

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITAL
MENGUNAKAN *VISTACREATE*
DENGAN PENDEKATAN *VALUE CLARIFICATION*
TECHNIQUE (VCT)
PADA MATERI PRASASTI TELAGA BATU
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh:

Silvia Eka Sari

NIM: 06041282025038

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2024**

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITAL
MENGUNAKAN *VISTACREATE*
DENGAN PENDEKATAN *VALUE CLARIFICATION*
TECHNIQUE (VCT)
PADA MATERI PRASASTI TELAGA BATU
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Silvia Eka Sari

NIM: 06041282025038

Program Studi Pendidikan Sejarah


Disetujui
Pembimbing,


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 19900229019031013

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial


Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITAL
MENGUNAKAN *VISTACREATE*
DENGAN PENDEKATAN *VALUE CLARIFICATION
TECHNIQUE (VCT)*
PADA MATERI PRASASTI TELAGA BATU
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI


Oleh

Silvia Eka Sari

NIM: 06041282025038

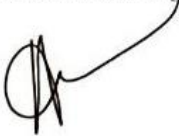
Program Studi Pendidikan Sejarah

**Mengesahkan :
Pembimbing,**


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

Mengetahui,

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


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

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**


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

**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITAL
MENGUNAKAN *VISTACREATE*
DENGAN PENDEKATAN *VALUE CLARIFICATION
TECHNIQUE (VCT)*
PADA MATERI PRASASTI TELAGA BATU
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Silvia Eka Sari

NIM: 06041282025038

Program Studi Pendidikan Sejarah

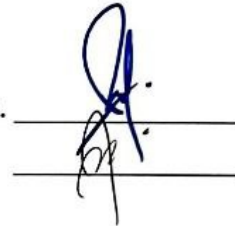
Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 25 April 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : **Muhammad Reza Pahlevi M.Pd.**
2. Anggota : **Dra. Sani Safitri, M.Si.**



Palembang, Mei 2024

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199702292019031013**



**PENGEMBANGAN SUMBER BELAJAR DIGITAL
MENGUNAKAN *VISTACREATE*
DENGAN PENDEKATAN *VALUE CLARIFICATION
TECHNIQUE (VCT)*
PADA MATERI PRASASTI TELAGA BATU
DI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Silvia Eka Sari

NIM: 06041282025038

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Silvia Eka Sari

NIM : 06041282025038

Program studi : Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Sumber Belajar Digital menggunakan *VistaCreate* dengan pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) pada Materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan di 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, 23 April 2024

Yang membuat pernyataan,



Silvia Eka Sari
NIM. 06041282025038

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan nikmat kesehatan serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Sumber Belajar Digital menggunakan *VistaCreate* dengan Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) pada Materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata-1 Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. sebagai pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, saran, masukan, serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini, dan semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat dan karunia-Nya *aamiin*. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial karena telah membantu dalam memberikan kemudahan dan kelancaran dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan.

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

Indralaya, Mei 2024
Penulis,

Silvia Eka Sari

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan segala puji dan segala syukur kepada Allah SWT. yang telah memberikan kekuatan dan kesabaran untuk menyelesaikan suatu karya yang bernama skripsi ini dengan baik. Shalawat beriringan salam terus tercurahkan kepada junjungan dan tauladan kita, Nabi Muhammad SAW. Skripsi ini akan penulis persembahkan terhadap manusia baik yang telah berperan di dalam kehidupan saya:

- ❖ Kepada orang tuaku tercinta, Ayah Amriyadi dan Ibu Siti Aisah, terima kasih untuk semua doa, dukungan, cinta, dan kasih sayang yang telah dilimpahkan kepadaku. Terima kasih karena telah bekerja keras untuk memenuhi semua kebutuhanku serta membantuku supaya mampu mengenyam pendidikan tinggi. Tanpa semua itu, hidupku tidak ada apa-apanya. Terima kasih juga karena telah mengajarkan dan menanamkan nilai-nilai positif padaku. Segala usaha terbaik akan kulakukan agar dapat mempersembahkannya kepada orang tuaku dan membuat mereka bangga. Ada banyak yang ingin disampaikan namun satu hal terpenting yaitu *thank you for being in my life*.
- ❖ Teruntuk saudariku satu-satunya, Aulia Dwi Riani, terima kasih untuk segala bentuk dukungan yang telah diberikan selama ini.
- ❖ Teruntuk nenekku tercinta, Nenek Hariroh, terima kasih atas semua limpahan kasih sayang dan cinta padaku, terima kasih juga karena selalu mendukung semua keputusan yang dibuat cucumu ini, memberi dorongan untuk terus bersekolah tinggi dan mengajarkanku menjadi perempuan tangguh.
- ❖ Teruntuk cik Iwan Afrianto, terima kasih telah menunjukkan jalan dalam mengenyam pendidikan padaku, serta membantuku dalam proses pengurusan berkas-berkas.
- ❖ Kepada Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., terima kasih sebesar-besarnya untuk semua dukungan dan nasihat yang telah

diberikan selama ini, untuk semua ketulusan dan keikhlasan dalam meluangkan waktu membimbing serta mengarahkan saya untuk penulisan skripsi ini hingga akhir.

- ❖ Kepada dosen-dosen prodi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum., Bapak Dr. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita SBK, M.Pd., Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Bapak Yudi Pratama, M.Pd., Ibu Risa Marta Yati, M.Hum., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, M.Hum., Bapak Diki Tri Apriansyah Putra, M.Hum., dan Ibu Helen Susanti, M.A. terima kasih telah memberikan ilmu-ilmunya selama masa perkuliahan, serta staf administrasi Ibu Rika Novarina, A.Md., Bapak Asep Syaifullah, dan Bapak Agung yang telah membantu urusan akademik dengan baik.
- ❖ Teruntuk teman seperjuangan sekaligus teman suka dan dukaku dari awal perkuliahan “Blackping” yaitu Chinanti Safa Camila, Eliza, dan Indah Kurnia Gustin, terima kasih telah hadir dan menerimaku sebagai teman, tanpa teman-temanku ini kehidupan perkuliahanku terasa lebih berat untuk dijalani. Banyak cerita seru yang telah dilalui dan banyak memori indah yang telah dibuat, untuk semua itu kuucapkan terima kasih. Hiduplah lebih lama ya, kamu pantas untuk itu.
- ❖ Teruntuk teman seperjuanganku “Para Idol” yaitu Chinanti Safa Camila, Eliza, Indah Kurnia Gustin, Lu’lu ul Jannah Isnaniah, dan R Ardelia Anriska, terima kasih karena telah hadir di tengah-tengah kehidupanku dan menerimaku dengan baik. Pertemanan ini baru saja dimulai namun terasa seperti telah lama dijalani. Para idol ini akan selalu menjadi bagian dalam cerita hidupku di masa depan. Berbahagialah orang-orang baik dan hiduplah lebih lama ya.
- ❖ Teruntuk teman seperjuanganku “Pengejar Kaleng” yaitu Abi, Bisma, Chinanti, Eliza, Ferdian, Firda, Ichsan, Indah, Joe, dan Reza, terima kasih telah menjadi teman PP Bukit-Layo Unsri selama perkuliahan

berlangsung. Perjalanan pulang-pergi Bukit-Layo terasa sangat singkat da setiap harinya ada cerita yang telah dibuat.

- ❖ Teruntuk teman-teman satu PA, yaitu Chinanti, Bagus, Habib, Indah, Joe, Mizharotul, dan Vionita terima kasih telah kebersamai dari awal perkuliahan hingga akhir dan menjadi pejuang skripsi bersama.
- ❖ Teruntuk *my best friend* Indah Angelina Maharani, terima kasih karena telah menjadi sahabat terbaikku, menerima semua kekuranganku serta selalu menjadi pendengar keluh kesahku, dan mendukungku dalam kondisi apapun.
- ❖ Teruntuk member NCT terkhususnya Jaehyun, terima kasih karena telah hadir di dunia ini dan menjadi inspirasiku lewat karya serta cerita hidupmu, mewarnai kehidupanku sebagai *fangirl*. Semoga dikemudian hari kita dapat berjumpa ya.
- ❖ Teruntuk semua orang asing yang pernah kutemui tanpa sengaja namun tidak ragu membantuku ketika mengalami kesulitan terima kasih banyak untuk itu, semoga Allah SWT. membalas semua kebaikanmu.
- ❖ Teruntuk diriku sendiri, Silvia Eka Sari terima kasih karena telah berjuang hingga detik ini, maaf jika terkadang lupa untuk mengucapkan terima kasih. Terima kasih karena tidak menyerah begitu saja ketika jalan yang dilalui tidak mulus. Terima kasih karena telah bertanggung jawab untuk semua keputusan yang telah diambil dan menyelesaikan tugas sebagai mahasiswa dengan baik. Ada banyak pelajaran yang dapat diambil dan kedepannya akan ada hal-hal baik menunggu.

Motto:

“In a world full of trends and copy paste, I want to remain an original”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN	v
PRAKATA	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR BAGAN	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	10
1.4 Manfaat Penelitian.....	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1 Defenisi Belajar	12
2.2 Defenisi Pembelajaran.....	12
2.3 Pembelajaran Sejarah	13
2.4 Teori Belajar yang digunakan pada Penelitian.....	15
2.4.1 Teori Belajar Behavioristik.....	15
2.4.2 Teori Belajar Konstruktivistik.....	16
2.4.3 Teori Belajar Humanistik	17
2.5 Defenisi Sumber Belajar	18
2.6 Sumber Belajar Berbasis Audiovisual.....	19
2.7 <i>VistaCreate</i>	21
2.7.1 Kelebihan <i>VistaCreate</i>	22
2.7.2 Kekurangan <i>VistaCreate</i>	23

2.8 Pendekatan Pembelajaran.....	24
2.9 <i>Value Clarification Technique</i> (VCT).....	25
2.10 Sejarah Lokal.....	27
2.10.1 Sejarah Lokal Kedaduan Sriwijaya	28
2.11 Penelitian Pengembangan.....	32
2.11.1 Model Penelitian Pengembangan	33
2.12 Penelitian Terdahulu.....	34
2.13 Kerangka Berfikir	37
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	38
3.1 Metode Penelitian.....	38
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian	39
3.3 Prosedur Penelitian.....	40
3.3.1 <i>Planning</i> (Perencanaan)	41
3.3.2 <i>Design</i> (Desain).....	42
3.3.3 <i>Development</i> (Pengembangan).....	44
3.4 Teknik Pengumpulan Data	47
3.4.1 Wawancara	48
3.4.2 Angket	48
3.4.3 Uji Coba Produk.....	49
3.4.3.1 Uji Alpha.....	49
3.4.3.1.1 Validasi Ahli	50
3.4.3.2 Uji Beta	53
3.4.3.2.1 Uji Coba Perorangan	53
3.4.3.2.2 Uji Coba Kelompok Kecil.....	54
3.4.3.2.3 Uji Coba Kelompok Besar	55
3.4.3.3 Uji Lapangan	55
3.5 Teknik Analisis Data	56
3.5.1 Analisis Data dari Validasi Ahli.....	56
3.5.2 Analisis Hasil Belajar	57
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	59
4.1 Hasil Penelitian.....	59

4.1.1 <i>Planning</i> (Perencanaan)	59
4.1.1.1 Penetapan Ruang Lingkup.....	60
4.1.1.2 Analisis Karakteristik dan Kebutuhan.....	61
4.1.1.3 Penentuan dan Pengumpulan Sumber	66
4.1.2 <i>Design</i> (Desain)	67
4.1.2.1 Pengembangan Ide Konten	67
4.1.2.2 Pembuatan <i>Flowchart</i>	68
4.1.2.3 Pembuatan <i>Storyboard</i>	70
4.1.2.4 Persiapan Script Audiovisual	71
4.1.3 <i>Development</i> (Pengembangan)	72
4.1.3.1 Pembuatan Narasi/teks.....	73
4.1.3.2 Pembuatan Audio.....	74
4.1.3.3 Penggabungan Elemen Produk	75
4.1.3.4 Pelaksanaan Uji Alpha	77
4.1.3.4.1 Validasi Ahli Materi	77
4.1.3.4.2 Validasi Ahli Bahasa.....	79
4.1.3.4.3 Validasi Ahli Media	81
4.1.3.5 Revisi Uji Alpha.....	82
4.1.3.5.1 Revisi Ahli Materi.....	83
4.1.3.5.2 Revisi Ahli Bahasa.....	84
4.1.3.5.3 Revisi Ahli Media	84
4.1.3.6 Pelaksanaan Uji Beta	86
4.1.3.6.1 Uji Coba Perorangan.....	87
4.1.3.6.2 Uji Coba Kelompok Kecil	88
4.1.3.7 Pelaksanaan Uji Lapangan	90
4.2 Pembahasan	99
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	111
5.1 Kesimpulan	111
5.2 Saran.....	112
DAFTAR PUSTAKA	114
LAMPIRAN.....	125

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Klasifikasi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya	29
Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	47
Tabel 3.2 Daftar Identitas Validator	50
Tabel 3.3 Kisi-kisi Instrumen Validasi Materi.....	50
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Validasi Bahasa.....	51
Tabel 3.5 Kisi-kisi Instrumen Validasi Media	52
Tabel 3.6 Sistem Penskoran Validasi.....	57
Tabel 3.7 Rentang Indeks Validitas	57
Tabel 3.8 Kriteria Kategori Tingkat <i>N-gain</i>	58
Tabel 4.1 Hasil Analisis Karakteristik Peserta Didik.....	61
Tabel 4.2 Cuplikan <i>Storyboard</i> Produk Video Pembelajaran	70
Tabel 4.3 <i>Script</i> Produk Video Pembelajaran	72
Tabel 4.4 Hasil Validasi Materi	77
Tabel 4.5 Hasil Validasi Bahasa	79
Tabel 4.6 Hasil Validasi Media.....	81
Tabel 4.7 Rekapitulasi Nilai Hasil Validasi Para Ahli.....	82
Tabel 4.8 Revisi Ahli Materi untuk Produk Video Pembelajaran	83
Tabel 4.9 Revisi Ahli Media untuk Produk Video Pembelajaran	85
Tabel 4.10 Hasil Angket Uji Coba Perorangan.....	87
Tabel 4.11 Hasil Angket Uji Coba Kelompok Kecil	89
Tabel 4.12 Hasil Rekapitulasi Penilaian Uji Coba Perorangan & Uji Coba Kelompok Kecil	90
Tabel 4.13 Hasil Rekapitulasi KKM pada <i>Pretest</i> Peserta Didik	92
Tabel 4.14 Hasil Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	93
Tabel 4.15 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik	95
Tabel 4.16 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	96

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan awal <i>VistaCreate</i>	21
Gambar 2.2 Tampilan <i>User VistaCreate</i>	21
Gambar 2.3 Tampilan Menu <i>VistaCreate</i>	23
Gambar 2.4 Model Pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	34
Gambar 2.5 Kerangka Berfikir Penelitian Pengembangan	38
Gambar 4.1 Narasi Produk Video Pembelajaran	73
Gambar 4.2 Pembuatan Audio untuk Produk Video Pembelajaran.....	75
Gambar 4.3 Pembuatan Video Pembelajaran pada <i>Website VistaCreate</i>	76
Gambar 4.4 Pelaksanaan <i>Pretest</i> di kelas XI IPS 4	91
Gambar 4.5 Pelaksanaan <i>Posttest</i> di kelas XI IPS 4	93
Gambar 4.6 Diagram Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	96
Gambar 4.7 Diagram Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik	97
Gambar 4.8 Diagram Perbandingan <i>Pretest & Posttest</i> Peserta Didik	97

DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Langkah-langkah Model <i>Alessi & Trollip</i>	41
Bagan 4.1 <i>Flowchart</i> Materi Video Pembelajaran.....	69
Bagan 4.2 <i>Flowchart</i> Produk Video Pembelajaran.....	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	125
Lampiran 2. Surat Keputusan Pembimbing Skripsi.....	126
Lampiran 3. Surat Keputusan Izin Penelitian	128
Lampiran 4. Surat Keputusan Balasan Dinas Pendidikan.....	129
Lampiran 5. Surat Keputusan Balasan Museum Sriwijaya.....	130
Lampiran 6. Surat Tugas Validator.....	131
Lampiran 7. Surat Keputusan Pasca Penelitian di SMA Srijaya Negara Palembang.....	132
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi.....	133
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Bahasa.....	135
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Media	137
Lampiran 11. Kartu Bimbingan	139
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	143
Lampiran 13. Link Video Pembelajaran	162
Lampiran 14. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	163
Lampiran 15. Hasil Analisis Karakteristik dan Kebutuhan Peserta Didik.....	168
Lampiran 16. Hasil Tanggapan Uji Coba Perorangan	171
Lampiran 17. Hasil Tanggapan Uji Coba Kelompok Kecil.....	173
Lampiran 18. Hasil <i>Pretest</i>	175
Lampiran 19. Hasil <i>Posttest</i>	180
Lampiran 20. Dokumentasi.....	185

ABSTRAK

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Sumber Belajar Digital menggunakan *VistaCreate* dengan Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) pada Materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang”. Adapun pelaksanaan penelitian ini di kelas XI IPS 4 dengan jumlah peserta didik sebanyak 28 orang. Penelitian ini menggunakan model *Alessi & Trollip*, dengan tujuan mengembangkan sumber belajar berbentuk video pembelajaran yang valid dan efektif dengan bantuan *website VistaCreate*. Untuk kevalidan produk berdasarkan hasil uji alpha yang dilakukan oleh tim ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi dari ahli materi sebesar 4,92, ahli bahasa sebesar 4,5, dan ahli media sebesar 4,85 berkategori sangat valid. Kemudian, untuk kevalidan produk berdasarkan hasil uji beta melalui uji coba perorangan memperoleh nilai 4,75 dan uji coba kelompok kecil memperoleh 4,61, yang masing-masing berkategori sangat efektif. Uji lapangan dilaksanakan untuk melihat tingkat kemampuan peserta didik melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*, yang dalam hal ini peserta didik memperoleh nilai sebesar 61,43% dan *N-gain* 0,82 dengan berkategori tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh, maka dapat disimpulkan bahwa sumber belajar digital berbentuk video pembelajaran valid dan efektif serta berdampak positif bagi peserta didik.

Kata Kunci: Pengembangan Sumber Belajar Digital, *VistaCreate*, *Value Clarification Technique* (VCT), Prasasti Telaga Batu

Disetujui,
Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

ABSTRACT

This research is entitled "Development of Digital Learning Resources using VistaCreate with the Value Clarification Technique (VCT) Approach on the Material of the Telaga Batu Inscription at Sri Jaya Negara High School Palembang". The implementation of this research in class XI Social 4 with a total of 28 students. This research uses the Alessi & Trollip model, with the aim of developing learning resources in the form of valid and effective learning videos with the help of the VistaCreate website. For the validity of product based on the results of alpha test conducted by a team of experts, namely material experts, linguists experts, and media experts. The validation results from material experts amounted to 4.92, language experts amounted to 4.5, and media experts amounted to 4.85 categorized as very valid. Then, for the validity of the product based on the results of beta test through one to one trials obtained a value of 4.75 and small group trials obtained 4.61, each of which was categorized as very effective. Field tests was carried out to see the level of ability students through pretest and posttest activities, which in this case students obtained a score of 61.43% and N-gain 0.82 with a high category. Based on the data obtained, it can be concluded that digital learning resources in the form of learning videos are valid, effective and have a positive impact on students.

Keywords: Digital Learning Resources Development, *VistaCreate*, *Value Clarification Technique (VCT)*, Telaga Batu Inscription

Approved by,
Advisor

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202291019031013

Certified by,
Coordinator of History Education Study Program

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202291019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi atau IPTEK tidak dapat terhindarkan lagi di masa kini (Mulyani & Haliza, 2021). Hal tersebut berpengaruh pada sebagian besar aktivitas manusia yang mengharuskan adanya pembaharuan hampir di tiap aspek kehidupan (Andrianti *et al.*, 2016). Aspek pendidikan juga tidak luput dari pembaharuan karena kemajuan dan perkembangan IPTEK (Aladwan, 2020). Ini dibuktikan dengan perubahan dalam tata laksana pendidikan pada masa kini.

Pembaharuan bidang pendidikan dapat dilihat dalam pelaksanaannya yang membutuhkan kontribusi teknologi (Putnik & Alves, 2022). Kontribusi teknologi ini mencakup pemanfaatan internet dan gawai oleh peserta didik dalam pembelajaran (Alyoussef, 2023). Dampak positif yang muncul yaitu kualitas dari sistem pendidikan mulai meningkat (Tajeri Moghadam *et al.*, 2020). Dengan meningkatnya kualitas sistem pendidikan, maka dapat membantu tiap individu mengembangkan potensi yang ada di dalam diri mereka (Pahlevi *et al.*, 2021). Disisi lain, pengaruh teknologi dalam pendidikan juga menimbulkan dampak negatif.

Belakangan ini tersebar berita di kalangan masyarakat bahwa teknologi diperkirakan lama-kelamaan mampu menggantikan sepenuhnya peran manusia termasuk guru. Pada pendidikan, teknologi membuat kegiatan pembelajaran dilaksanakan tanpa terbatas ruang dan waktu. Kemudian, pembelajaran yang sulit juga dapat terbantu oleh teknologi dan bukannya bantuan guru (Angkowati, 2020). Selain itu, peserta didik dapat memperoleh secara mandiri materi-materi pelajaran dari internet tanpa harus menunggu penjelasan dari guru (Subandowo, 2022). Dengan demikian, pengawasan guru terhadap peserta didiknya dalam belajar cenderung berkurang karena belum tentu diantara peserta didik benar-benar membuka bahan belajarnya, dan ini salah satu dampak negatif dari kontribusi teknologi dalam pendidikan.

Namun, secanggih apapun teknologi yang diciptakan untuk menggantikan manusia, peran guru tidak akan hilang. Guru berperan membekali diri peserta didik untuk menghadapi perkembangan zaman. Oleh karena itu, dalam pembelajaran, guru dituntut mengembangkan keterampilan abad 21 yang terdiri dari 4C *Critical Thinking* (Berfikir Kritis), *Communication* (Komunikasi), *Collaborative* (Kolaborasi), dan *Creativity* (Kreatifitas) (Azzahrah *et al.*, 2022). Keterampilan 4C harus dikembangkan agar menghasilkan peserta didik yang berkualitas yaitu dengan membantu para peserta didik untuk memahami dan mengelola tiap informasi, pengetahuan, serta teknologi dan membantu peserta didik tumbuh menjadi individu yang mampu berfikir terampil (Monika *et al.*, 2022).

Pada penelitian ini, salah satu aspek 4C yang ditekankan ada pada keterampilan berfikir kritis. Keterampilan berfikir kritis perlu dikembangkan untuk membantu peserta didik menjadi pembelajar seumur hidup yang aktif, mencapai pemahaman, mengevaluasi sudut pandang yang berbeda, meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan mengembangkan kriteria dan standar yang sesuai dengan mereka (Pardede, 2020). Dengan adanya keterampilan berfikir kritis, peserta didik dapat mengembangkan pemikiran kritis mereka melalui proses menganalisis, mengkritik maupun merefleksikan gagasan atau konsep baru. Kegiatan berfikir kritis yang dilakukan pada penelitian ini yaitu menugaskan peserta didik untuk menganalisis nilai-nilai yang diperoleh dari proses analisis materi di dalam pembelajaran.

Selain penerapan keterampilan 4C, pedagogi kritis juga dapat membantu mengembangkan kemampuan peserta didik di bidang pendidikan. Pedagogi kritis dilaksanakan dengan menempatkan peserta didik sebagai pusat belajar dalam memperoleh pengetahuan, dan bukan guru sebagai sumber belajar peserta didik (Syabaruddin *et al.*, 2023). Dengan begitu, pendidikan juga ikut membantu peserta didik dalam menumbuhkan kesadaran kritis untuk mewujudkan kemanusiaan bernilai luhur (Atikah *et al.*, 2023). Pedagogi kritis membantu peserta didik supaya memiliki keterampilan, keberanian, dan pengetahuan. Pendidikan di Indonesia pada masa kini hampir kehilangan nilai-nilai luhurnya, sehingga peran pedagogi kritis menjadi sangat penting (Syabaruddin *et al.*, 2023). Pedagogi kritis diterapkan pada

penelitian ini untuk membantu peserta didik menemukan nilai-nilai yang dapat diambil dari materi belajar yang ada.

Berikutnya, peran guru tetap yang terpenting dalam penanaman nilai-nilai kebaikan meski dalam konsep sebelumnya peserta didik merupakan pusat belajar dan mereka dapat belajar secara mandiri. Akan tetapi, untuk pengarahan dan penanaman nilai-nilai dalam diri peserta didik masih memerlukan peran dari seorang guru. Guru membantu peserta didik untuk menanamkan serta menerapkan nilai-nilai kebaikan dalam diri mereka sehingga di dalam masyarakat, para peserta didik tersebut dapat menerapkan semua nilai kebaikan yang sudah dipelajari. Kegiatan-kegiatan ini tidak bisa dilakukan oleh teknologi seperti robot sekalipun. Penanaman nilai-nilai dilakukan pada saat proses pembelajaran, yang mana peserta didik tidak hanya diajarkan ilmu pengetahuan saja melainkan etika, etiket, dan nilai-nilai moral lainnya yang nantinya diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat.

Pada proses pembelajaran terdapat rangkaian proses yang dialami peserta didik dengan gurunya serta bantuan dari perangkat pembelajaran juga, yang mana proses ini akan memperlihatkan aktifitas belajar (Supriyanto *et al.*, 2019). Bukti bahwa proses pembelajaran berhasil terlaksana ialah perubahan tingkah laku peserta didik ke arah positif dari hasil pengalaman belajar yang didapatkan selama proses pembelajaran berlangsung (Amelia *et al.*, 2022). Proses pembelajaran seperti ini diterapkan untuk tiap mata pelajaran termasuk Sejarah.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran kategori wajib untuk dipelajari peserta didik di sekolah (Rifin *et al.*, 2019). Namun, tidak jarang yang beranggapan bahwa pelajaran ini membuat jenuh para peserta didik (Pahlevi & Hudaidah, 2020). Penyebabnya ialah sistem pengajaran Sejarah di sekolah yang hanya berfokus pada pemenuhan kebutuhan kognitif sehingga, peserta didik sering kali dibebankan dengan hapalan ataupun catatan materi sejarah yang belum tentu dipahami. Sebaliknya, melalui Pembelajaran Sejarah ini penanaman nilai-nilai kehidupan dapat dilakukan pada para peserta didik.

Disamping itu, pemanfaatan sumber belajar yang masih kurang di dalam Pembelajaran Sejarah membuat pelajaran ini semakin membosankan bagi peserta

didik. Jadi, kontribusi teknologi di dalam Pembelajaran Sejarah sangatlah bagus, sumber belajar peserta didik menjadi beragam dan tidak sekedar bergantung pada penjelasan gurunya saja (Kholidin *et al.*, 2017). Pembelajaran Sejarah dengan sumber belajar yang beragam dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Sumber belajar diartikan sebagai segala sesuatu yang membantu peserta didik memperoleh keberhasilan dalam belajar, meliputi lokasi, bahan serta alat untuk belajar, dan sebagainya (Sustianingsih, 2020). Di dalam ilmu keguruan, terdapat berbagai jenis sumber belajar untuk tiap jenjang pendidikan serta disiplin ilmu (Gomis *et al.*, 2023). Pada Pembelajaran Sejarah, berbagai bentuk sumber belajar digunakan, bertujuan agar pengetahuan yang didapat semakin banyak (Muharria *et al.*, 2016). Untuk sumber belajar di masa kini sudah berinovasi dalam bentuk digital karena bantuan dari teknologi.

Sumber belajar digital merupakan gabungan perangkat keras dan lunak yang dirangkai untuk menghasilkan sumber pendukung pembelajaran dan mengatasi masalah pada pembelajaran (Welong *et al.*, 2022). Pemanfaatan sumber belajar digital mampu mengarahkan pembelajaran dari yang monoton menjadi beragam (Marenden *et al.*, 2021). Beragam sumber belajar digital telah diciptakan contohnya, *e-journal*, *e-book*, *e-learning*, *digital library*, sumber belajar berbasis *website*, dan sumber belajar berbasis aplikasi seperti *Zenius*, *Quipper*, dan lainnya (Yani & Siwi, 2020). Untuk penelitian ini, *website* dijadikan sebagai alat untuk membantu mengembangkan sumber belajar digital.

Website merupakan media yang di fasilitasi internet, berbentuk laman-laman, berisi gambar, tulisan, video, audio, dan sebagainya yang berguna untuk menyampaikan informasi yang dibutuhkan (Sutriana & Ripai, 2022). Media ini diciptakan untuk mempermudah pekerjaan manusia, salah satunya pada pendidikan, *website* desain digunakan untuk membuat sumber belajar digital yang menarik. Contoh berbagai *website* desain yang kini tersedia misalnya, *Canva*, *Desygner*, *Visme*, *PicsArt*, *Venngage*, *Crello/VistaCreate*, dan sebagainya (Hasan & Siregar, 2021). Pengembangan sumber belajar digital pada penelitian ini dibantu dengan *VistaCreate*.

VistaCreate adalah *software* berbasis *online* yang berfungsi untuk mendesain poster, infografis, video, dan sebagainya. Berbagai format desain tersedia di dalamnya, seperti postingan media sosial, *e-book*, *headline blog*, dan lain-lain (Inoue *et al.*, 2023). *Tools* ini dapat diakses melalui laman create.vista.com. (Yamaguchi, 2021). *VistaCreate* memiliki berbagai fitur untuk mendukung pendesainan seperti penyediaan *template* untuk berbagai format. Peneliti menggunakan *tools* ini untuk membuat sumber belajar digital audiovisual Sejarah berbentuk video pembelajaran yang dapat dengan mudah peserta didik akses melalui laptop maupun gawai, dimanapun serta kapanpun diinginkan.

Selain memanfaatkan sumber belajar, pengimplementasian pendekatan pembelajaran juga penting supaya proses pembelajaran berjalan dengan lebih baik (Ariawan & Putri, 2020). Pada pendekatan pembelajaran terdapat berbagai komponen yang guru gunakan untuk memberi peserta didik pemahaman informasi terkait materi pelajaran (Aflalo, 2012). Guru harus dapat memilih pendekatan yang praktis dan menarik sehingga tujuan pembelajaran terlaksana (Fadilla *et al.*, 2014). Diantara berbagai pendekatan, pendekatan berkaitan dengan penanaman nilai penting untuk diterapkan, karena berkaitan dengan capaian pendidikan nilai dan penerapan nilai-nilai kehidupan pada peserta didik.

Pendidikan Nilai atau *Value Education* merupakan jenis capaian yang harus diraih guru, berhubungan dengan penanaman nilai pada peserta didik (Yaman & Anilan, 2019). Secara umum, capaian dalam pendidikan nilai cukup luas seperti, kesehatan fisik dan mental, etika dan etiket, hak dan kewajiban, berkaitan dengan agama, dan lainnya (Kumari, 2013). Pendidikan nilai bukan berarti indoktrinasi nilai, namun mengajarkan untuk melestarikan hal-hal berharga yang diwarisi (Chaitanya, 2017). Tujuannya ialah mendorong kesadaran generasi muda untuk memiliki nilai-nilai berhubungan dengan tempat mereka hidup. (Surendranath *et al.*, 2021). Salah satu bentuk pendekatan dari penanaman nilai adalah VCT (*Value Clarification Technique*).

Berbagai jenis teknologi canggih berusaha menggantikan peran manusia dalam kehidupan masa kini, namun teknologi tersebut tetap tidak mampu menggantikan peran guru di dalam kelas. Ini dikarenakan selain mengajarkan ilmu

pengetahuan, guru juga menanamkan nilai-nilai kehidupan pada para peserta didiknya. Penanaman nilai-nilai tersebut tidak bisa dilakukan oleh robot. Robot bisa mengajarkan ilmu pengetahuan pada peserta didik, tetapi tidak dengan mengajarkan serta menanamkan nilai-nilai, sehingga dapat dilihat bahwa peran guru dalam mengajar tetap tidak akan tergantikan oleh teknologi canggih sekalipun.

Penanaman nilai diterapkan melalui pendekatan klasifikasi nilai atau *Value Clarification Technique* (VCT). VCT merupakan pendekatan yang berfungsi membantu peserta didik untuk memperoleh dan memilih nilai-nilai yang sesuai melalui penganalisisan nilai yang ada (Saputro *et al.*, 2020). Dalam praktek pendekatan ini, peserta didik tidak belajar dengan cara menghafal materi tetapi menemukan, menelaah, serta mempertanggungjawabkan nilai yang dipelajari, dan menunjukkan perkembangan nilai dalam diri individunya (Muhammad *et al.*, 2020). VCT perlu diterapkan karena dalam pendidikan, nilai moral yang utama dan agar peserta didik dapat hidup di masyarakat dengan menerapkan nilai-nilai moral yang telah mereka pelajari.

Mengenai penerapan pendekatan VCT dalam pembelajaran ialah peserta didik akan mengamati materi Prasasti Telaga Batu yang disajikan dalam video pembelajaran. Kemudian, mereka akan menyimpulkan nilai moral yang dapat diterapkan dari isi Prasasti Telaga Batu melalui penganalisisan nilai. Contohnya, pada salah satu kutipan isi Prasasti Telaga Batu baris ke-18 yang berisi nilai moral “patuh” dengan kalimat berbunyi “jika seseorang melawan perintah Datu Sriwijaya maka akan meninggal karena kutukan, dan sebaliknya, jika seseorang menaati perintah Datu Sriwijaya maka ia tidak akan dihukum”. Implementasi nilai “patuh” pada masa kini yaitu “masyarakat harus menaati peraturan perundangan-undangan yang berlaku dan apabila melanggar maka akan dikenai sanksi atau hukuman”.

Adapun audiovisual yang akan dikembangkan berbentuk video pembelajaran materi pelajaran Sejarah yaitu Sejarah Lokal di Sumatera Selatan. Sejarah lokal sendiri berkenaan dengan peristiwa sejarah yang ada di suatu daerah (lokal) di masa lalu. Dengan mempelajari sejarah lokal, peserta didik diajarkan berbagai nilai intelektual berbasis lokal dari peristiwa lokal yang ada (Dhita *et al.*, 2022). Selain itu, dengan belajar sejarah lokal, berarti menjaga kearifan lokal yang

ada agar tidak hilang (Amelia *et al.*, 2022). Oleh karenanya, sejarah lokal penting untuk diketahui dan dipelajari oleh peserta didik.

Sejarah lokal menjadi aspek penting dalam Pendidikan Sejarah sebab berkenaan dengan kehidupan yang ada di sekitar peserta didik (Fikri *et al.*, 2022). Di Sumatera Selatan terdapat bermacam-macam sejarah lokal yaitu salah satunya Kedatuan Sriwijaya. Kedatuan Sriwijaya menjadi salah satu kedatuan besar dengan corak Buddha (Alnoza, 2020). Sebagai kedatuan besar, Sriwijaya tentu memiliki rangkaian aspek kehidupan yang kompleks. Ini terlihat dengan banyaknya peninggalan seperti prasasti yang tersebar di dalam maupun di luar Palembang (Sholeh, 2017). Prasasti-prasasti tersebut menjadi bukti eksistensi Kedatuan Sriwijaya di masa lalu.

Pada masa Kedatuan Sriwijaya, pemerintahan dipimpin oleh seorang datu. Dalam masa kepemimpinan, Datu Sriwijaya mengatur wilayah kekuasaan dan masyarakatnya melalui prasasti. Di Kedatuan Sriwijaya, prasasti-prasasti terkait umumnya berisi kalimat kutukan bagi siapapun yang melanggar perintah datu. Adapun salah satu prasasti kutukan yang cukup terkenal yaitu Prasasti Telaga Batu. Telaga Batu bercirikan tujuh kepala ular yang menghiasi bagian atas prasasti. Materi terkait prasasti ini dapat dimuat dalam materi sejarah Kedatuan Sriwijaya melalui pengembangan sumber belajar audiovisual berbentuk video pembelajaran. Peserta didik maupun pendidik dapat mengaksesnya tanpa terbatas ruang dan waktu.

Adapun latar belakang pelaksanaan penelitian ini yaitu peneliti tertarik mengembangkan sebuah sumber belajar untuk materi Sejarah berkenaan Sejarah Lokal Kedatuan Sriwijaya. Kemudian, tujuan penelitiannya adalah menghasilkan sebuah sumber belajar yang dapat digunakan peserta didik di jenjang pendidikan SMA mengenai materi Prasasti Telaga Batu. Adapun inti masalah penelitian ini ialah bagaimana mengembangkan sebuah sumber belajar Sejarah Lokal berkenaan materi Prasasti Telaga Batu. Penelitian dilaksanakan di SMA Sriwijaya Negara Palembang dikarenakan sekolah tersebut telah menggunakan teknologi di dalam pembelajarannya. Hal ini menjadi faktor pendukung pelaksanaan penelitian, sebab sumber belajar yang dikembangkan peneliti memanfaatkan teknologi dalam

penggunaannya pada pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti memutuskan untuk melaksanakan penelitian di SMA Srijaya Negara Palembang.

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti laksanakan dengan melalui analisis kebutuhan peserta didik, maka didapatlah data bahwa 90,6% peserta didik menjawab sumber belajar yang sering digunakan dalam Pembelajaran Sejarah di kelas berasal dari buku cetak Kemendikbud. Kemudian, didapat juga hasil 87,5% peserta didik menggunakan teknologi seperti HP/Laptop dalam pembelajaran. Perolehan data sebanyak 81,3% menunjukkan peserta didik menginginkan sumber belajar lain yang lebih inovatif dan memanfaatkan teknologi. Hal ini dikarenakan 93,8% peserta didik menjawab terbatasnya sumber belajar lain di dalam Pembelajaran Sejarah.

Perolehan data juga menunjukkan bahwa 90,6% peserta didik membutuhkan video pembelajaran dalam proses Pembelajaran Sejarah. Peneliti mendapatkan data lainnya bahwa, 65,6% peserta didik mengatakan penjelasan materi pada buku dalam Pembelajaran Sejarah materi Kedatuan Sriwijaya belum lengkap. Kemudian, 84,4% peserta didik setuju bahwa materi Kedatuan Sriwijaya khususnya pada materi peninggalan Kedatuan Sriwijaya dibuatkan video pembelajaran sebagai sumber belajar tambahan agar lebih mudah dipahami dan diakses. 53,1% peserta didik menjawab bahwa sumber belajar tambahan seperti video pembelajaran “efektif” digunakan dalam Pembelajaran Sejarah di kelas dan 43,8% peserta didik lain menjawab “sangat efektif”.

Mengenai kesimpulan dari data hasil observasi terkait menyatakan bahwa peserta didik membutuhkan sumber belajar tambahan selain dari buku cetak Kemendikbud yang memanfaatkan teknologi dalam penggunaannya, seperti video pembelajaran. Gunanya agar peserta didik lebih terbantu dalam mempelajari pelajaran Sejarah di kelas. Dengan adanya sumber belajar audiovisual berbentuk video pembelajaran ini juga, peserta didik akan lebih mudah untuk memahami materi-materi Sejarah dan mereka dapat belajar dimana dan kapan saja diinginkan.

Untuk menopang penelitian, peneliti bertumpu pada beberapa penelitian relevan sebelumnya. Mengenai penelitian pertama yaitu berjudul “*Designing Interactive Audio-Visual Instructional Media Based on Value Clarification*”

Technique (VCT)". Tujuan penelitiannya yaitu menciptakan serta melakukan penganalisisan kelayakan pada media audiovisual berbasis VCT untuk materi percandian Buddha di Indonesia. Hasil penelitian menunjukkan produk yang telah diciptakan layak digunakan dengan hasil analisis berkategori "sangat layak" digunakan peserta didik (Widodo *et al.*, 2021).

Penelitian selanjutnya yaitu "*The Use of Value Clarification Technique-Based-Picture Story Media as an Alternative Media to Value Education in Primary School*", bertujuan melakukan pengembangan media cerita bergambar berbasis *Value Clarification Technique (VCT)* yang dapat menjadi alternatif untuk pendidikan nilai di sekolah dasar. Penelitian ini menghasilkan bahwa media yang dikembangkan peneliti memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran pada mata pelajaran Agama Islam dan hasil belajar peserta didik (Fahyuni & Bando, 2017).

Penelitian terakhir membicarakan tentang "*Development of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (VCT)*". Adapun tujuan penelitian ialah menghasilkan sebuah produk berupa modul elektronik yang sudah tervalidasi. Hasilnya menunjukkan bahwa isi materi, desain serta bahasa yang digunakan untuk produk modul elektronik tersebut berkategori "baik" untuk digunakan oleh peserta didik (Umami *et al.*, 2021).

Jika ditelaah penelitian terdahulu yang diungkapkan di atas, maka tidak terlepas dari pemanfaatan teknologi dalam menciptakan produk yang mendukung pembelajaran. Akan tetapi, terdapat beberapa perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian ini dilihat dari beberapa segi. Kelebihan penelitian ini dengan sebelumnya terletak pada subjek penelitian, lokasi penelitian, materi yang diangkat, produk yang dihasilkan, dan kebermanfaatannya. Adapun subjek dari penelitian ini adalah para peserta didik yang duduk di kelas XI Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sedang menempuh pembelajaran Sejarah sedangkan lokasi penelitian dilaksanakan di SMA Srijaya Negara Palembang.

Mengenai materi yang akan dibahas yaitu Prasasti Telaga Batu sebagai salah satu peninggalan Kedatuan Sriwijaya. Produk akhir penelitian pengembangan ini berupa sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran yang

dibuat dengan bantuan *VistaCreate* untuk menunjang proses pembelajaran sejarah. Dengan adanya pengembangan video pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sarana bagi peserta didik untuk mengetahui, mempelajari, serta melestarikan peninggalan Kedatuan Sriwijaya

Berdasarkan dari permasalahan yang dikemukakan diatas maka, peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Sumber Belajar Digital Menggunakan *VistaCreate* dengan Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) pada Materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang”**.

1.2 Rumusan Masalah

Pokok permasalahan yang akan dikaji pada penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran dengan memanfaatkan *website VistaCreate*, yang pada uji cobanya akan menggunakan pendekatan pembelajaran *Value Clarification Technique* (VCT) di mata pelajaran Sejarah, kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang. Maka, untuk memecahkan dan menjawab permasalahan ini, peneliti merumuskan dua pertanyaan yang dapat membantu dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, diantaranya adalah:

1. Bagaimana mengembangkan sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran yang valid dengan menggunakan *VistaCreate* berorientasi pada Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) pada materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang.
2. Bagaimana mengembangkan sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran menggunakan *VistaCreate* berorientasi pada Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) yang efektif dan berdampak positif bagi hasil belajar peserta didik pada materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang.

1.3 Tujuan Penelitian

Mengenai tujuan penelitian ini, yaitu diharapkan:

1. Untuk mengembangkan sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran yang valid menggunakan *VistaCreate* berorientasi pada Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) pada materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang.
2. Untuk mengembangkan sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran menggunakan *VistaCreate* berorientasi pada Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) yang efektif dan berdampak positif bagi hasil belajar peserta didik pada materi Prasasti Telaga Batu di SMA Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini, yaitu diharapkan:

1. Bagi peserta didik, yaitu dapat memahami materi yang diberikan oleh guru melalui sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran menggunakan *VistaCreate* berorientasi pada Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT) berisi pengetahuan mengenai Prasasti Telaga Batu, sehingga mampu menumbuhkan minat terhadap benda Peninggalan Kedaduan Sriwijaya.
2. Bagi guru, yaitu menjadikan sosok kreatif, guru dapat menciptakan suasana belajar yang efektif terutama dalam pembelajaran mengenai Prasasti Telaga Batu.
3. Bagi sekolah, yaitu dapat menjadi garda terdepan dalam mengembangkan serta meningkatkan mutu pendidikan.
4. Bagi peneliti, yaitu mampu meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan sumber belajar digital audiovisual berbentuk video pembelajaran menggunakan *VistaCreate* berorientasi pada Pendekatan *Value Clarification Technique* (VCT).

DAFTAR PUSTAKA

- Admaja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173–183. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpv.v6i2.8107>
- Aflalo, E. (2012). Learning Approach and Learning Strengths: A Case Study in an Ultraorthodox Community. *Issues in Educational Research*, 22(3), 201–212. <https://doi.org/https://search.informit.org/doi/10.3316/aeipt.195496>
- Aladwan, S. S. E. (2020). The Use of Educational Technologies and Modern Electronic Educational Media in Teaching Science Subject to Grades (Fourth, fifth, and sixth) and Their Impact on the Educational Process from the Viewpoint of Teachers of Government Schools Affiliated with t. *Ilkogretim Online - Elementary Education Online*, 19(2), 1254–1267. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.02.696713>
- Ali Putri, F. K., Husna, M. J., & Nihayah, S. A. (2023). Implementasi Teori Belajar Humanistik dalam Pembelajaran dan Pembentukan Karakter Anak. *Tinta Emas: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 2(1), 33–40. <https://doi.org/10.35878/tintaemas.v2i1.772>
- Alnoza, M. (2020). Figur Ular Pada Prasasti Telaga Batu: Upaya Pemaknaan Berdasarkan Pendekatan Semiotika Peirce. *Berkala Arkeologi*, 40(2), 267–286. <https://doi.org/10.30883/jba.v40i2.591>
- Alomar, A. Z. (2022). Undergraduate Medical Students' Perceptions of an Online Audio-Visual-Based Module for Teaching Musculoskeletal Physical Examination Skills. *Journal of Medical Education and Curricular Development*, 9, 1–8. <https://doi.org/10.1177/23821205221078794>
- Alyoussef, I. Y. (2023). Heliyon Acceptance of E-learning in Higher Education : The Role of Task-technology Fit with the Information Systems Success Model. *Heliyon*, 9(3), 1–19. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e13751>
- Amelia, M. R., Hudaidah, & Syarifuddin. (2022). Implementasi Bahan Ajar Media Autoplay Studio 8 Materi Motif Batu Nisan di Kesultanan Palembang Darussalam. *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 215–225. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2003>
- Andrianti, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(9), 58–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v5i1.4802>
- Angkowati, J. (2020). Improving 4C Skills and Student Learning Outcomes through Device Assisted Creative Problem Solving (CPS) Learning Models on Static Electricity Topics. *Journal of Advances in Education and Philosophy*, 4(11), 463–468. <https://doi.org/10.36348/jaep.2020.v04i11.005>
- Ariawan, R., & Putri, K. J. (2020). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning disertai Pendekatan. *Juring: Journal of Research in Mathematics Learning*, 3(3), 293–302. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24014/juring.v3i3.10558>
- Asmi, A. R. (2018). Media Pembelajaran dalam Internalisasi Nilai-nilai Kearifan

- Lokal Berbasis VCT (Value Clarification Technique) pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Candrasangkala*, 4(1), 1–13. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.30870/candrasangkala.v4i1.3429>
- Atikah, C., Firmansyah, F., & Syarifudin, E. (2023). Implementasi Proses Pembelajaran Taman Kanak- Kanak dari Perspektif Pedagogi Kritis. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(2), 2313–2326. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i2.4442>
- Awgichew, S., & Ademe, E. (2022). History education for nation-building in Ethiopia , Germany , Rwanda , South Africa , Switzerland , and USA : A comparative analysis Germany , Rwanda , South Africa , Switzerland , and USA : A comparative analysis. *Cogent Education*, 9, 1–18. <https://doi.org/10.1080/2331186X.2022.2113210>
- Azzahrah, H., Umar, N. F., & Anas, M. (2022). Pengaruh Keterampilan 4C (Critical Thinking, Creativity, Collaboration, and Communication) Guru Bimbingan dan Konseling terhadap Keterlaksanaan Layanan Dasar Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Bulletin of Counseling and Psychotherapy*, 4(3), 547–556. <https://doi.org/https://doi.org/10.51214/bocp.v4i3.373>
- Buana, I. K. S. (2020). Implementasi Aplikasi Speech to Text untuk Memudahkan Wartawan Mencatat Wawancara dengan Python. *JSI: Jurnal Sistem Dan Informatika*, 14(2), 135–142. <https://doi.org/10.30864/jsi.v14i2.293>
- Budi, M. H. S., & Mubarak, M. N. (2022). Manajemen Strategi Pembelajaran Pendidikan Islam di MA Sejahtera Pare Kediri. *Sasana: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 12–20. <https://doi.org/https://doi.org/10.56854/sasana.v1i1.46>
- Budiman, A. (2017). Behaviorism in Foreign Language Teaching Methodology. *ENGLISH FRANCA: Academic Journal of English Language and Education*, 1(2), 101–114. <https://doi.org/https://doi.org/10.29240/ef.v1i2.171>
- Chaitanya, M. (2017). Value Based Education and Methods, Strategies, Approaches to Impart it in Education. *IJRCS: International Journal of Research Culture Society*, 1(5), 6–10. www.ijrcs.org
- Chartofili, A., & Fokides, E. (2019). Teaching Local History, Culture, Traditions, and Customs Using Digital Games : Preliminary Results from a Case Study in the Island of Nisyros. *Open Journal for Educational Research*, 3(2), 81–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.32591/coas.ojer.0302.04081c>
- Chuang, S. (2021). The Applications of Constructivist Learning Theory and Social Learning Theory on Adult Continuous Development. *Performance Improvement*, 60(3), 6–14. <https://doi.org/10.1002/pfi.21963>
- Darme, M., & Andhifani, W. R. (2023). Masuk dan Berkembang Agama Hindu dalam Pengaruhnya terhadap Sistem Kepercayaan Masyarakat Nusantara. *Danadyaksa Historica*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.32502/jdh.v3i1.6045>
- Dhita, A. N., Asmi, A. R., Pahlevi, M. R., Aderoben, A., & Rianda, I. L. (2022). Pengembangan Buku Teks Sejarah Lokal Kota Palembang berbasis Cronological Thinking. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 328–338. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v9i3.48567>
- Draini, W., Yusuf, S., & Rahelly, Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif

- dalam Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di SMA Negeri 2 Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 4(8), 165–173. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v4i2.4787>
- Ekasari, P. N. (2017). Pembelajaran Berbasis Nilai pada Mata Pelajaran Sejarah melalui Model VCT (Value Clarification Technique). *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 11(2), 192–198.
- Ernawati, I., & Setiawaty, D. (2021). Efektifitas Layanan Bimbingan Kelompok dengan Teknik Psikodrama dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIID di SMP Negeri 11 Yogyakarta Tahun Ajaran 2017/2018. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(2), 220–225. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v5i2.1567>
- Eßling, I., Todorova, M., Sunder, C., Steffensky, M., & Meschede, N. (2023). The Development of Professional Vision in Pre-service Teachers during Initial Teacher Education and its Relationship to Beliefs about Teaching and Learning. *Teaching and Teacher Education*, 132, 104250. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104250>
- Everaert, P., Opdecam, E., & Maussen, S. (2017). The Relationship between Motivation, Learning Approaches, Academic Performance and Time Spent. *Accounting Education*, 26(1), 78–107. <https://doi.org/10.1080/09639284.2016.1274911>
- Fadilla, P., Koryati, D., & Djumadiono. (2014). Pengaruh Penerapan Pendekatan Pembelajaran Scaffolding terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi di SMA Negeri 15 Palembang. *Jurnal PROFIT: Kajian Pendidikan Ekonomi Dan Ilmu Ekonomi*, 1(1), 63–77.
- Fahyuni, E. F., & Bandonno, A. (2017). The Use of Value Clarification Technique-Based-Picture Story Media as an Alternative Media to Value Education in Primary School. *HARMONIA: Journal of Arts Research and Education*, 17(1), 68–74. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v17i1.7469>
- Fakhira, K. E., Parhan, M., & Kamil, R. (2020). Penerapan Pendekatan Konstruktivisme Terhadap Sistem Mobile Learning untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Inova Kurikulum*, 17(2), 69–76. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jik.v17i2.37040>
- Fauziah, M. P., & Ninawati, M. (2022). Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu: Research & Learning in Elementary Education*, 6(4), 6505–6513. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3257>
- Fibriasari, H., Eviyanti, E., & Siregar, F. A. (2017). The Development of Learning Media Réception Écrite Élémentaire WEB-Based. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 128(1), 203–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.2991/icet-17.2017.35>
- Fikri, A., Mahdum, & Isjoni. (2022). The Development of Local History Learning Model Based on Progressivism to Promote Historical Thinking Skills. *Ta'dib Journal*, 25(1), 105–116. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.31958/jt.v5i1.5831>
- Fitriani, D., Iyan, A., Iskandar, M. F., & Windayana, H. (2022). Penerapan

- Manajemen Kelas dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mahasiswa PGSD UPI Kampus Cibiru. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 87–91. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.2545>
- Goksu, M. M., & Somen, T. (2019). History Teachers' Views on Using Local History. *European Journal of Education Studies*, 6(2), 253–274. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3168657>
- Gomis, M. K. S., Olandirin, O. T., Saini, M., Pathirage, C., & Arif, M. (2023). A Scientometric Analysis of Global Scientific Literature on Learning Resources in Higher Education. *Heliyon*, 9(4), 1–14. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e15438>
- Gustiani, S. (2019). Research and Development (R&D) Method as A Model Design in Educational Research and its Alternatives. *Holistics: Hospitality and Linguistics*, 11(2), 12–22.
- Gustini, H., & Ruhiat, Y. (2023). Pengembangan Konten Video Pembelajaran Materi Gerak dengan menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Basicedu*, 6(6), 10164–10173. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i6.3378>
- Haerullah, A., & Hasan, S. (2017). *Model & Pendekatan Pembelajaran Inovatif (Teori dan Aplikasi)* (T. Abdullah (ed.); Cet. 1). Lintas Nalar, CV.
- Hasan, Y., & Siregar, K. (2021). Pemanfaatan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Promosi Produk dan Bisnis di Medsos. *Jurnal Abdimas Budi Darma*, 2(1), 52–56. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30865/pengabdian.v2i1.3150>
- Hendriani, M., & S, N. (2023). Implementasi Teori Belajar Humanistik dalam Pendekatan Open Ended pada Pembelajaran Matematika. *Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(1), 70–78. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i1>
- Hudaidah, Yusuf, S., & Mutmainnah. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran Quipper School terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Mata Pelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah Negeri 2 Model Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 36–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v8i1.7441>
- Ibrahim, A., Alang, A. H., Madi, Baharuddin, Ahmad, M. A., & Darmawati. (2018). *Metodologi Penelitian* (I. Ismail (ed.); Cet. 1). Gunadarma Ilmu.
- Inoue, N., Kikuchi, K., Simo-Serra, E., Otani, M., & Yamaguchi, K. (2023). Towards Flexible Multi-modal Document Models. *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition*, 14287–14296. <https://doi.org/https://doi.org/10.48550/arXiv.2303.18248>
- Istiqomariyah, Sutomo, M., & Fatmawati, E. (2023). Application of Behavioristic Learning Theory in Thematic Learning. *Edutec: Journal of Education and Technology*, 6(3), 932–941. <https://doi.org/https://doi.org/10.29062/edu.v6i3.573>
- Kasih, I., Faridah, E., Siregar, S., Bangun, S. Y., & Sinulingga, A. (2022). Effectiveness of Sensor-Based Media to Improve Referee Education. *IJEMST: International Journal of Education in Mathematics, Science, and Technology*, 10(2), 391–408. <https://doi.org/https://doi.org/10.46328/ijemst.2248>
- Khairunnisak, C., Elizar, E., Johar, R., & Utami, T. P. (2018). Teachers' Use of Learning Resources in Spatial Learning. *The 6th South East Asia Design*

- Research International Conference (6th SEA-DR IC)*, 1–9.
<https://doi.org/10.1088/1742-6596/1088/1/012035>
- Kholidin, Hudaidah, & Safitri, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 1–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v6i2.5319>
- Kiel, E., & Weiss, S. (2022). Good Teaching - The adaptive Balance between Compulsion and Freedom. *Frontiers in Education*, 7, 1–12. <https://doi.org/10.3389/feduc.2022.1046317>
- Knaus, T. (2023). Social Sciences & Humanities Open Emotions in Media Education : How Media based Emotions Enrich Classroom Teaching and Learning. *Social Sciences & Humanities Open*, 8, 1–6. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2023.100504>
- Kumari, R. J. (2013). Rebuilding the Crumbled Citadel: The Role of Each Educators Through Value Education. *SRJIS: Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*, 1(5), 1309–1317. www.srijs.com
- Kurniawan, A. B., & Hidayah, R. (2021). Efektivitas Permainan Zuper Abase berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Asam Basa. *JPPMS: Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika Dan Sains*, 5(2), 92–97. <https://doi.org/10.26740/ujced.v9n3.p317-323>
- Kurniawati, S. (2020). Interpretasi Isi Prasasti Telaga Batu sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 6(1), 25–29. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/kalpataru.v6i1.4649>
- Lathifah, Z. K., Setyaningsih, S., & Wulandari, D. (2022). Development of Internal Quality Assurance System Model for Pesantren Using the 2020 Education Unit Accreditation Instrument. *Al-Tanzim: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(4), 983–998. <https://doi.org/http://doi.org/10.33650/al-tanzim.v6i4.2246>
- Lestari, N. M., & Susanti, L. R. R. (2023). Museum Pahlawan Nasional A.K. Gani Sebagai Sumber Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Educatio*, 9(1), 54–64. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i1.4239>
- Makena, B., & Mpahla, N. E. (2022). Towards Audio-Visual Resource Implementation to Enhance Language-Learning Abilities. *EHASS: E-Journal of Humanities, Arts and Social Sciences*, 3(10), 424–432. <https://doi.org/10.4995/eurocall.2017.7145.6>
- Marenden, V., Tambunan, W., & Limbong, M. (2021). Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video untuk Meningkatkan Mutu SDM Guru melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 66–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3270>
- Marselina, V., & Muhtadi, A. (2020). Pengembangan Buku Digital Interaktif Matematika pada Materi Geometri. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 6(2), 196–207. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jitp.v6i2.26809>
- Maselli, V., & Panadisi, G. (2022). Motion Design and Visual Communication in the Era of ‘Diffuse Design’ Paradigm : Analysis and Evaluation of a Didactic Experiment.’ *Design Science*, 8(22), 1–17.

<https://doi.org/10.1017/dsj.2022.15>

- Monday, T. U. (2019). Impacts of Interview as Research Instrument of Data Collection in Social Sciences. *Journal of Digital Science*, 1(1), 15–24. https://doi.org/https://doi.org/10.33847/2712-8148.1.1_2
- Monika, T. S., Julia, J., & Nugraha, D. (2022). Peran dan Problematika Guru Mengembangkan Keterampilan 4C Abad 21 Masa Pandemi di Sekolah Dasar. *JCP: Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3), 884–897. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2672>
- Mu'arif, H. A., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan E-Learning Berbasis Pendekatan Ilmiah pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri 5 Yogyakarta. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 195–207. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.11143>
- Muhammad, M., Reinita, & Fitria, Y. (2020). Pendekatan Value Clarification Technique dalam Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1480–1493. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.614>
- Muharria, Yusuf, S., & Kartika, S. (2016). Pengaruh Penerapan Media Film Pendek sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah terhadap Hasil Belajar Siswa di Kelas X Matematika Ilmu Alam Sekolah Menengah Atas Negeri 13 Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 5(9), 48–57. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v5i1.4801>
- Mulyani, F., & Haliza, N. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) dalam Pendidikan. *JPdK: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 3(1), 101–109. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v3i1.1432>
- Musfiqon, H., & Nurdyansyah. (2015). *Pendekatan Pembelajaran Sainifik* (Cet. 1). Nizamia Learning Center.
- Muslim, S., Arum, A. P., & Fajarianto, O. (2022). Development of Information and Communication Technology Learning Media. *JET: Journal of Educational Technology*, 24(3), 381–388. <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/jtp.v24i3.31522>
- Nadeak, R. P. (2016). Bukit Siguntang: Peranannya dalam Agama Buddha pada Masa Kerajaan Sriwijaya. *Forum Arkeologi*, 29(1), 11–20. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.24832/fa.v29i1.176>
- Olagbaju, O. O., & Popoola, A. G. (2020). Effects of Audio-visual Social Media Instruction on Learning Outcomes in Reading. *IJTE: International Journal of Technology in Education*, 3(2), 92–104. <https://doi.org/https://doi.org/10.46328/ijte.v3i2.26>
- Pahlevi, M. R., Asmi, A. R., & Yunani, Y. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis History Mapping pada Materi Sejarah Perkembangan Kota Palembang. *Jurnal Agastya*, 11(2), 146–157. <https://doi.org/http://doi.org/10.25273/ajsp.v11i2.8578>
- Pahlevi, M. R., & Hudaidah. (2020). Penyuluhan dan Pelatihan Pembuatan Laporan Penelitian Tindakan Kelas bagi Guru Sejarah Sekolah Menengah Atas di Palembang. *JPDS: Jurnal Praksis Dan Dedikasi*, 3(1), 34–38. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/um032v3i1p34-38>
- Pardede, P. (2020). Integrating the 4Cs into EFL Integrated Skills Learning. *JET:*

- Journal of English Teaching*, 6(1), 71–85.
<https://doi.org/https://doi.org/10.33541/jet.v6i1.190>
- Perisic, A., Perisic, I., Lazic, M., & Perisic, B. (2023). The Foundation for Future Education, Teaching, Training, Learning, and Performing Infrastructure - The Open Interoperability Conceptual Framework Approach. *Heliyon*, 9, 1–16.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2023.e16836>
- Permatasari, D., Hudaidah, & Safitri, S. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran VCT (Value Clarification Technique) terhadap Afeksi Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas X SMA Negeri 16 Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1), 1–20.
<https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.vi1.5299>
- Pradana, F. A. P., & Mawardi, M. (2021). Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(1), 13–29.
<https://doi.org/10.36088/fondatia.v5i1.1090>
- Pranatawijaya, V. H., Widiatry, W., Priskila, R., & Putra, P. B. A. A. (2019). Penerapan Skala Likert dan Skala Dikotomi pada Kuesioner Online. *Jurnal Sains Dan Informatika*, 5(2), 128–137. <https://doi.org/10.34128/jsi.v5i2.185>
- Pratama, R. A., Pratiwi, I. M., Saputra, M. A., & Sumargono. (2022). Integration of STEM Education in History Learning. *IJERE: International Journal of Evaluation and Research in Education*, 11(1), 313–320.
<https://doi.org/10.11591/ijere.v11i1.22064>
- Pratiwi, E. P. (2022). Behaviorisme dalam Pembelajaran IPS Berbasis Multikultural Budaya Lokal di Klaten: Yaqowiyu dan Sadranan. *Sejarah Dan Budaya: Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 16(1), 144–150.
<https://doi.org/10.17977/um020v13i22019p>
- Prihandoko, Y., & Wasitohadi. (2015). Efektifitas Pembelajaran Berbasis Kognitif Moral Melalui Model Value Clarification Technique (VCT) ditinjau dari Hasil Belajar PKn dengan Mempertimbangkan Moral Judgement. *Satya Widya*, 31(1), 17–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i1.p17-31>
- Putnik, G., & Alves, C. (2022). Social Network-based Education and Education 3.0: Application for Education on Design and Teaching of Industry 4.0 Concepts. *Procedia CIRP*, 109(March), 659–665.
<https://doi.org/10.1016/j.procir.2022.05.310>
- Putri, D. R., Risdianto, E., & Putri, D. H. (2023). The Development of Crello-assisted E-Modules to Train Critical Thinking Skills on Elasticity and Hooke's Law Material. *TADBIR: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 7(2), 326–340.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29240/jsmp.v7i2.6731>
- Qiu, Q., Wang, X., Otani, M., & Iwazaki, Y. (2022). Color Recommendation for Vector Graphic Documents based on Multi-Palette Representation. *IEEE Winter Conference on Applications of Computer Vision*, 3610–3618.
<https://doi.org/10.1109/WACV56688.2023.00361>
- Ratnaningsih, M. N. C., & Jayanta, I. N. L. (2023). Digital Teaching Module on Teaching Practice Material Based on Value Clarification Technique (VCT). *Journal of Education Technology*, 7(3), 429–438.

- <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jet.v7i3.61649>
- Rifin, F., Mahzan Awang, M., Razaq Ahmad, A., & Che Dahalan, S. (2019). Issues and Challenges in 21st Century Learning of History Education. *Global Conferences Series: Social Sciences, Education and Humanities (GCSSEH)*, 2, 59–63. <https://doi.org/https://doi.org/10.32698/GCS.0171>
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Safitri, S., Susanti, L. R., & Ardiyanti, W. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Windows Movie Maker pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI Sekolah Menengah Atas. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 53–72. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v8i1.7442>
- Saputra, A., & Hasan, Y. (2014). Kerjasama Kerajaan Sriwijaya dengan Dinasti Tang pada Tahun 683-740 M. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(2), 62–67. <https://doi.org/https://doi.org/10.35706.jc.v3i2.4771>
- Saputro, G., Suharno, & Rukayah. (2020). Value Clarification Technique (VCT) Models Answered the Challenge of Demoralization in the Face of Globalization Era 5.0. *ACM International Conference Proceeding Series*, 1–5. <https://doi.org/10.1145/3452144.3453750>
- Saripudin, D., Fauzi, W. I., & Nugraha, E. (2021). The Development of Interactive E-Book of Local History for Senior High School in Improving Local Wisdom and Digital Literacy Didin. *European Journal of Educational Research*, 11(1), 17–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.1.17>
- Setiawan, J., Aman, & Wulandari, T. (2020). Understanding Indonesian History, Interest in Learning History and National Insight with Nationalism Attitude. *IJERE: International Journal of Evaluation and Research in Education*, 9(2), 364–373. <https://doi.org/10.11591/ijere.v9i2.20474>
- Sholeh, K. (2017). Analisis Prasasti Talang Tuo Peninggalan Kerajaan Sriwijaya Sebagai Materi Ajar Sejarah Indonesia Di Sekolah Menengah Atas. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 2(2), 13–26. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v2i2.1592>
- Sholeh, K., Sukardi, Suriadi, A., & Nadiya, L. (2022). Nilai Sejarah Maritim Kedatuan Sriwijaya bagi Kemajuan Maritim Indonesia. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 8(2), 162–179. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v8i2.323>
- Siswati, Utomo, C. B., & Muntholib, A. (2018). Implementasi Pendidikan Karakter dalam Membentuk Sikap dan Perilaku Sosial Peserta Didik Melalui Pembelajaran Sejarah di SMA PGRI 1 Pati Tahun Pelajaran 2017 / 2018. *Indonesia Journal of History Education*, 6(1), 1–13.
- Situmorang, H. N., Purba, S., & Situmorang, M. (2021). The Development of Innovative Learning Resources with Multimedia to Support Online Learning in Teaching Industrial Management. *Proceedings of the 6th Annual International Seminar on Transformative Education and Educational Leadership*, 591, 918–925. <https://doi.org/10.2991/asshr.k.211110.205>
- Sokip, Akhyak, Kozin, & Soim. (2018). The Implementation of Behavioristic Learning Theory in Senior High School. *IJAR: International Journal of Advanced Research*, 7(2), 874–878. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/8557>

- Sopacua, J., Fadli, M. R., & Rochmat, S. (2020). The History Learning Module Integrated Character Values. *EduLearn: Journal of Education and Learning*, 14(3), 463–472. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v14i3.16139>
- Subandowo, M. (2022). Teknologi Pendidikan di Era Society 5.0. *SAGACIOUS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Sosial*, 9(1), 24–35.
- Sudibyoy, E., Jatmiko, B., & Widodo, W. (2016). Pengembangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika: Angket. *JPPIPA: Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 1(1), 13–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jppipa.v1n1.p1321>
- Sultani, Alfitri, & Noorhaidi. (2023). Teori Belajar Humanistik dan Penerapannya dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 7(1), 177–193. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30821/ansiru.v7i1.16108>
- Sumantri, B. A., & Ahmad, N. (2019). Teori Belajar Humanistik dan Implikasinya terhadap Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/fondatia.v3i2.216>
- Sumianto. (2020). Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Menggunakan Media Pop Up pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1446–1459. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.727>
- Supriyanto, Safitri, S., & Suhendra, D. (2019). Pengaruh Penerapan Media Video Sejarah terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Banyuasin 1. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(1), 73–93. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v8i1.7443>
- Surendranath, R. R., Mohan, L., & Krishnamoorthy, G. (2021). *Value Education* (Issue January). Charulatha Publications.
- Sustianingsih, I. M. (2020). Pemanfaatan Museum SUBKOSS sebagai Sumber Belajar Sejarah di Lubuklinggau. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(1), 1–14. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v9i1.10260>
- Sutriana, T., & Ripai, I. (2022). Pengembangan Platform Materimu Berbasis Website Menggunakan CMS sebagai Sumber Belajar dalam Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar Siswa Kelas X TKJ SMK Muhammadiyah 2 Kuningan. *ICT Learning: Pendidikan Teknologi Dan Komunikasi*, 6(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.33222/ictlearning.v6i2.2754>
- Syabaruddin, A., Imamudin, & Saptariani, M. (2023). Critical Pedagogy in the Digital Era. *JES: Jurnal Eduscience*, 10(1), 159–164. <https://doi.org/https://doi.org/10.36987/jes.v10i1.3917>
- Taim, E. A. P. (2022). Persebaran Arca Buddha Abad ke-7-9 Masehi: Hubungannya dengan Perkembangan Kawasan Awal Kerajaan Sriwijaya. *Naditira Widya*, 16(2), 95–106. <https://doi.org/10.24832/nw.v16i2.501>
- Tajeri Moghadam, M., Abbasi, E., & Khoshnodifar, Z. (2020). Students' Academic Burnout in Iranian Agricultural Higher Education System: The Mediating Role of Achievement Motivation. *Heliyon*, 6, 1–9. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04960>
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi pada Perusahaan Coffeein. *PERFORMA: Jurnal Manajemen Dan Start-Up Bisnis*, 2(1), 90–95. <https://doi.org/https://doi.org/10.37715/jp.v2i1.1441>

- Tea, F. G., Syarifuddin, & Asmi, A. R. (2022). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare Filmora pada Mata Pelajaran Sejarah. *AKADEMIKA: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 255–268. <https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2006>
- Umami, R., Umamah, N., & Surya, R. A. (2021). Development of Historical Learning E-Module Based Value Clarification Technique (VCT). *Jurnal Historica*, 5(1), 19–36. <https://jurnal.unje.ac.id/index.php/JHIS/article/view/23462>
- Vetrov, Y. P., Bezrukov, A. A., Gorovenko, L. A., & Krupko, S. O. (2021). Use of Digital Instruments and Services in the System of Children’s Additional Education. *Revista on Line de Política e Gestão Educacional*, 25(5), 3246–3256. <https://doi.org/https://doi.org/10.22633/rpge.v2iesp.5.16014>
- 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/https://doi.org/10.17509/historia.v3i2.23313>
- Wandiyo, Suryani, I., & Soleh, K. (2020). Nilai-nilai Dialektika Hubungan Sriwijaya dengan Dinasti Umayyah (Abad VII M). *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 162–178. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jc.v9i2.10261>
- Wannapiroon, P., Nilsook, P., Kaewrattanaapat, N., Wannapiroon, N., & Supa, W. (2021). The Virtual Learning Resource Center for the Digital Manpower. *International Education Studies*, 14(9), 28–43. <https://doi.org/10.5539/ies.v14n9p28>
- Welong, K. D., Tambingon, H. N., & Rotty, V. N. J. (2022). Pembelajaran Berbasis Web, Mobile dan Sumber Belajar Digital. *JBMP: Jurnal Bahan Manajemen Pendidikan*, 11(2), 202–206. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/jbmp.v11i2>
- Wicahyah, D., Asyari, A. K., Irwanto, D., & Susanti, L. R. R. (2022). The Relationship between Buddhist Education in Sriwijaya and Buddhist Education in India. *Ilomata International Journal of Social Science*, 3(3), 303–313. <https://doi.org/https://doi.org/10.52728/ijss.v3i3.483>
- Widiana, I. W., Ketih, I. W., Kristiantari, M. G. R., Permiti, D. P., & Adijaya, M. A. (2020). The Effect of Project Based Assessment with Value Clarification Technique in Improving Students’ Civics Learning Outcomes by Controlling the Family Environment. *European Journal of Educational Research*, 11(4), 1969–1979. <https://doi.org/https://doi.org/10.12973/eu-jer.11.4.1969>
- Widodo, U., Ngadat, & Subandi, A. (2021). Designing Interactive Audio-Visual Instructional Media Based on Value Clarification Technique (VCT). *Journal of Education Technology*, 5(4), 611–618. <https://doi.org/10.23887/jet.v5i4.40412>
- Wijayanti, R., & Wasitohadi. (2015). Efektivitas Pembelajaran Value Clarification Technique (VCT) Berbantu Media Video Interaktif Ditinjau dari Hasil Belajar PKn. *Satya Widya*, 31(1), 54–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.24246/j.sw.2015.v31.i1.p54-68>
- Yamaguchi, K. (2021). CanvasVAE : Learning to Generate Vector Graphic

- Documents. *Proceedings of the IEEE/CVF International Conference on Computer Vision*, 5481–5489. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2108..01249>
- Yaman, H., & Anilan, B. (2019). Values Education in Science Lessons with Activities: Responsibility Value. *Science Education International*, 32(3), 237–247. <https://doi.org/https://doi.org/10.33828/sei.v32.i3.7>
- Yani, S. R., & Siwi, M. K. (2020). Analisis Penggunaan Media Sosial dan Sumber Belajar Digital dalam Pembelajaran Bagi Siswa Digital Native di SMAN 2 Painan. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*, 13(1), 1–7. <https://doi.org/https://dx.doi.org/10.17977/UM014v13i12020p001>
- Yudana, N. P., & Wahyono, S. B. (2019). The Development of Gamelan Learning Media for Android Operating System. *IJCETS: International Journal of Curriculum and Educational Technology Studies*, 7(1), 64–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/ijcets.v7i2.29443>
- Yuliastrin, A., Vebrianto, R., Radeswandri, & Maisyaroh, F. Z. (2023). Contextual Approach-Based E-Module Assessment to Improve Students' Critical Thinking Ability and Skills. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 882–895. <https://doi.org/https://doi.org/10.51276/edu.v4i2.410>
- Yuniarti, F., & Sofyan, H. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Akutansi Pajak dengan Pendekatan Quantum Learning di SMK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 183–194. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.9489>
- Yusuf, M., & Syurgawi, A. (2020). Konsep Dasar Pembelajaran. *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/https://doi.org/10.55623/au.v1i1.3>