

# Pengembangan Multimedia berbasis Libreoffice Impress pada Tema Prasasti–Prasasti Sriwijaya

*by* Dra. Sani Safitri, M.si

---

**Submission date:** 07-Dec-2023 03:19PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2251140334

**File name:** is\_Libreoffice\_Impress\_pada\_Tema\_Prasasti\_Prasasti\_Sriwijaya.pdf (173.68K)

**Word count:** 5751

**Character count:** 38499



## PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS *LIBREOFFICE IMPRESS* PADA TEMA PRASASTI-PRASASTI SRIWIJAYA

Fadela Septi Wahyuni, Sani Safitri, Hudaidah

Prodi Pendidikan Sejarah,  
FKIP, Universitas Sriwijaya.  
[fadelafkipunsri@gmail.com](mailto:fadelafkipunsri@gmail.com)

**To cite this article:** Wahyuni, F.S., Safitri, S., & Hudaidah. (2020). Pengembangan multimedia berbasis *libreoffice impress* pada tema prasasti-prasasti sriwijaya. *HISTORIA: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 3(2), 167-176. <https://doi.org/10.17509/historia.v3i2.23313>.

Naskah diterima : 18 Februari 2020, Naskah direvisi : 10 Juni 2020, Naskah disetujui : 30 Juni 2020

### Abstract

This study contains data on the role of Srivijaya inscriptions in explaining the political, social, religious, and economic life of the Srivijaya Kingdom. This research has been carried out and applied in Class X Science 1 in SMA Negeri 4 Palembang. This research is a type of development research that uses the Hanafin & Peck development model. The problem formulation in this research is "how to develop multimedia-based Libreoffice Impress in history subjects in class X Palembang valid SMA 4, and how to develop multimedia based Impress Libreoffice based on history subjects in Class X SMA Negeri 4 Palembang have impact effectiveness. The influence of multimedia-based LibreOffice impress on historical subjects is seen in the increase in learning outcomes of students before and after using learning media in the field trial stage by 36.57% with an N-gain of 0.7. This shows LibreOffice Impress based Multimedia has a valid value and effectiveness.

**Keyword:** History learning; libreoffice impress; multimedia development; Sriwijaya inscription.

### Abstrak

Penelitian ini memuat data mengenai peranan prasasti-prasasti Sriwijaya dalam menjelaskan kehidupan politik, sosial, keagamaan, dan ekonomi Kerajaan Sriwijaya. Penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas X IPA 1 di SMA Negeri 4 Palembang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model pengembangan Hanafin & Peck. Adapun yang merumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu "bagaimana mengembangkan Multimedia Berbasis Libreoffice Impress pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 4 Palembang yang valid, dan bagaimana mengembangkan multimedia berbasis Libreoffice Impress pada mata pelajaran sejarah di Kelas X SMA Negeri 4 Palembang memiliki dampak efektivitas. Pengaruh multimedia berbasis LibreOffice impress pada mata pelajaran sejarah terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 36,57% dengan N-gain sebesar 0,7. Hal ini menunjukkan Multimedia Berbasis LibreOffice Impress ini memiliki nilai valid dan efektivitas.

**Kata Kunci:** Libreoffice Impress; pembelajaran sejarah; pengembangan multimedia; prasasti sriwijaya.

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional mendorong terwujudnya generasi penerus bangsa yang memiliki karakter, religius, berakhlak mulia, cendekiawan, mandiri, dan demokratis. Pendidikan merupakan suatu proses enkulturasi, berfungsi mewariskan nilai-nilai dan prestasi masa lalu ke generasi mendatang. Nilai-nilai dan prestasi itu merupakan kebanggaan bangsa dan menjadikan bangsa itu dikenal oleh bangsa-bangsa lain. Selain mewariskan, pendidikan juga memiliki fungsi untuk mengembangkan nilai-nilai budaya dan prestasi masa lalu itu menjadi nilai-nilai budaya bangsa yang sesuai dengan kehidupan masa kini dan masa yang akan datang, serta mengembangkan prestasi baru yang menjadi karakter baru bangsa (Hudaidah, 2015). Maka dari itu hal diatas dapat disimpulkan bahwa :

“Education is the universal activity for human kind, it is the part of any kinds of cultures. The presentation of education interrelated with the aims of education that want to be reached. all those purposes proved by the presentation of education in our environment (Indonesia society)” (Syarifuddin, 2013).

Selain itu pendidikan juga memiliki fungsi yakni untuk membangun serta mempertahankan suatu negara agar negara tersebut tidak tertinggal dengan negara lain. Dengan adanya pendidikan ini pola pikir masyarakat pun berubah, berbeda dengan yang tidak mengenyam bangku pendidikan. Masyarakat yang berkesempatan untuk memperoleh pendidikan memiliki pemikiran yang maju serta dewasa berbanding terbalik dengan yang tidak berpendidikan.

Pendidikan secara umum sudah lama diketahui sebagai alat untuk perubahan, sebagai ‘agent of social change’. Tujuan pendidikan, walaupun sudah diubah dan digubah bahasan beberapa kali, pada intinya adalah untuk mendidik warga negara yang baik, yakni warga negara yang mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang baik sebagai warga negara (Safitri, 2017). Pembelajaran dapat membantu seorang pendidik untuk mengetahui kebutuhan peserta didik secara individual (Snijders, dkk., 2020).

Adapun pengertian secara luas bahwa pendidikan itu tidak terbatas pada suatu ruang kelas atau sekolah saja (Marg, 2014). Pendidikan itu dianggap proses seumur hidup, dimana semua pengalaman, pengetahuan, dan kebijaksanaan yang diperoleh seseorang pada berbagai tahap kehidupan seseorang melalui saluran yang berbeda (misalnya, secara formal, informal dan kebetulan) itu disebut pendidikan (Luckey, 1916).

Dunia pendidikan pendidik mempunyai peran sentral dalam memberikan ilmu pengetahuan ke peserta didik dan pendidik merupakan panutan atau teladan bagi peserta didik. Seorang pendidik dalam menyampaikan materi perlu memilih perangkat pembelajaran yang sesuai dengan materi agar tujuan dari pembelajaran dapat tercapai. Istilah pembelajaran sudah mulai dikenal luas oleh masyarakat, lebih-lebih setelah diundangkannya UU RI No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang secara legal memberi pengertian tentang pembelajaran (Kemendikbud, 2017). Pembelajaran sebagai konsep pedagogik secara teknis dapat diartikan sebagai upaya sistematis dan sistemik untuk menciptakan lingkungan belajar yang potensial untuk menghasilkan proses belajar yang bermuara pada berkembangnya potensi individu sebagai peserta didik. Dari pengertian tersebut tampak bahwa antara belajar dan pembelajaran satu sama lain memiliki keterkaitan substantif dan fungsional.

Keterkaitan substantif belajar dan pembelajaran terletak pada kesimpulan terjadinya perubahan perilaku dalam diri individu. Keterkaitan fungsional pembelajaran dan belajar adalah bahwa pembelajaran sengaja dilakukan untuk menghasilkan proses belajar atau dengan kata lain belajar merupakan parameter pembelajaran. Belajar merupakan suatu kegiatan dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku melalui pengalaman yang didalamnya terdapat aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan untuk mencapai suatu tujuan (Aunurrahman, 2016).

Sedangkan pembelajaran adalah suatu upaya untuk merubah peserta didik yang belum terdidik menjadi terdidik, yang belum memiliki pengetahuan menjadi peserta didik yang memiliki pengetahuan (Aunurrahman, 2016). Belajar dan pembelajaran disini sangat memiliki peran, tetapi tidak lepas dari bagaimana tenaga pendidik dalam penerapan proses pembelajaran. Pada penerapan pembelajaran sedang berlangsung sering kali terjadi diskomunikasi antara pengajar dan peserta didik. Jadi Informasi yang diberikan oleh pendidik berakibatkan gagal diterima oleh peserta didik sebagai penerima informasi. Diakibatkan kurangnya pemberian rangsangan dalam pembelajaran sehingga kemampuan berpikir peserta didik kurang berkembang. Hal tersebut berujung pada kemampuan peserta didik hanya sebatas teoritis saja belum berpikir secara aplikatif (Reinita, 2013).

Seorang pengajar dan peserta didik adalah satu komponen yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Peserta didik adalah individu yang unik. Keunikan itu dapat dilihat dari adanya setiap perbedaan. Artinya,

tidak ada dua individu yang sama. Walaupun secara fisik mungkin individu memiliki kemiripan, tetapi pada hakikatnya mereka tidaklah sama, baik dalam bakat, minat, kemampuan, dan sebagainya (Susilo, 2019).

Maka dari itu dalam belajar dan pembelajaran peran pendidik sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Hal ini dapat ditinjau dari standar proses pembelajaran kurikulum 2013 adalah pembelajaran dilakukan dengan memakai metode yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, kreatif, menantang dan memotivasi peserta didik dengan seorang guru ditargetkan memiliki keahlian dalam melaksanakan kegiatan atau proses belajar mengajar dengan penguasaan materi pelajaran, ketepatan atau kemampuan pemilihan penguasaan materi mengajar, ketepatan pemilihan metodologi dan media serta sumber belajar hingga menyiapkan alat evaluasi yang efektif (Efstratia, 2014).

Maka untuk mencapai keberhasilan hasil peserta didik, pendidik harus memanfaatkan kemajuan teknologi dalam menjalankan peningkatan komponen pendidikan dalam sistem pembelajaran. Akan hal itu pendidik dapat membuat media pembelajaran yang dapat menimbulkan ketertarikan dan minat peserta didik untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu penyampaian pesan dan informasi belajar yang dirancang sedemikian rupa untuk membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan oleh pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran (Asyhar, 2011).

Oleh karena itu, perlu adanya inovasi yang dilakukan oleh pendidik dalam menggunakan media pembelajaran. Berbagai upaya dapat dilakukan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas penggunaan media dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi pembelajaran yang semakin canggih saat ini memberikan potensi besar untuk guru lebih meningkatkan kemampuan dalam penggunaan media. Sehubungan dengan tersebut selaras dengan pendapat yang menyatakan bahwa peran teknologi tingkat pendidikan saat ini cepat tumbuh, secara bersamaan ia memfasilitasi proses pembelajaran, terutama dalam belajar sejarah (Syarifuddin, 2017).

Perkembangan teknologi banyak digunakan dalam dunia pendidikan guna mencapai pembelajaran yang kompleks (Orben, Dienlin, & Przybylski, 2019). Pendidikan sangat berpengaruh dalam membawa perubahan teknologi informasi dan komunikasi (Ziden dkk., 2013). Perubahan yang signifikan tersebut bisa dilihat dari berbagai bidang baik dari segi sosial, budaya, ekonomi maupun pendidikan. Adapun perubahan yang terjadi pada pendidikan dengan berkembangnya

teknologi membawa peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan aktif (Elswaif, 2016). Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar bagi kemajuan dunia pendidikan didalam suatu proses pembelajaran terdapat suatu inovasi metode strategi dan media untuk menunjang proses pembelajaran dengan baik hal itu berguna untuk menghadapi perkembangan teknologi dan tantangan globalisasi masa depan demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional (Setiawan dan Sari, 2018).

Penggunaan media dalam proses pembelajaran diharapkan menjadi solusi agar peserta didik termotivasi didalam kelas menjadi efektif dan efisien. Media menjadi suatu perantara yang dipakai pendidik untuk menyampaikan informasi pada peserta didik. Dengan media pendidik bisa menampilkan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret mudah dipahami. Serta menampilkan objek-objek pembelajaran seperti candi, dan objek lainnya yang sebelumnya sulit untuk diperlihatkan jika tidak terjun langsung ke lapangan. Hal tersebut didukung oleh (Munandi, 2013) yang mengatakan bahwa media dapat berfungsi sumber belajar, mudah dipahami peserta didik, meningkatkan perhatian, meningkatkan imajinasi, motivasi, mengatasi hambatan komunikasi pembelajaran, dan memanipulasi keadaan (misal benda yang sulit dijangkau oleh inderawi).

Hal ini dapat ditinjau dikegiatan belajar mengajar, dalam kegiatan pembelajaran sejarah seorang pendidik dalam penyampaian materi tidak hanya menggunakan metode ceramah ataupun diskusi melainkan sangat perlu digunakannya media pembelajaran untuk menampilkan benda-benda yang tidak dimungkinkan dibawa ke dalam kelas, sehingga dalam proses pembelajaran sejarah peserta didik dapat memahami penyampaian materi tersebut.

Mengenai hal tersebut, peneliti melakukan wawancara tidak yang tidak terstruktur kepada guru dan peserta didik secara acak untuk mengetahui hambatan yang terjadi dalam proses pembelajaran sejarah yang diperlukan peserta didik dalam proses pembelajaran, (8 Mei 2019, jam 10.00, kelas X IPA 1) berdasarkan kesimpulan wawancara yang didapat oleh peserta didik dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan peserta didik mengalami hambatan dalam keterbatasan informasi dalam materi Kerajaan Sriwijaya tentang Prasasti-Prasasti Sriwijaya yang sulit dipahami dikarenakan dalam proses pembelajaran guru hanya menjelaskan dan banyak melakukan latihan-latihan soal.



Sedangkan hasil wawancara dengan guru hal yang didapatkan mengenai dalam proses pembelajaran sejarah juga guru masih belum terlalu sering menggunakan media pembelajaran baik berupa alat peraga atau pun media pembelajaran interaktif yang membuat peserta didik sulit memahami materi yang disampaikan terutama materi Kerajaan Sriwijaya tentang Prasasti-Prasasti Sriwijaya. Maka perlu adanya media yang tepat untuk menyajikan materi tersebut dengan baik. Mengenai hal tersebut dengan menggunakan media Libreoffice Impress ini dapat mengatasi permasalahan sulitnya menunjukan Prasasti-Prasasti Sriwijaya yang tidak dimungkinkan dibawa ke dalam kelas.

Sehubungan dengan hal tersebut menurut peneliti, multimedia yang dapat mencari solusi dari permasalahan belajar tersebut. Mengapa demikian, karena menurut Arsyad (2016), multimedia merupakan kombinasi yang dialaminya terdapat teks, video, suara, grafik serta animasi. Maka dari itu salah satu software yang sangat mendukung dalam penerapan tersebut yaitu multimedia LibreOffice Impress. LibreOffice Impress adalah perangkat lunak perkantoran (*office suite*) yang bersifat *free software* dan open source yang dikembangkan dari OpenOffice.org oleh organisasi The Document Foundation dan tersedia untuk platform GNU/Linux, Windows, dan Mac. Impress merupakan salah satu aplikasi presentasi bagian dari *libreoffice* yang memiliki tampilan dan dirasakan sama dengan beberapa versi dari *microsoft office* (Raggi dkk., 2011). Didukung pendapat Tchantchaleishvili (2011) yang mengatakan bahwa, LibreOffice Impress memiliki komponen yang hampir sama dengan Microsoft PowerPoint. LibreOffice Impress adalah aplikasi yang disediakan untuk keperluan membuat dokumentasi presentasi. Fitur dan fungsi yang ada pada LibreOffice Impress kompatibel dengan microsoft powerpoint. LibreOffice Impress dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik untuk presentasi (Tim AirPutih, 2014), karena melalui LibreOffice Impress akan menghasilkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik. Karena pemakaian media pendidik dapat memotivasi peserta didik dan membuat peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran.

Hal tersebut agar mendorong peneliti untuk menggunakan media yang dapat menyampaikan materi pembelajaran dengan efektif dan efisien serta dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan motivasi belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media pembelajaran menggunakan LibreOffice Impress. Melalui penggunaan LibreOffice Impress ini, diharapkan dapat membantu guru untuk menyampaikan materi yang lebih menarik dan tidak monoton, sehingga proses

pembelajaran akan lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan sangat disukai peserta didik. Hal ini dikarenakan LibreOffice Impress adalah program untuk menciptakan animasi dan konten media. Desain hadir secara konsisten diseluruh dan beberapa perangkat, termasuk tablet, smart phone. LibreOffice Impress ini berupa software presentasi dengan slide presentasi lebih kreatif dan praktis karena slide presentasi terdapat animasi yang telah hadir sehingga tidak memakan waktu untuk mengedit slide tersebut. Hal ini dikarenakan dalam Libreoffice Impress mempunyai beragam tools yang memudahkan seseorang untuk membuatnya. “*Impress is the presentation that contain many different element*” (Schofield dkk., 2017).

Multimedia berbasis LibreOffice Impress ini memiliki tampilan presentasi yang menarik dan mudah digunakan ini dapat mempermudah peserta didik dan pendidik menciptakan suasana belajar yang lebih bersemangat dan kreatif yang dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar peserta didik.

Perihal tersebut mendorong peneliti untuk melakukan penelitian pengembangan multimedia berbasis Libreoffice Impress di SMA Negeri 4 Palembang. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SMA Negeri 4 Palembang dikarenakan berdasarkan fakta analisis lapangan bahwa di SMA Negeri 4 Palembang sudah terakreditasi A dan menggunakan kurikulum 2013 sehingga sistem pembelajaran berorientasi pada peserta didik dimana peserta didik dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif dalam setiap pemecahan masalah sedangkan guru sebagai fasilitator, salah satunya menyajikan media bahan ajar.

Dalam kegiatan pembelajaran, penerapan Multimedia berbasis LibreOffice Impress ini juga belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 4 Palembang serta faktor pendukung lainnya yaitu terdapat ruang komputer serta setiap kelas memiliki proyektor untuk menampilkan media dan sehingga mendukung dalam proses penelitian. Melihat hal tersebut mendorong peneliti tertarik melakukan penelitian dengan multimedia berbasis LibreOffice Impress pada mata pelajaran sejarah.

Hal ini dapat ditinjau dari penelitian yang sebelumnya dilakukan oleh Tahir (2016), mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan LibreOffice pada Materi Sistem Indera” Makassar: Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam. Penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis Libreoffice Impress berpengaruh sangat signifikan terhadap hasil belajar dimana hasil *N-gain* 0,6 dengan kategori cukup dalam memberikan pengaruh pada aktivitas

belajar peserta didik. Kemudian penelitian juga dilakukan oleh Noprianti, mengenai "Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan dan Wiring Kelistrikan di SMK, didalam penelitiannya dinyatakan bahwa pengembangan multimedia berpengaruh terhadap hasil belajar dengan *N-gain* 0,4 dengan kategori sedang dalam peningkatan proses belajar.

Penelitian-penelitian tentang serupa media *Libreoffice Impress* ini sudah ada dilakukan. Tahun 2016, Tahir melakukan penelitian mengenai pengembangan media berbantuan *libreoffice impress*, didalam penelitiannya Tahir mengkaji dari aspek keefektifan peserta didik dengan materi sistem indera, dalam penelitiannya menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *Libreoffice Impress* berpengaruh sangat signifikan terhadap dan hasil belajar dimana hasil *N-gain* 0,6 dengan kategori cukup dalam memberikan pengaruh pada aktivitas belajar peserta didik (Tahir, 2016). Kajian Tahir mirip dengan riset Saleh dkk. (2016) juga melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia mengkaji tentang kepraktisan media terhadap hasil peserta didik dari hasil penelitian menunjukkan kepraktisan media diperoleh hasil peserta didik 91,9% dengan *N-gain* 0,5, Saleh berkesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia ini memberi pengaruh yang cukup baik bagi peserta didik.

Wulandari dkk.(2016) juga melakukan riset mengenai pembuatan media pembelajaran berbantuan komputer menggunakan aplikasi *open source (libreoffice impress)* mengkaji tentang instalasi tentang aplikasi *libreoffice* dengan peroleh hasil 80% peserta didik mampu menggunakan aplikasi *open source*. Sumaryati dkk. (2015) juga meneliti tentang penelitian mengenai pengaruh kombinasi media pembelajaran mengkaji tentang minat belajar mahasiswa, dalam riset yang berfokus terhadap penggunaan media pembelajaran terhadap minat belajar terdapat hasil thitung>tabel yaitu  $2,040 > 1,998$  terjadi peningkatan secara sedang.

Berdasarkan riset-riset diatas maka penelitian yang dilakukan ini berfokus pada pengembangan multimedia berbasis *Libreoffice impress* pada materi prasasti-prasasti sriwijaya, penelitian ini dibuat untuk mengkombinasikan audio, video, dan gambar karakteristik-karakteristik peserta didik yang berbeda, sehubungan dengan itu peneliti melakukan pengembangan multimedia *libreoffice impress*.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan metode ini merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti sehingga menghasilkan produk baru, dan selanjutnya menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2018). Pendapat tersebut diperas menurut (Putra, 2012), mengatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang secara teratur dengan tujuan untuk merumuskan dan mengembangkan serta menghasilkan dari suatu produk baik itu model, strategi, dan prosedur yang lebih unggul dan efektif serta bermakna. Penelitian pengembangan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif, tergantung pada tujuan penelitian, variabel, serta karakteristik jenis penelitian (Winarni, 2018).

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran multimedia berbasis *Libreoffice Impress* untuk mengetahui dan memaparkan tentang kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pada pokok bahasan Prasasti-Prasasti Sriwijaya.

## PEMBAHASAN

Penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian pengembangan (*research development*). Jenis penelitian bertujuan untuk membuat suatu produk pembelajaran yang valid dan memiliki dampak efektifitas terhadap hasil belajar peserta didik. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hanafin and Peck. Model Hannafin dan Peck merupakan model desain yang terdiri daripada tiga fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan dan implementasi (Afandi, 2011). Prosedur penelitian model pengembangan Hanafin and Peck mempunyai tiga tahapan prosedur penelitian diantaranya yaitu analisis kebutuhan, desain dan pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran sejarah yang valid dan memiliki dampak efektifitas kepada hasil belajar peserta didik dan tahap terakhir adalah uji coba lapangan atau field test yang bertujuan untuk menguji cobakan produk yang telah dibuat dan melihat dampak efektifitas produk yang telah dikembangkan.

Pada tahapan analisis kebutuhan, peneliti melakukan studi pendahuluan dengan observasi serta melakukan wawancara tidak struktur dengan beberapa peserta didik kelas X di SMA Negeri 4 Palembang pada tanggal 8 Mei 2019, pukul 10.00 yang bertujuan untuk menganalisa hambatan-hambatan apa saja yang sering



terjadi dalam proses pembelajaran sejarah dan mencari tahu proses pembelajaran seperti apa yang disenangi oleh peserta didik. Dari Hasil studi pendahuluan dengan melakukan wawancara tidak struktur secara acak peneliti mendapatkan data yang menyatakan bahwa beberapa peserta didik di kelas X masih belum terlalu mengetahui tentang Prasasti- Prasasti Sriwijaya.

Hal ini disebabkan oleh kurangnya bahan ajar mengenai Prasasti- Prasasti Sriwijaya sehingga membuat pengetahuan peserta didik hanya terbatas pada buku teks dan latihan soal-soal saja dan guru kurang memanfaatkan media dalam proses pembelajaran. Serta adanya keinginan peserta didik agar proses belajar lebih inovatif lagi tidak terlalu monoton pada buku paket. Peserta didik mempunyai keinginan agar penggunaan media pembelajaran berupa video maupun gambar-gambar dapat dilakukan pada saat proses pembelajaran.

61ka dari itu dibutuhkan media yang dapat menyajikan media yang didalamnya terdapat gambar, video, suara. Sehubungan dengan hal tersebut menurut peneliti, multimedia lah yang dapat mencari solusi dari permasalahan belajar tersebut. Selanjutnya langkah terakhir yaitu evaluasi dan revisi. Langkah yang dilakukan peneliti pada tahapan ini yaitu mengevaluasi dan merevisi sendiri terhadap intrument yang digunakan mulai dari pemilihan materi, kelengkapan materi, sumber yang di gunakan, serta data yang didapatkan, dan proses penataan multimedia yang dikembangkan.

Tahapan berikutnya yaitu tahap desain (57gn) peneliti melakukan penyusunan terhadap materi tujuan pembelajaran yang akan dicapai peserta didik, pengumpulan informasi dan sumber-sumber mengenai Prasasti-Prasasti Sriwijaya yang didapatkan peneliti melalui perpustakaan daerah, dan perpustakaan Balai Arkeologi Palembang serta jurnal online. adapun topik materi yang dipilih dalam media multimedia berbasis LibreOffice Impress ini Peranan Prasasti-Prasasti Sriwijaya. Pemilihan materi ini bertujuan untuk menambah pengetahuan peserta didik dan pengajar mengenai Prasasti-Prasasti Sriwijaya sebagai upaya memperdalam pengetahuan sejarah lokal dan nasional di sekitarnya. Peta materi ini terdiri dari materi pokok peranan Prasasti- prasasti Sriwijaya. Pembuatan peta materi ini bertujuan untuk mengetahui batasan-batasan materi yang telah ditetapkan. Agar peserta didik lebih bisa memahami dan mengingat, materi dipilih menyesuaikan melakukan analisis materi yang mengacu pada kurikulum yang berlaku di SMA Negeri 4 Palembang yaitu K13.

Kemudian setelah analisis mater 69 peneliti menentukan standar kompetensi, kompetensi

dasar, indikator dan tujuan pemnelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran LibreOffice impress dengan materi pokok Prasasti-Prasasti Sriwijaya. Kemudian peneliti membuat storyboard yang berfungsi untuk menceritakan tahapan dan bagian yang terdapat dalam pembuatan media.

Langkah selanjutnya adalah tahap pengembangan (*development*), yaitu langkah pertama peneliti mendesain flowchart sebagai gambaran multimedia yang akan dibuat, kemudian langkah pengembangan multimedia LibreOffice Impress merupakan tahapan yang mulai memproduksi. Pada langkah ini peneliti telah memproduksi atau menghasilkan multimedia berbasis LibreOffice Impress. Naskah pada multimedia berbasis LibreOffice Impress ini terdiri dari melalui tampilan slide awal, warna huruf sesuai dengan *background*, narasi, simbol, gambar, animasi, video serta suara, *backsound* instrumen musik. Untuk membuat media semakin menarik maka peneliti menginput audio mengenai materi pembelajaran. Audio yang terdapat pada media ini adalah suara peneliti. (Strobbe, Frees, & Engelen, 2012)

Selanjutnya langkah pembuatan media, materi serta desain telah sudah siap dan sud 47 di kembangkan maka tahapan selanjutnya evaluasi. Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap media pembelajaran yang akan dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan Hanafin dan Peck dengan tiga tahapan yaitu, validasi pakar (*expert review*), dan uji coba lapangan (*fieldtest*). pengujian kepada ahli masing- masing bidang, pada langkah selanjutya peneliti dalam penelitian ini hanya menggunakan *expert reviews* (evaluasi ahli) dan uji coba lapangan.

Pada penelitian ini, tingkat validitas didasarkan pada pengkategorian (Sugiyono, 2018). Pada langkah evaluasi ahli, adapun 3 ahli pada bidangnya yaitu validasi media oleh bapak Dr. Sardianto MS, M.Si. M.Pd yang mendapatkan tingkat validitas 4,7 dengan kategori valid, kemudian validasi materi oleh ibu Sondang M. Siregar, SS, M. Si dengan tingkat validitas 3,60 dengan kategori valid dan terakhir validasi materi dengan ibu Dra. Asnimar, M.Pd dengan tingkat validitas 4,78 dengan kategori sangat valid.

Menurut (Sugiono, 2008), berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator tersebut dapat diketahui bahwa produk media pembelajaran LibreOffice Impress sudah kategori valid dan memenuhi syarat yang sudah layak diuji cobakan dan direvisi sesuai arahan dan saran dari para ahli (validator). Sebelum diujicobakan

media diperbaiki berdasarkan saran para ahli.

Setelah melakukan perbaikan yang sesuai saran dari para ahli (validator). Kemudian peneliti melakukan uji coba lapangan yang dilakukan pada hari Kamis 31 Oktober 2019 kepada peserta didik kelas X IPA 1 di SMA Negeri 4 Palembang yang berjumlah 36 peserta didik selama dua jam pelajaran (2x45 menit) namun 1 orang peserta didik tidak hadir dikarenakan sakit. Langkah pertama yang dilakukan saat uji coba lapangan adalah melakukan pretest dengan memberikan 10 soal pilihan ganda untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan peserta didik mengenai Peranan Prasasti-Prasasti Sriwijaya.

Hasil yang diperoleh saat pretes adalah dengan rerata 47,71. Setelah dilaksanakan pretest selanjutnya peneliti menerapkan media pembelajaran multimedia berbasis *LibreOffice Impress* dengan materi Peranan Prasasti-Prasasti Sriwijaya sesuai RPP secara sistematis dan terarah, di akhir proses penerapan media pembelajaran kemudian dilakukan tes akhir (*posttest*) dengan hasil rerata sebesar 84,28. Selain melakukan pretest dan *posttest* pada tahap uji coba lapangan untuk melihat hasil peserta didik dengan menggunakan media multimedia berbasis *LibreOffice Impress*, peneliti juga melihat dampak efektifitas media pembelajaran yang diterapkan dengan melihat perbandingan data dari nilai *pretest* dan *posttest*.

Setelah diketahui hasil pretest dan *posttest* peserta didik, dalam proses belajar dengan menggunakan *LibreOffice Impress* peserta didik sangat antusias bahwa pengembangan media pembelajaran multimedia berbasis *LibreOffice Impress* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik, selain itu peserta didik sangat antusias dan menyukai proses pembelajaran dikarenakan media *LibreOffice Impress* yang digunakan dalam proses pembelajaran sangat menarik, terdapat video, gambar-gambar serta peserta didik dapat mendengar penjelasan peneliti.

Hal ini dapat dilihat dari hasil analisis data yang dilakukan peneliti melalui hasil nilai pretest dan *posttest* peserta didik. Pretest dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman peserta didik terhadap materi Peranan Prasasti - Prasasti Sriwijaya. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk melihat perubahan pemahaman peserta didik setelah peneliti menerapkan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan *LibreOffice Impress* pada proses pembelajaran dan dapat diketahui bahwa hasil pretest ke *posttest* peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 84,28 dengan N-gain 0,7.

Hal tersebut merujuk dapat Menurut Hamalik didalam (Arsyad, 2014) bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran berfungsi

sebagai membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Sedangkan menurut (Miarso, 2011) mengatakan media adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian, dan kemauan pembelajar sehingga mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja bertujuan dan terkendali (Dewi, 2013). Media adalah suatu yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu, seperti modul pembelajaran, program kaset audio, program televisi atau video pembelajaran, program komputer dan sebagainya. Dari berbagai pendapat para ahli tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran membuat proses pembelajaran itu sendiri menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu juga penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk membangkitkan minat dan konsep baru dalam proses pembelajaran.

Dengan kata lain, penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah dengan menggunakan *LibreOffice Impress* dengan materi Prasasti -Prasasti Sriwijaya dapat memberikan informasi dan konsep baru dalam pembelajaran sejarah yang bertujuan untuk menciptakan informasi dan konsep baru dalam peserta didik yang berdampak terhadap hasil belajar peserta didik. Dampak hasil belajar yang paling baik ialah terhadap 3 peserta didik yang mengalami peningkatan nilai sebesar 60, yaitu JF, MDA dan NA. Berdasarkan teori belajar konstruktivisme, konsep pembelajaran menurut teori konstruktivisme adalah suatu proses pembelajaran yang membuat peserta didik untuk proses aktif membangun suatu yang baru bisa berupa konsep, pengertian, dan pengetahuan baru melalui data yang ia dapat (Komaruddin, 2015) konsep konstruktivisme adalah suatu pengetahuan yang merupakan konstruk secara individual dan sosial oleh peserta didik sendiri berdasarkan hasil interpretasi dan pengalamannya.

Pembelajaran merupakan proses konstruk pada keaktifan peserta didik untuk membangun pengetahuan baik secara individual maupun sosial (Mularsih, 2017). Dengan demikian sesuai dengan teori ini pembelajaran menggunakan media dari *LibreOffice Impress* ini telah berpengaruh terhadap AKW, HA, LG MIA dan NAP yang dimana mereka mengamati langsung dan aktif secara mandiri dalam menyimak media pembelajaran *LibreOffice Impress*. Bukan hanya mereka saja tapi hal juga terjadi terhadap teman-teman mereka yang juga mengalami peningkatan nilai sebesar 50, 40 dan 30.



Adapun teori belajar lainnya yang dapat menjadi acuan dari hasil peningkatan yang dialami oleh peserta didik, yaitu: 1. teori belajar kognitif, Teori kognitif berpendapat bahwa belajar tidak sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respon. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Ilmu pengetahuan di bangun dalam diri seseorang melalui proses interaksi yang bersinambungan dengan lingkungan. Belajar merupakan suatu proses yang terjadi dalam pikiran seseorang yang prosesnya tak dapat diamati. Proses pembelajaran bukan saja interaksi antara stimulus dan respon melainkan juga melibatkan aspek-aspek psikologis lain seperti emosi, mental, dan persepsi dalam memproses informasi yang tidak tampak dalam merespon sebuah stimulus belajar (Mulh, 2017). Oleh karena itu dalam aliran kognitivisme lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajar itu sendiri.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian pengembangan ini mengacu pada teori belajar konstruktivis, kognitif, dan behavioristik, dengan diterapkannya media pembelajaran LibreOffice Impress pada pembelajaran sejarah dengan pokok bahasan prasasti-prasasti Sriwijaya yang bertujuan untuk merangsang ilmu pengetahuan peserta didik dalam mencapai kompetensi dasar yang telah dirumuskan dalam tujuan pembelajaran. Hal ini dilakukan agar peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuannya dalam mengaplikasikan pengalaman dan pengetahuannya di lingkungan sekitar maupun dengan dirinya sendiri. Penelitian ini juga mendapatkan suatu informasi mengenai program yang digunakan peneliti dalam penelitian ini yaitu kelebihan dan kekurangan program LibreOffice Impress ini. Dan adapun hasil yang didapatkan ialah sebagai berikut:

Kelebihan Media LibreOffice Impress :

1. Media pembelajaran ini mudah didapat
2. Media ini menarik perhatian peserta didik karena menyediakan tampilan yang ditambahkan efek-efek dan transisi yang menarik dan beragam.
3. Media ini mudah untuk dibawa kemana saja,
4. Media ini dapat diubah menjadi PDF agar lebih mudah di bagikan.

Selain memiliki kelebihan, media ini juga memiliki kekurangan, yaitu :

1. Media ini terlalu bergantung terhadap elektronik lain seperti laptop dan LCD Proyektor, susah digunakan.

2. Media ini harus memahami icon – icon terlebih dahulu agar mudah dipahami.
3. Media ini juga harus menggunakan speaker tambahan karena jika hanya menggunakan speaker dari laptop maka suara dari media ini tidak akan tersampaikan dengan baik.
4. Media ini susah dibuka harus mempunyai aplikasi yang utama.

## 62 SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan menerapkan multimedia berbasis LibreOffice Impress di kelas X. IPA 1 SMA Negeri 4 Palembang, dengan pokok bahasan Peranan Prasasti – Prasasti Sriwijaya dalam menjelaskan kehidupan politik, sosial keagamaan dan ekonomi Kerajaan Sriwijaya dapat di tarik kesimpulan bahwa :

1. Media pembelajaran berbasis LibreOffice Impress pada mata pelajaran sejarah kelas X di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan oleh peneliti telah valid setelah melalui tahap evaluasi ahli (expert riview) dan uji coba lapangan (field test). Hasil evaluasi ahli yang diperoleh untuk aspek materi dengan nilai 3,60 , Ahli desain dengan nilai sebesar 4,78 dan ahli media dengan nilai sebesar 4,07. Hasil dari validitas para ahli mendapatkan nilai rata-rata 36,57 termasuk ke dalam kategori valid sehingga media pembelajaran yang dikembangkan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran sejarah dengan materi Peranan Prasasti – Prasasti Sriwijaya dalam menjelaskan kehidupan politik, sosial keagamaan dan ekonomi Kerajaan Sriwijaya.
2. Hasil yang diperoleh dari uji coba lapangan (field test) menunjukkan adanya dampak efektifitas pembelajaran menggunakan multimedia berbasis LibreOffice Impress pada mata pelajaran sejarah kelas X di Sekolah Menengah Atas yang dikembangkan oleh peneliti dilihat dari hasil nilai pretest dan posttest. Diperoleh rerata nilai pretest peserta didik yaitu 47,71% dengan kategori sangat rendah dan posttest dengan rerata nilai 84,28%. Terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik sebesar 36, 57%, sehingga nilai yang diperoleh dari Ngain sebesar 0,7 yang termasuk dalam kategori Tinggi. Dapat disimpulkan bahwa multimedia berbasis LibreOffice Impress pada mata pelajaran sejarah kelas X di SMA Negeri 4 Palembang ini mempunyai dampak efektifitas yang baik.

## REFERENSI

- Airputih, T. (2014). *Modul panduan framework codeigniter (ci)*. Jakarta: Perkumpulan AirPutih.
- Arsyad, A. (2014). *Media pembelajaran*. Jakarta: Penerbit PT Raja Grafindo Persada.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif mengembangkan media pembelajaran*. Jakarta: Penerbit GP Press.
- Aunurrahman. (2016). *Belajar dan pembelajaran*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Efstratia, D. (2014). Experiential education through project based learning. *Procedia social and Behavioral Science*, 152, 1256.
- Elswaif, S. F. (2016). On PowerPoint and prezis : a case for considering prezi as an alternate in medical education. *International Journal Association of Medical Science Educators*, 26(3), 397-401. 10.1007/s40670-016-0251-x.
- Hudaidah. (2015). Implementasi video tutorial pendidikan karakter pada mata kuliah pendidikan kewarganegaraan. *Jurnal Criksetra*. 4(1). 84-91.
- Kemendikbud. (2017). *Panduan penilaian oleh satuan pendidikan sekolah menengah atas*. Jakarta: Kemendikbud.
- Luckey, G. W. A. (1916). The graduate school of education. *The Journal of Education*, 83(13), 341.
- Marg, S.A. (2014). *Basics in education*. New Delhi. Karan Press.
- Mularsih, H. dan Karwono. (2017). *Belajar dan pembelajaran serta pemanfaatan sumber belajar*. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai benih teknologi pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Orben, A., Dienlin, T., & Przybylski, A.K. (2019). Social media's enduring effect on adolescent life satisfaction. *Proceeding of the Nation Academy of Sciences*. <http://www.pnas.org/doi/10.1073/pnas.1902055116>
- Putra, N. (2012). *Research & development*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Raggi, E. dkk. (2011). *Beginning ubuntu linux*. New York: Apress.
- Reinita. (2013). Model listening team. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 13(1), 35.
- Safitri, S. (2014). Pembelajaran IPS pada pendidikan dasar dan menengah (suatu redefinisi dan reposisi). *Jurnal Criksetra*, 3(2), 132-142. <https://doi.org/10.36706/jc.v3i2.4766>.
- Saleh, Rahmat, Aziz, Asmawati., & Rasyid, Maghfirah. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia dalam konsep sistem pada siswa kelas XI SMA. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 7(2).
- Schofield, P. dkk. (2017). *Getting started with impress: presentations in libreoffice*. German: The Libreoffice Documentation Team.
- Setiawan, Ananda & Sari, Puspita. (2018). The development of internet-based economic learning media using moodle approach. *International Journal of Active Learning*, 3(2).
- Snijders, I., Wijnia, L., Rikers, R. M. J. P., & Loyens, S. M. M. (2020). Buildin bridges in higher education: Student-faculty relationship quality, student engagement, and student loyalty. *International Journal of Educational Research*, 100, 101538.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumartati, Sri., Siswandari & Taradipa, Reda. (2015). Pengaruh kombinasi media pembelajaran terhadap minat belajar mahasiswa pada mata kuliah teknologi pembelajaran akutansi. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Semarang*, 2(1).
- Susilo, A. (2019). Kuliah lapangan sejarah sebagai penguatan pendidikan karakter mahasiswa STKIP PGRI Lubuk Linggau. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 1-17.
- Strobbe, C., Frees, B., & Engelen, J. (2012). An accessibility checker for LibreOffice and OpenOffice.org writer. lecture notes in computer science (Including subseries lecture notes in artificial intelligence and lecture notes in bioinformatics). [https://doi.org/10.1007/978-3-642-31522-0\\_73](https://doi.org/10.1007/978-3-642-31522-0_73)
- Syarifuddin, K. A. (2013). The developing of socio-drama model of learning by using the theater media in history education program study, FKIP Unsri. *Historia: International of History Education*, 14(1), 111. <https://doi.org/10.17509/historia.v14i1.198>
- Syarifuddin, S. (2017). Virtual museum : a learning material of indonesia national history. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 4(6), 51. <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v4i6.96>
- Tahir, M. (2016). Pengembangan media pembelajaran berbantuan LibreOffice pada materi sistem indera. Universitas Negeri Makassar: *Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*, 4(1).
- Tchantchaleili, Vakhtang, dan Schmitto, Jan D. (2011). Preparing a scientific manuscript in linux: today's possibilities and limitations, 4(434), 2-5.
- Winarni, E.W. (2018). *Teori dan praktik penelitian kuantitatif, kualitatif, PTK, R&D*. Jakarta: Bumi Aksara.

**Fadela Septi Wahyuni, Sani Safitri, dan Hudaidah**

*Pengembangan Multimedia Berbasis Libreoffice Impress Pada Tema Prasasti – Prasasti Srivijaya*

---

---

Wulandari, C., Qamar, Kawakibul & Riyadi, Selamat. Pembuatan Media Pembelajaran Berbantuan Komputer Menggunakan Aplikasi Open Source. *Jurnal Nasional Universitas Malang*, 143-147.

Ziden, Abu, Azidah (2013). The effectiveness of web-based multimedia applications simulation in teaching and learning. *International Journal of Instruction*, 6(2).



# Pengembangan Multimedia berbasis Libreoffice Impress pada Tema Prasasti-Prasasti Sriwijaya

---

## ORIGINALITY REPORT

---

18%

SIMILARITY INDEX

%

INTERNET SOURCES

18%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

---

## PRIMARY SOURCES

---

- 1** Titik Suciati. "MENINGKATKAN ANTUSIASME SISWA TERHADAP KEGIATAN BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DI KELAS MELALUI PROGRAM LITERASI MEMBACA "TUNGGU AKU"", *INSANIA : Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan*, 2019  
Publication 1%
- 2** Amrindono Amrindono. "PEMBELAJARAN MATEMATIKA REALISTIK UNTUK MENINGKATKAN KOGNITIF ANAK USIA DINI MELALUI METODE DARING DI TAMAN KANAK-KANAK DWI TUNGGAL KOTA JAMBI", *SMART KIDS: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2020  
Publication 1%
- 3** Gusnidar Gusnidar, Netriwati Netriwati, Fredi Ganda Putra. "Implementasi Strategi Pembelajaran Konflik Kognitif Berbantuan Software Wingeom Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah 1%

## Matematis", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2018

Publication

---

4

Ingrid Snijders, Lisette Wijnia, Hans J. J. Dekker, Remy M. J. P. Rikers, Sofie M. M. Loyens. "What is in a student-faculty relationship? A template analysis of students' positive and negative critical incidents with faculty and staff in higher education", European Journal of Psychology of Education, 2021

Publication

---

1 %

5

Yudi Setiawan, Andang Wijanarko, Helmizar. "Analisis Penerapan Protokol Covid-19 Pada Optimasi Distribusi Ruang Pembelajaran Resource Sharing Dengan Implementasi Algoritma Simple Additive Weighting (SAW)", Electrician, 2022

Publication

---

1 %

6

Asrean Hendi, Caswita Caswita, Een Yayah Haenilah. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Strategi Metakognitif untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis siswa", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

---

<1 %

7

Zeynep Tatlı, Göksel Çelenk, Derya Altınışik.  
"Analysis of virtual museums in terms of  
design and perception of presence",  
Education and Information Technologies,  
2023

Publication

<1 %

8

Asri Nurjanah, Dalifa Dalifa, Feri N Noperman.  
"ANALISIS PENGARUH MODEL  
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE MIND  
MAPPING TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
SD", JURIDIKDAS: Jurnal Riset Pendidikan  
Dasar, 2020

Publication

<1 %

9

Ton Duc Thang University

Publication

<1 %

10

Robert Siegler, Jenny R. Saffran, Elizabeth T.  
Gershoff, Nancy Eisenberg.

"Entwicklungspsychologie im Kindes- und  
Jugendalter", Springer Science and Business  
Media LLC, 2021

Publication

<1 %

11

Yuni Mariani Manik, Darwin Bangun.

"Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif  
Tipe Gallery Walk terhadap Hasil Belajar Pada  
Pelajaran Ekonomi Kelas X di SMA Negeri 1  
Perbaungan", EQUILIBRIUM : Jurnal Ilmiah  
Ekonomi dan Pembelajarannya, 2019

Publication

<1 %



12

Martiani Martiani. "Persepsi Mahasiswa Terhadap E-Learning Berbasis Zoom Meeting pada Mata Kuliah Telaah Kurikulum Sekolah", *EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 2021

Publication

&lt;1 %

13

Apdoludin. "Model Temuan Untuk Pembelajaran Kitab Kuning di Pesantren", *NUR EL-ISLAM : Jurnal Pendidikan dan Sosial Keagamaan*, 2022

Publication

&lt;1 %

14

Supardi Supardi. "Implementasi Pendidikan Karakter di SDN-1 Panarung Kota Palangka Raya", *Anterior Jurnal*, 2013

Publication

&lt;1 %

15

Yuni Okta Viani, Marhamah Marhamah, Angria Septiani Mulbasari. "PENGEMBANGAN E-MODUL BERBANTUAN APLIKASI KVISOFT FLIPBOOK MAKER MATERI TURUNAN FUNGSI ALJABAR", *Laplace : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2023

Publication

&lt;1 %

16

MDW Ernawati, Eka Yuni, Affan Malik. "Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik Berbasis Proyek pada Materi Termokimia di Kelas XI SMA", *Journal of The Indonesian Society of Integrated Chemistry*, 2018

Publication

&lt;1 %

17

Tanti Anggraini, Maria Ulfah, Agus Sugiarto.  
"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA VIDEO  
PEMBELAJARAN PADA PEMBELAJARAN  
GEOGRAFI DI SMAN 1 RASAU JAYA", Jurnal  
Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa  
(JPPK), 2022

Publication

&lt;1 %

18

Nidar Yusuf, Hendra Setyawan, Sri Immawati,  
Gunawan Santoso, Muhammad Usman.  
"gembangan Media Flipbook Berbasis Fabel  
untuk Meningkatkan Pemahaman Pesan  
Moral pada Peserta Didik Kelas Sekolah  
Dasar", Jurnal Basicedu, 2022

Publication

&lt;1 %

19

Tridian Wahyu Aji Tridian, Ajeng Rayi  
Sepyaningrum, Dhian Dwi Nur Wenda.  
"Development of Powtoon-based SCEMA  
Learning Media for Science Subjects in Class V  
Elementary School", Proceedings of the  
International Seminar on Business, Education  
and Science, 2022

Publication

&lt;1 %

20

Agung Uji Prima, Herpratiwi Herpratiwi, Helmi  
Fitriawan, Muhamad Rifai Katili.  
"Pengembangan Pembelajaran Berbasis  
Aplikasi Mobile pada Materi Sepak Bola",  
Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan  
Jasmani dan Olahraga (JPJO), 2022

&lt;1 %

21

Ani Rochmani Galuh Rakasiwi, Heru Saputra. "Pendidikan Karakter pada Muslimah di Komunitas Hijabers Kota Salatiga", MUDARRISA: Jurnal Kajian Pendidikan Islam, 2017

Publication

---

<1 %

22

MAHARINI MAHARINI, Gumono Gumono, Muhammad Arifin. "DESKRIPSI MODEL PEMBELAJARAN DISCOVERY KURIKULUM 2013 DALAM MATERI MENULIS TEKS LAPORAN HASIL OBSERVASI SISWA KELAS X IPA 1 SMA NEGERI 4 LEBONG", Jurnal Ilmiah KORPUS, 2020

Publication

---

<1 %

23

Elfi Rahmadhani, Septia Wahyuni, Lola Mandasari. "Pendampingan Pembuatan Alat Peraga dan Permainan Matematika dari Barang Bekas untuk Menciptakan Matematika yang Menyenangkan bagi Siswa", Jurnal Abdidas, 2021

Publication

---

<1 %

24

Barany Fachri, H Hendry. "PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF BELAJAR BERHITUNG BERBASIS MULTIMEDIA PADA TK-IT AL WASHLIYAH KLAMBIR LIMA HAMPARAN PERAK", JURNAL TEKNOLOGI INFORMASI, 2019

Publication

<1 %



---

25 Francisco J. Estrada-Martínez, José R. Hilera, Salvador Otón, Juan Aguado-Delgado. <1 %  
"Semantic web technologies applied to software accessibility evaluation: a systematic literature review", Universal Access in the Information Society, 2020  
Publication

---

26 María Cecilia Corda, Marcela Karina Coria, María Celeste Medina. <1 %  
"Aprendizaje basado en proyectos en la enseñanza de la Bibliotecología: innovaciones pedagógicas en y fuera de las aulas", CPU-e, Revista de Investigación Educativa, 2020  
Publication

---

27 Nursam Nursam, Thalib Thalib, Arfan Hakim. <1 %  
"EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MEDIA CORONG BERHITUNG DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA POKOK BAHASAN OPERASI BILANGAN DI KELAS III MI AL-MUNAWWARAH", IBTIDAI'Y DATOKARAMA: JURNAL PENDIDIKAN DASAR, 2020  
Publication

---

28 Bagus Amirul Mukmin, Nurita Primasatya. <1 %  
"Pengembangan Multimedia Interaktif Macromedia Flash Berbasis K-13 Sebagai Inovasi Pembelajaran Tematik Untuk Siswa

# Sekolah Dasar", JURNAL PENDIDIKAN DASAR NUSANTARA, 2020

Publication

---

29

Bayu Kurniawan, Rajendra Prasad Shrestha, I Komang Astina, Nur Hadi, Listyo Yudha Irawan, Elya Kurniawati, Agung Wiradimadja. "Developing a Virtual Nature Laboratory of Faculty Social Science (LAV-FIS) to Assists Field-Based Learning during Pandemic: A Need Analysis Review", International Journal of Interactive Mobile Technologies (ijIM), 2022

Publication

---

<1 %

30

Devi Apriana Meronda, Aceng Haetami, Yuniati Tewa. "PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN PROBLEM BASED LEARNING MELALUI MEDIA ANIMASI UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KIMIA SISWA KELAS X PADA MATERI LARUTAN ELEKTROLIT DAN NONELEKTROLIT", Jurnal Pendidikan Kimia FKIP Universitas Halu Oleo, 2021

Publication

---

<1 %

31

Khairunnisa Khairunnisa, Sugiarti Sugiarti, Linda Lia. "Pengembangan E-Modul Fisika Berbasis Kearifan Lokal Berbantuan Flip PDF Corporate di SMA", Justek : Jurnal Sains dan Teknologi, 2023

Publication

---

<1 %

32

Belina Pasriana, Isbandiyah I, Sarkowi Sarkowi. "Kehidupan Sosial-Ekonomi Masyarakat Transmigrasi di Kelurahan Bangun Jaya Tahun 1986-2012", SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah, 2020

Publication

&lt;1 %

33

Khizanatul Hikmah, Ruli Astuti. "Analisis Perbandingan Kualitas Buku Teks Bahasa Arab Ta'lim Al-Lughoh Al-Arobiyah Dan Al-'Ashri : Kajian Isi, Penyajian Dan Bahasa", Halaqa: Islamic Education Journal, 2018

Publication

&lt;1 %

34

Muhammad Tri Ramdhani. "Manajemen Pengembangan Kurikulum 2013 Berbasis Komputer di SMPN 6 Palangka Raya", Jurnal Sains Komputer dan Teknologi Informasi, 2018

Publication

&lt;1 %

35

"1st Annual Conference of Midwifery", Walter de Gruyter GmbH, 2020

Publication

&lt;1 %

36

Aisyah Nursyam. "Peningkatan Minat Belajar Siswa Melalui Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi", Ekspose: Jurnal Penelitian Hukum dan Pendidikan, 2019

Publication

&lt;1 %

37

Michael Wilson, Vakhtang Tchantchaleishvili.  
"The Importance of Free and Open Source  
Software and Open Standards in Modern  
Scientific Publishing", Publications, 2013

Publication

---

<1 %

38

Taufiq Fannani. "PENGEMBANGAN MEDIA  
PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBASIS  
PROJECT-BASED LEARNING PADA PELAJARAN  
PENDIDIKAN KEMUHAMMADIYAHAN SISWA  
KELAS X SMA MUHAMMADIYAH 1 GRESIK",  
TAMADDUN, 2018

Publication

---

<1 %

39

Wiwin Okta Rina, Rambat Nur Sasongko.  
"PENGELOLAAN PENGUATAN PENDIDIKAN  
KARAKTER", Manajer Pendidikan: Jurnal Ilmiah  
Manajemen Pendidikan Program  
Pascasarjana, 2021

Publication

---

<1 %

40

Hendi Rohendi, Ujeng Ujeng, Lia Mulyati.  
"PENGEMBANGAN MODEL BLENDED  
LEARNING DALAM MENINGKATKAN  
LEARNING OUTCOME MAHASISWA DI LAHAN  
PRAKTIK KLINIK KEPERAWATAN", Jurnal Ilmu  
Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences  
Journal, 2020

Publication

---

<1 %

41

Lidya Husnita, Wulandari Saputri. "Analisis  
Kebutuhan Bahan Ajar Untuk Meningkatkan

<1 %



42

Ni Kedek Indri Wahyuni, Muhammad Anas, Luh Sukariasih. "Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Peserta Didik SMP", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2020

Publication

---

<1 %

43

Renie Tri Herdiani, Mulyani Mulyani. "PENGEMBANGAN MODEL BIMBINGAN KELOMPOK TEKNIK OUTBOUND UNTUK MENINGKATKAN KOMUNIKASI ANTAR PRIBADI MAHASISWA", Cakrawala: Jurnal Pendidikan, 2019

Publication

---

<1 %

44

Siti Marfuah, Zulkardi Zulkardi, Nyimas Aisyah. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN POWERPOINT DISERTAI VISUAL BASIC FOR APPLICATION MATERI JARAK PADA BANGUN RUANG KELAS X", Jurnal Gantang, 2016

Publication

---

<1 %

45

Titin Puji Astuti, Rubhan Masykur, Dona Dinda Pratiwi. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TANDUR TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN KONSEP DAN

<1 %

PENALARAN MATEMATIS PESERTA DIDIK",  
AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan  
Matematika, 2018

Publication

---

46

Deasy Nur Fitriani, Dwi Setiyadi, Ivayuni Listiani. "Upaya Peningkatan Hasil Belajar dalam Pembelajaran IPA Materi Gaya Magnet dengan Model Inquiry Berbantuan LKS pada Peserta Didik Kelas V SD", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2019

Publication

---

<1 %

47

Febriani Siregar, Dinda Yarshal, Sukmawarti Sukmawarti. "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS MULTIMEDIA POWERPOINT PADA TEMA PANAS DAN PERPINDAHANNYA KELAS V SD", Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan, 2021

Publication

---

<1 %

48

I D A M Budhyani, M D Angendari, I G Sudirtha. "The effectiveness of using audio-visual media to improve student's self-efficacy in fashion design course", Journal of Physics: Conference Series, 2020

Publication

---

<1 %

49

Lastri Paputungan. "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Saintifik", Jurnal Ilmiah Iqra', 2018

Publication

---

<1 %

50

Nadya Yolanda, Reinita Reinita.  
"Pembelajaran Tematik Terpadu dengan  
Menggunakan Model Quantum Teaching",  
Journal of Elementary School (JOES), 2019

Publication

&lt;1 %

51

Andista Mutia Candra, Theresia Sri Rahayu.  
"Pengembangan Media Pembelajaran  
Berbasis Game Interaktif untuk Meningkatkan  
Kemampuan Pemecahan Masalah Tematik di  
Sekolah Dasar", Jurnal Basicedu, 2021

Publication

&lt;1 %

52

Arie Gusman, Kamid Kamid, Syamsurizal  
Syamsurizal. "Pengembangan Media  
Pembelajaran Interaktif Berdasarkan Teori  
Apos pada Materi Fungsi Kuadrat", Edu-Sains:  
Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu  
Pengetahuan Alam, 2018

Publication

&lt;1 %

53

Azizurohman, Suryani Suryani, Mardiah  
Hayati. "Pengembangan Media Interaktif  
Bahasa Indonesia Kelas X pada Materi Puisi  
Berbasis Adobe Flash Professional CS6",  
Seulas Pinang: Jurnal Pendidikan Bahasa dan  
Sastra, 2023

Publication

&lt;1 %

54

Berti Priska Gea, Indah Pratiwi, Silvani  
Mursida Damanik, Satri Dwi Kurnia, Rizhal  
Hendi Ristanto, Mieke Miarsyah. "Potensi

&lt;1 %

Pengembangan Circulamodo untuk Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik", BIOEDUSAINS:Jurnal Pendidikan Biologi dan Sains, 2021

Publication

---

55

Daud Serang, Fransina Th Nomleni, Paulus Tnunay. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU BERGAMBAR BERBASIS PETA KONSEP POKOK BAHASAN JAMUR DI SMP NEGERI 16 KOTA KUPANG TAHUN AJARAN 2018/2019", Indigenous Biologi : Jurnal Pendidikan dan Sains Biologi, 2021

Publication

---

56

Ines Srirejeki. "Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan TPACK dan Model Konsiderasi untuk Menanamkan nilai demokratis Peserta Didik Kelas V", Jurnal Pembelajaran dan Pengajaran Pendidikan Dasar, 2021

Publication

---

57

La Husono, Rosliana Eso, La Sahara. "Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Adobe Flash CS6 pada Materi Pokok Fluida Statis untuk Siswa Kelas XI SMA/MA", Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika, 2019

Publication

---

58

Luh Sukariasih, Syarifuddin Syarifuddin, La Ode Nursalam, La Sahara, Muhammad Anas,

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %



La Tahang. "Pelatihan Pengembangan Instrumen Evaluasi Berbantuan Software Adobe CS6 Bagi Guru Sekolah Menengah Atas", Amal Ilmiah : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 2020

Publication

---

59

Meiva Dwi Harlin, Novanita Whindi Arini. "Pengembangan Media Kartu UNO pada Materi Satuan Berat di Kelas IV Sekolah Dasar", Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, 2023

Publication

---

60

Muhammad Robi Ruslan, Arti Yoesdiarti, Himmatul Miftah. "ANALISIS PREFERENSI KONSUMEN TERHADAP KOPI BOGOR DI TIGA KEDAI KOPI BOGOR", JURNAL AGRIBISAINS, 2020

Publication

---

61

Netrilina Netrilina, Syaiful Syaiful, Syamsurizal Syamsurizal. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran Bangun Ruang untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Jurnal Pendidikan Matematika, 2020

Publication

---

62

Rahayu Kristiniati, Ilmi Usrotin Choiriyah. "PARTISIPASI MASYARAKAT DALAM PELAKSANAAN PROGRAM NASIONAL PEMBERDAYAAN MASYARAKAT MANDIRI

<1 %

<1 %

<1 %

<1 %

PERKOTAAN (PNPM-MP) DI DESA BLIGO  
KABUPATEN SIDOARJO", JKMP (Jurnal  
Kebijakan dan Manajemen Publik), 2014

Publication

---

63

Rasimin Rasimin. "Implementasi Model Pembelajaran Multikultural Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa (Studi Pada Mahasiswa PGMI di IAIN Salatiga)", INFERENSI, 2017

Publication

---

<1 %

64

Risa Farroh Maulida, Lisa Fitriana. "Pembelajaran Konsep Peluang Berbantuan Video Pembelajaran", JURNAL MATHEMATIC PAEDAGOGIC, 2021

Publication

---

<1 %

65

Roga Dinar Prabustya, Mohammad Fatkhurrokhman, Ilham Akbar Dharmawan. "Pengaruh Hasil Belajar Dasar Listrik dan Elektronika, Motivasi, dan Kesiapan Siswa terhadap Hasil Praktik Kerja Industri:", Reslaj : Religion Education Social Laa Roiba Journal, 2022

Publication

---

<1 %

66

Wiwin Febrianti, Aseptianova Aseptianova, Tutik Fitri Wijayanti. "Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Konsep Keanekaragaman Hayati

<1 %

## Menggunakan Model Inkuiri", Journal of Biology Learning, 2019

Publication

---

67

Christopher J. Ferguson. "Does the Internet Make the World Worse? Depression, Aggression and Polarization in the Social Media Age", Bulletin of Science, Technology & Society, 2021

Publication

---

<1 %

68

Oji Fahrozi, Hendra Budiono. "Pengembangan Multimedia Interaktif Pada Tema 7 Kelas I Sekolah Dasar", Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Teori dan Hasil Pendidikan Dasar, 2022

Publication

---

<1 %

69

Apriani Safitri, Kabiba Kabiba, Nasir Nasir, Nurlina Nurlina. "Manajemen Pembelajaran bagi Anak Usia Dini dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran", Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 2020

Publication

---

<1 %

70

Eka Agustina. "Implementasi Model Problem Based Learning Berbantuan Media Audiovisual pada Materi Siklus Air di Kelas V SDN 5 Kampung Baru", Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar, 2023

Publication

---

<1 %

71

Krisda Lakrisida Meinawati. "PEMANFAATAN YOUTUBE DALAM MENINGKATKAN KOMPETENSI TUTOR BIMBEL EDU PRIVATE", Comm-Edu (Community Education Journal), 2020

Publication

&lt;1 %

72

Muhammad Naharuddin Arsyad, Dinna Eka Graha Lestari. "Efektifitas Penggunaan Media Mobile Learning berbasis Android Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa IKIP Budi Utomo Malang", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2020

Publication

&lt;1 %

73

Oktavianto Nugroho Saputro, Soebijantoro Soebijantoro. "Pengembangan Wedus Gembel (Wayang Kardus Gembira Dan Belajar) Sebagai Media Membangun Jiwa Nasionalisme Sejak Dini Pada Siswa TKK Santo Yusuf Kota Madiun", AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA, 2015

Publication

&lt;1 %

74

Rabiman Rabiman. "PEMILIHAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN MATA DIKLAT KEJURUAN DI SMK KOMPETENSI KEAHLIAN TEKNIK KENDARAAN RINGAN", TAMAN VOKASI, 2013

Publication

&lt;1 %



---

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography Off