas menjadi acuan untuk mengembangkan penelitian yang sedang dijalankan dimana fokus dari penelitian ini untuk memproduksi media pembelajaran yang efektif untuk peserta didik dan membantu guru sejarah dalam mengembangkan produk dengan cakupan yang luas. Penelitian ini membawa sejarah lokal pada materi yang dikembangkan untuk memperkenalkan dan memberikan pemahaman akan sejarah daerah.

Harapan peneliti dengan penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang tidak membosankan sehingga peserta didik menjadi aktif dan tingkat penguasaan materi meningkat serta dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik. Oleh sebab itu media pembelajaran *iSpring suite 10* diakui sesuai kualitas pembelajaran. Berlandaskan fondasi masalah yang diuraikan, analisis tertarik pada eksplorasi terkemuka pada "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *ispring Suite* berbasis *Andorid* Materi Perang Palembang Tahun 1819—1821 di SMA Negeri 1 Indralaya.”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Beralaskan latar belakang yang termuat diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *ispring Suite* berbasis *Andorid* materi Perang Palembang 1819-1821 di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *ispring Suite* berbasis *Andorid* materi Perang Palembang 1819-1821 di SMA Negeri 1 Indralaya yang efektif?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang tertuang diatas, tjuan dari penelitian pengembangan ini adalah berikut:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *ispring Suite* berbasis *Andorid* materi Perang Palembang 1819-1821 di SMA Negeri 1 Indralaya yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *ispring Suite* berbasis *Andorid* materi Perang Palembang 1819-1821 di SMA Negeri 1 Indralaya yang efektif.

## 1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini harapannya dapat memberi manfaat bagi banyak pihak sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik  
Penggunaan Media pembelajaran berbasis *ispring Suite 10* ini dapat membuat adanya peningkatan dalam waktu belajar dan belajar dapat dilakukan diwaktu kapanpunmenggunakan media yang bersifat fleksibel.
2. Bagi Guru  
Penggunaan Media pembelajaran berbasis *ispring Suite 10* ini harapannya dapat mempermudah guru saat melakukan rangkaian proses pembelajaran.

3. Bagi Institusi

Media pembelajaran berbasis *ispring Suite 10* ini harapannya dapat menjadi bagian dari sumber belajar yang bertujuan untuk peningkatan intelektual peserta didik.

4. Bagi Lembaga

Penggunaan media pembelajaran ini bermanfaat sebagai perluasan dari materi pembelajaran serta dapat meningkatkan reputasi kampus dari hasil penelitian yang berpengaruh pada peserta didik secara luas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul, K. (2015). MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR Abdul Kadir. *Al-Ta'dib*, 8(2), 70–81.
- Afif, N. (2019). Pengajaran dan Pembelajaran di Era Digital. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 2(01), 117–129. <https://doi.org/10.37542/iq.v2i01.28>
- Afriyose, N., & Widodo, S. (2022). *Development of Discovery Learning based Linktree Learning Media to Improve Geography Learning Outcomes in High School*. 1(8), 1625–1634.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah Di Era Digital. *Proceeding Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 1(1), 9. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/4813>
- Aini, S. D. (2022). *METHODS OF THE INFLUENCE OF BRAINSTORMING LEARNING ON STUDENT LEARNING OUTCOMES*. 5(2), 10–14.
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, 2(8), 96.
- Alfin, L. F., & Listiadi, A. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Ispring Suite 8 sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Lembaga. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 9(1), 58. <https://doi.org/10.24269/dpp.v9i1.2780>
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 2(2), 52–60. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v2i2.49>
- Anggraini, A. A. D., Wiryokusumo, I., & Leksono, I. P. (2021). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Mengenal Huruf Dan Angka Dengan Model ADDIE. *Jurnal Education and Development*, 9(4), 426–432. <http://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/3205>
- Aningsih, Zulela, M. S., Neolaka, A., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). How is the Education Character Implemented? The Case Study in Indonesian Elementary School. *Journal of Educational and Social Research*, 12(1), 371–380. <https://doi.org/10.36941/jesr-2022-0029>
- Anyan, A., Ege, B., & Faisal, H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Microsoft Power Point. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 1(1). <https://doi.org/10.31932/jutech.v1i1.690>
- Arindiono, R. Y., & Ramadhani, N. (2013). Perancangan Media Pembelajaran Interaktif Matematika untuk Siswa Kelas 5 SD. *Jurnal Sains Dan Seni Pomits*, 2(1), 28–32. [ejurnal.its.ac.id/index.php/sains\\_seni/article/view/2856%0D](http://ejurnal.its.ac.id/index.php/sains_seni/article/view/2856%0D)
- Ariyanto, R. (2020). PERANAN SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II DALAM PERANG PALEMBANG 1819-1821. *Historical Studies Journal*, 2(2), 86–93.
- Asrin, A. (2022). Metode Penelitian Eksperimen. *Jurnal Maqasiduna: Ilmu Humaniora, Pendidikan & Ilmu Sosial*, 2(1), 1–9. <https://journal.mukhlisina.id/index.php/maqasiduna/article/view/24/15>

- Astuti, I. A. D., Dasmo, D., & Sumarni, R. A. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dengan Menggunakan Aplikasi Appypie Di Smk Bina Mandiri Depok. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 24(2), 695. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v24i2.10525>
- Azizah, S. N., Nandiyanto, A. B. D., Wulandary, V., & Irawan, A. R. (2021). Implementation of video learning media in Islamic Religious Education subjects for Elementary School Students. *Indonesian Journal of Multidisciplinary Research*, 2(1), 91–96. <https://doi.org/10.17509/ijomr.v2i1.38635>
- Azzahrah, A., Budiman, I. A., Haryanti, Y. D., & Mahpudin, M. (2022). Development of Android Application Learning Media Using Ispring Suite 9 To Increase Student Learning Motivation. *EduHumaniora | Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 14(2), 121–126. <https://doi.org/10.17509/eh.v14i2.41994>
- Bahri, Humaedi, Rizal, Gamar, M. M., Misnah, & Riang Tati, A. D. (2021). Utilization of ICT-Based Learning Media in Local History Learning. *Journal of Physics: Conference Series*, 1764(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1764/1/012079>
- Caesari, A. T., & Wiratsiwi, W. (2020). Pengembangan Alat Evaluasi Pembelajaran Berbasis Ispring Suite 8 pada Tema Makanan Sehat. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 524–527.
- 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>
- Cahyadi, A. (2019). Pengembangan Media dan Sumber Belajar, Teori dan Prosedur. Banjarmasin: Laksita Indonesia.
- Cahyawati, R. S. (2020). *Skeptisisme digitalisasi pola pembelajaran pasca gelombang covid-19*. 181–189.
- Dewi, I. P., Akbar, H., Jalinus, N., Waskito, W., Irfan, D., Ranuharja, F., & Samala, A. D. (2021). Development of Android-Based Interactive Learning Media Using iSpring Suite Application. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Pendidikan*, 14(3), 49–55. <http://tip.ppj.unp.ac.id/index.php/tip/article/view/478>
- Dewi M, C. S., Khoiruddin, U., & Uswah, M. (2022). Improving Students Learning Outcomes of Grade X Students of SMK Al-Mahrusiyah on Narrative Text Through the Use of Interactive PowerPoint. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 149–158. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.94>
- Egielewa, P., Idogho, P. O., Iyalomhe, F. O., & Cirella, G. T. (2022). COVID-19 and digitized education: Analysis of online learning in Nigerian higher education. *E-Learning and Digital Media*, 19(1), 19–35. <https://doi.org/10.1177/20427530211022808>
- Farida. (2007). Konflik Politik Di Kesultanan Palembang (1804-1821). *Jurnal Sejarah Lontar*, 4(2), 15–23.
- Farman, F., Anjelina, S., Putri, Q. T., Mardiah, N. A., & Sari, K. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Matematika Berbasis

- Ispring Suite. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2040. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4288>
- Fauzi, I., Khusuma, S., & Hermawan, I. (2020). Teachers' Elementary School in Online Learning of COVID-19 Pandemic Conditions. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 5(1), 58–70. <https://doi.org/10.25217/ji.v5i1.914>
- Firda, N., Fatirul, A. N., & Walujo, D. A. (2022). Media Development Using Video with the ADDIE Model in the 4th Grade English Subject at the Karitas III Surabaya SDK. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 5(2), 17322–17335. <https://bircu-journal.com/index.php/birci/article/view/5679>
- Fridayanti, Y., Irhasyuarna, Y., & Putri, R. F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Audio-Visual Pada Materi Hidrosfer Untuk Mengukur Hasil Belajar Peserta Didik SMP/MTS. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 49–63. <https://doi.org/10.55784/jupeis.vol1.iss3.75>
- Fujiawati, F. S. (2016). Pemahaman Konsep Kurikulum Dan Pembelajaran Dengan Peta Konsep Bagi Mahasiswa Pendidikan Seni. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 16–28.
- Ghory, S., & Ghafory, H. (2021). The impact of modern technology in the teaching and learning process. *International Journal of Innovative Research and Scientific Studies*, 4(3), 168–173. <https://doi.org/10.53894/ijirss.v4i3.73>
- Ghufron, A., & Hardiyanto, D. (2017). *The Quality of Learning in The Perspective of Learning as A System*. 66(Yicemap), 255–259. <https://doi.org/10.2991/yicemap-17.2017.43>
- Gupta, B. N., & Gupta, N. (2022). *Research methodology*. SBPD Publications.
- Handayani, M., Syaiful, M., & Basri, M. (2014). TINJAUAN HISTORIS KEMENANGAN PASUKAN SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II MELAWAN BELANDA TAHUN 1819 Mida. *PESAGI (Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah)*, 2(4).
- Hasanah, H. (2017). TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial). *At-Taqaddum*, 8(1), 21. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Jannah, M., Husna, A., & Nurhalimah, S. (2020). Pembuatan Aplikasi Android dengan Cepat Menggunakan Ispring untuk Menunjang Pembelajaran Secara Daring. *VEKTOR: Jurnal Pendidikan IPA*, 1(2), 66–72. <https://doi.org/10.35719/vektor.v1i2.8>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54. <https://doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Juhaeni, Safaruddin, R Nurhayati, & Aulia Nur Tanzila. (2020). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JIEES: Journal of Islamic Education at Elementary School*, 1(1), 34–43. <https://doi.org/10.47400/jiees.v1i1.11>
- Kamil, P. (2019). Perbedaan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Sistem Pencernaan Pada Manusia Dengan Menggunakan Media Power Point Dan Media Torso. *Bioedusiana*, 4(2), 64–68. <https://doi.org/10.34289/277901>
- Kartikasari, M., & Rahmawati, F. P. (2022). Desain Media Pembelajaran Interaktif “Tekat Baja” untuk Memperkaya Kosakata Bahasa Jawa Siswa Sekolah Dasar.



- Jurnal Basicedu*, 6(3), 5052–5062.  
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3021>
- Khotimah, K., Umardiyah, F., & Oktavyanti, D. U. (2022). *Development of Android-Based Learning Media Materials for Construction of Flat Side Room Class VIII Junior High School 1 Plandaan Jombang*. 2(2), 1–5.
- Kian, T. P., & Huey, T. S. (2022). THE APPLICATION OF MAYER’S MULTIMEDIA LEARNING THEORY TO MICROSOFT POWER POINT AS PRESENTATION TOOL FOR INDUSTRIAL DESIGN PROGRAMME IN HIGHER EDUCATION. *INDUSTRIAL AND MANAGEMENT PRACTICES: Iii LEARNING, QUALITY AND ENVIRONMENTAL IMPROVEMENT*, January, 101–107.
- Kirillov, Y. (2021). Using the iSpring Suite computer platform in distance learning. *SHS Web of Conferences*, 106, 03008.  
<https://doi.org/10.1051/shsconf/202110603008>
- Kumar, G., Singh, G., Bhatnagar, V., & Gupta, R. (2020). Outcome of Online Teaching-Learning over Traditional Education during Covid-19 Pandemic. *International Journal of Advanced Trends in Computer Science and Engineering*, 9(5), 7704–7711.  
<https://doi.org/10.30534/ijatcse/2020/113952020>
- Kunnari, I., Tuomela, V., & Jussila, J. (2021). Teacher-Facilitators’ Job-Crafting: Making Meaning and Relevance in Authentic Learning Environments. *International Journal of Management, Knowledge and Learning*, 10, 115–126.  
<https://doi.org/10.53615/2232-5697.10.115-126>
- Kurniawan, D. (2018). Komunikasi Model Laswell Dan Stimulus-Organism-Response Dalam Mewujudkan Pembelajaran Menyenangkan. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(1), 60. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i1.65>
- Kusniyati, H., Sitanggang, P., & Saputra, N. (2016). Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika*, 9(1), 9–18.  
<https://doi.org/10.15408/jti.v9i1.5573>
- Kusuma, D., Murtono, & Utomo, S. (2022). *The Effectiveness of Blended Learning Assisted by Interactive PowerPoint on Student Achievement of Elementary School Students in Bintarum Group, Demak District*. 2(2), 47–53.
- Legina, N., & Sari, P. M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Articulate Storyline Berbasis Keterampilan Berpikir Kritis pada Pembelajaran IPA bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy*, 9(3), 375.  
<https://doi.org/10.33394/jp.v9i3.5285>
- Limbong, M., Firmansyah, Fahmi, F., & Rabiatul, K. (2022). Sumber Belajar Berbasis Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah. *Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 27–35.  
<https://doi.org/10.51454/decode.v2i1.27>
- Marianus, S. M. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Take and Give Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Viii Kelas Iii Sd Rk Budi Luhur Medan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 2286–2296.  
<https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v1i1i2.25992>
- Martha, Z. D., Adi, E. P., & Soepriyanto, Y. (2018). E-book berbasis mobile

- learning. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 1(2), 109–114. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/article/view/3705/2775>
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://siducat.org/index.php/ghaitsa/article/view/188>
- Maurisa, K. Z. A., & Rahayu, W. P. (2021). Meningkatkan kemandirian dan hasil belajar siswa melalui pengembangan Mobile Learning berbasis Android berbantuan Ispring Suite 9. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Pendidikan*, 1(6), 546–558. <https://doi.org/10.17977/um066v1i62021p546-558>
- Miftah, M., & Nur Rokhman. (2022). Kriteria pemilihan dan prinsip pemanfaatan media pembelajaran berbasis TIK sesuai kebutuhan peserta didik. *Educenter : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 1(4), 412–420. <https://doi.org/10.55904/educenter.v1i4.92>
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Muslikh, Fatimah, S., Rosidin, D. N., & Hidayat, A. (2022). Student-based Learning in The Perspective of Constructivism Theory and Maieutics Method. *International Journal of Social Science and Human Research*, 05(05), 1632–1637. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i5-10>
- Naibaho, D. (2018). Peranan guru sebagai fasilitator dalam perkembangan peserta didik. *Jurnal Christian Humaniora*, 2(1), 77–86.
- Nelwatri, H., & Neviyarni, S. (2022). *Implementation of Learning Theory According to Behavioristic*. 4(2), 1–6.
- Nengsih, Y. K., Handrianto, C., Nurriyalia, M., & ... (2022). Media and Resources Development of Android Based Interactive Digital Textbook in Nonformal Education. *Journal of Nonformal ...*, 8(2), 185–191. <https://journal.unnes.ac.id/nju/index.php/jne/article/view/34914>
- Nordlöf, C., Norström, P., Höst, G., & Hallström, J. (2022). Towards a three-part heuristic framework for technology education. *International Journal of Technology and Design Education*, 32(3), 1583–1604. <https://doi.org/10.1007/s10798-021-09664-8>
- Ntobuo, N. E., Arbie, A., & Amali, L. N. (2018). The development of gravity comic learning media based on gorontalo culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*, 7(2), 246–251. <https://doi.org/10.15294/jpii.v7i2.14344>
- Nurani, M. (2022). Implementation of behavioristic theory in online learning of Indonesian lessons in class IV of elementary school. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 305–320. <https://doi.org/10.29407/jpdn.v7i2.16712>
- Octaviana, D. R., Sutomo, M., & Sahlan, M. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Power Point Interaktif Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 146–154. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.270>
- Padiatra, A. M., & Juhaeriyah. (2020). *Peningkatan Literasi Mahasiswa Sejarah Terhadap*. 1(4), 396–403.

- Pane, A., & Darwis Dasopang, M. (2017). Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>
- Prasasti, T. I., Solin, M., & Hadi, W. (2019). The Effectiveness of Learning Media Folklore Text of North Sumatera Based on Blended Learning by 10th Grade Students of Vocational High School Harapan Mekar-1 Medan. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, 2(4), 480–490. <https://doi.org/10.33258/birle.v2i4.548>
- Purnamasari, I., & Wasino. (2011). Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah Berbasis Kabupaten Temanggung. *Jurnal Paramita*, Vol. 21(No. 2), 202–212. <https://doi.org/10.15294/paramita.v21i2.1040>
- Puspitarini, Y. D., & Hanif, M. (2019). Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School. *Anatolian Journal of Education*, 4(2), 53–60. <https://doi.org/10.29333/aje.2019.426a>
- 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>
- Putri, A. R., & Budiman, A. (2022). *MENINGKATKAN MINAT DALAM PEMBELAJARAN SENI TARI DENGAN MEDIA DIGITAL ISPRING SUITE 9. 2*, 218–227.
- Qatrunada, M. I., Harasta, M. F. S., & Tosofu, I. (2022). Utilization of Augmented Reality Technology as an Interactive Learning Media. *International Journal of Research and Applied Technology*, 2(1), 188–195. <https://doi.org/10.34010/injuratech.v2i1.6917>
- Raheem, B., Mahmood, M. D., Taher, G. M. A., & Shakeel, Z. (2022). A Study on The Use of Smartphone Applications in English Language Learning with Special Reference to Covid-19 Pandemic. *Journal La Edusci*, 3(2), 37–46. <https://doi.org/10.37899/journallaedusci.v3i2.576>
- Ramdoniati, N., Muntari, M., & Hadisaputra, S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Kimia Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Metakognisi. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jppipa.v5i1.148>
- Rifai, A., Sulton, S., & Sulthoni, S. (2020). Pengembangan Media Mobile Learning Sebagai Pendukung Sumber Belajar Biologi Siswa SMA. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 10–17. <https://doi.org/10.17977/um038v3i12019p010>
- Rismaningsih, F., & Nurhafsari, A. (2022). Identify Hydrostatic Misconceptions Using Four Tier Diagnostic Tests With the Help of iSpring Suite 9. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 8(2), 773–780. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v8i2.1290>
- Roemintoyo, R., & Budiarto, M. K. (2021). Flipbook as Innovation of Digital Learning Media: Preparing Education for Facing and Facilitating 21st Century Learning. *Journal of Education Technology*, 5(1), 8. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i1.32362>

- Rohman, P. N., Na'im, M., & Sumardi, S. (2021). Pengembangan media berbasis prezi pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA dengan model 4d. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 7(1), 1–9. <https://doi.org/10.22219/jinop.v7i1.13054>
- Rosida Muna, S., & Rigianti Aditia, H. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa di Masa Pandemi di SDN 1 Natai Sedawak. *Jurnal Pendidikan & Budaya WARTA PENDIDIKAN*, 9344, 64–65.
- Rulandari, N. (2020). The Impact of the Covid-19 Pandemic on the World of Education in Indonesia. *Ilomata International Journal of Social Science*, 1(4), 242–250. <https://doi.org/10.52728/ijss.v1i4.174>
- Rusdiyani, I., Atikah, C., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2022). Implementasi Pembelajaran Dalam Jaringan (Daring) Menggunakan Aplikasi Ispring Suite 8 di Taman Kanak-Kanak. *MENDIDIK: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pengajaran*, 8(1), 29–40. <https://doi.org/10.30653/003.202281.209>
- Sari, I. P. (2018). Implementasi Model Addie Dan Kompetensi Kewirausahaan Dosen Terhadap Motivasi Wirausaha Mahasiswa. *Jurnal Ekonomi Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 6(1), 83. <https://doi.org/10.26740/jepk.v6n1.p83-94>
- Sari, V. N. I., & Suwandi, S. (2022). Multimedia-Based Interactive Learning Media In The Text Material Of The Observation Report. ... *of Humanities and Social ...*, 2008, 224–230. <http://programdokterpbiuns.org/index.php/proceedings/article/view/28%0Ahttp://programdokterpbiuns.org/index.php/proceedings/article/download/28/27>
- Sarumaha, M., Harefa, D., Piter, Y., Ziraluo, B., Fau, A., Telaumbanua, K., Permata, I., Lase, S., & Laia, B. (2022). *Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar*. 08(20), 2045–2052.
- Setyadi, D. (2017). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Sarana Berlatih Mengerjakan Soal Matematika. *Satya Widya*, 33(2), 87–92. <https://doi.org/10.24246/j.sw.2017.v33.i2.p87-92>
- Shofiyani, A., Aisa, A., & Sulaikho, S. (2022). *Implementasi Teori Belajar Behavioristik di MI Al-Asyari'ah Jombang*. 5(2), 22–31.
- Sidiq, R., Herpratiwi, & Perdana, R. (2022). Pengembangan lembar kerja peserta didik berbasis konstruktivisme untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, Dan Agama*, 8(1), 45. <https://doi.org/10.24014/jcei.v1i1.16244>
- Silalahi, S. A., Zainal, A., & Sagala, G. H. (2022). The Importance of Deep Learning on Constructivism Approach. *Proceedings of the 2nd International Conference of Strategic Issues on Economics, Business and, Education (ICoSIEBE 2021)*, 204(ICoSIEBE 2021), 243–246. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.220104.036>
- Sirumapea, A., Ramdhan, S., Ferawati, F., & Nurrikiyadi, R. (2022). Augmented Reality Technology for Learning Introduction Media of Various Vegetables Android Based using Unity. *Jurnal Sisfotek Global*, 12(1), 58. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v12i1.479>
- Sitepu, E. N. (2021). Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>

- Stevani, F., & Sucahyo, I. (2022). Development of Android-Based Learning Media Using Microsoft Powerpoint Integrated Ispring Suite on Class X's Work and Energy Materials. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu Dan Pembelajaran Matematika Dan IPA IKIP Mataram*, 10(3), 688. <https://doi.org/10.33394/j-ps.v10i3.5422>
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Suriadi, A. (2018). TEMUAN SEJARAH DI DESA SAKO KECAMATAN RAMBUTAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH LOKAL. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PROGRAM PASCASARJANA UNIVERSITAS PGRI PALEMBANG*, 5(5), 215–225.
- Suryana, E., Aprina, M. P., & Harto, K. (2022). Teori Konstruktivistik dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *JIIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 5(7), 2070–2080.
- Suwartini. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Melalui Problem Based Learning dengan Powerpoint di Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 1(1), 65–72. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v1i1.203>
- Syahrudin, S., Mutiani, M., Handy, M. R. N., Abbas, E. W., & Jumriani, J. (2022). Putting transformative learning in higher education based on linking capital. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 16(1), 58–64. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v16i1.20373>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tanjung, E. F. (2021). Improving the Quality of Religious Islamic Education Learning through Collaborative Learning Approach in SMP Muhammadiyah Pandan Tapanuli Tengah. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 4(2), 1809–1814. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.1858>
- Taufik, M. S., Ridlo, A. F., Solahuddin, S., Iskandar, T., & Taroreh, B. S. (2022). Application of YouTube-Based Virtual Blended Learning as a Learning Media for Fundamental Movement Skills in Elementary Schools during the Covid Pandemic 19. *Annals of Applied Sport Science*, 10(1), 1–10. <https://doi.org/10.52547/aassjournal.1020>
- Umam, I. M., & Sulaikho, S. (2021). Feasibility of Android-Based iSpring Suite Learning Media in Fiqh Subjects. *Al-Hayat: Journal of Islamic Education (AJIE)*, 5(1), 122–131.
- Wajdi, F., Wahyono, E., & Arif, A. (2021). Management of Student Development on The Impact of Smartphones Through the Role of Parents During the Pandemic. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 7(2), 155. <https://doi.org/10.26858/est.v7i2.19361>
- Waluyo, B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berbasis ICT. *AN-Nur: Kajian Pendidikan Dan Ilmu Keislaman*, 7(2), 230–250.
- Widyawati, C., Yuni, K., & Widodo, S. (2022). Pengembangan Media

- Pembelajaran Matematika Berbasis Powtoon pada Materi Aritmatika Sosial. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1486–1498. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1267>
- Yuhana, A. N., & Aminy, F. A. (2019). Optimalisasi Peran Guru Pendidikan Agama Islam Sebagai Konselor dalam Mengatasi Masalah Belajar Siswa. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(1), 79. <https://doi.org/10.36667/jppi.v7i1.357>
- Yumnah, S. (2021). E-Learning Based Islamic Religious Education of Learning Media: Alternative Solutions for Online Learning During Covid-19. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 249–260. <https://doi.org/10.31538/nzh.v4i2.1209>
- Zahara, M. A., & Jupri, A. R. (2022). The Effect of Microsoft PowerPoint Interactive Learning Media Application on Reading Comprehension Skills of 3rd Grade Elementary School Students for Indonesian Language Subjects. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 9(3), 532–539. <https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/pedagogy>
- 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>
- Zuhro, I. N., Sutomo, M., & Mashudi. (2021). Desain Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Transformatif. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 5(2), 180–193.