

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPHERE*
(*SRIWIJAYA PRESERVATION HISTORICAL E-REALITIES
EDUCATION*) PADA MATERI PRASASTI PENINGGALAN
KEDATUAN SRIWIJAYA**

SKRIPSI

oleh

Rahmat Wahyu Ramadhan

NIM: 06041282126048

Program Studi Pendidikan Sejarah



FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS SRIWIJAYA

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPHERE*
(*SRIWIJAYA PRESERVATION HISTORICAL E-REALITIES*
EDUCATION) PADA MATERI PRASASTI PENINGGALAN
KEDATUAN SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh

Rahmat Wahyu Ramadhan

NIM: 06041282126048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui
Pembimbing,



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPHERE*
(*SRIWIJAYA PRESERVATION HISTORICAL E-REALITIES*
EDUCATION) PADA MATERI PRASASTI PENINGGALAN
KEDATUAN SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh

Rahmat Wahyu Ramadhan

NIM: 06041282126048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Pembimbing,



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199207292019031013**

Mengetahui:

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



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

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199207292019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPHERE*
(*SRIWIJAYA PRESERVATION HISTORICAL E-REALITIES*
EDUCATION) PADA MATERI PRASASTI PENINGGALAN
KEDATUAN SRIWIJAYA**

SKRIPSI

Oleh

Rahmat Wahyu Ramadhan

NIM: 06041282126048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Kamis

Tanggal : 26 Juni 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.

2. Anggota : Risa Marta Yati, S.Pd., M.Hum.



Indralaya, 30 Juni 2025

Mengetahui

Koordinator Program Studi

Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SPHERE*
(*SRIWIJAYA PRESERVATION HISTORICAL E-REALITIES*
EDUCATION) PADA MATERI PRASASTI PENINGGALAN
KEDATUAN SRIWIJAYA**

Oleh:

Rahmat Wahyu Ramadhan

06041282126048

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 : Rahmat Wahyu Ramadhan

NIM : 06041282126048

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya” 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 dikemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Indralaya, 15 Juli 2025

Yang membuat pernyataan



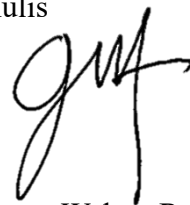
Rahmat Wahyu Ramadhan
NIM. 06041282126048

PRAKATA

Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak terutama Bapak Muhammad Reza Pahlevi M.Pd. sebagai dosen pembimbing akademik sekaligus sebagai dosen pembimbing skripsi atas segala arahan dan bimbingan yang telah diberikan dalam upaya menyelesaikan skripsi ini. Penulis juga ucapkan terima kasih kepada Dekan FKIP Unsri Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan IPS Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., dan Bapak Muhammad Reza Pahlevi M.Pd. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah. Ungkapan dan ucapan terima kasih juga ditujukan kepada seluruh dosen prodi Pendidikan Sejarah atas ilmu pengetahuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan ini. Selanjutnya ucapan terima kasih kepada Bapak Asef Syarifullah sebagai admin Prodi Pendidikan Sejarah atas bantuannya hingga penyelesaian proses administrasi skripsi ini. Ucapan terima kasih juga diberikan untuk Ibu Amrina Rosyada, S.Pd., selaku guru mata pelajaran sejarah, juga untuk seluruh guru, staff tata usaha dan seluruh staff di SMA Bina Jaya Palembang yang telah memberikan bantuan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Akhir kata, terima kasih untuk pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna untuk pembelajaran pada bidang studi Pendidikan Sejarah serta perkembangan ilmu pengetahuan, dan teknologi.

Indralaya, 15 Juli 2025

Penulis



Rahmat Wahyu Ramadhan
NIM. 060441282126048

HALAMAN PERSEMBAHAN

Segala puji kepada Allah SWT atas segala nikmat, limpahan Rahmat, dan Karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas skripsi ini hingga selesai dan dapat berjalan dengan lancar guna memperoleh gelar Sarjana. Shalawat serta salam juga selalu terlimpahkan kepada Rasulullah Muhammad S.A.W. Adapun sebagai bentuk rasa Syukur, skripsi ini akan dipersembahkan kepada :

1. Ayahanda Mulyadi yang selalu mendo'akan, mendidik dan tiada henti memberikan semangat serta motivasi kepada penulis dalam menjalani perkuliahan sehingga penulis dapat menyelesaikan studinya sampai sarjana dan penulis persembahkan gelar ini untuknya.
2. Ibunda Susiana terimakasih yang sebesar-besarnya penulis ucapkan atas segala bentuk bantuan, semangat, motivasi serta do'a yang tiada henti dipanjatkan untuk penulis selama ini, terima kasih juga atas perhatian dan kesabaran dalam menghadapi penulis, serta menjadi tempat pulang bagi penulis, penulis persembahkan gelar ini untuknya.
3. Kedua saudariku, Intan Ulandari dan Indah Ramadani. Terima kasih atas semangat dan dukungan kepada penulis dalam menempuh pendidikan selama ini, terima kasih juga atas do'a dan cinta kepada penulis.
4. Keluarga semua yang tidak bisa disebutkan satu persatu, terima kasih banyak atas do'a, dukungan dan bantuannya selama ini
5. Dosen pembimbing akademik sekaligus pembimbing skripsi Bapak Muhammad Reza Pahlevi M.Pd. Terima kasih telah mengarahkan dan membimbing penulis selama perkuliahan hingga skripsi ini dapat selesai dengan baik.
6. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya atas segala ilmu yang diberikan, arahan, motivasi, dan pengalaman yang diberikan kepada penulis.
7. Guru Pamong Ibu Amrina Rosyada, S.Pd., Terimakasih atas arahan, bimbingan serta dukungannya selama proses penelitian

8. Kepada Salsanila yang telah menemani penulis semasa kuliah dan dalam proses pembuatan skripsi hingga skripsi ini dapat diselesaikan. Terima kasih atas semua bantuannya baik yang kecil maupun besar, terima kasih atas semangat dan motivasinya kepada penulis ketika penulis mengalami penurunan motivasi dalam menyusun skripsi.
9. Rekan seperjuangan di Pendidikan Universitas Sriwijaya Angkatan 2021 yang menemani selama masa perkuliahan, terima kasih atas dukungan dan bantuannya, *see you on top, guys*.

MOTTO:

“QUE SERA, SERA”

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
ABSTRAK	Error! Bookmark not defined.
ABSTRACT	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Definisi Belajar	10
2.2 Definisi Pembelajaran	11
2.3 Definisi Pembelajaran Sejarah	12
2.4 Definisi Media Pembelajaran	13
2.5 Jenis Media Pembelajaran.....	14
2.6 <i>Digital History</i>	14
2.7 Kedatuan Sriwijaya	15
2.8 Teori Belajar.....	16
2.8.1 Teori Belajar Konstruktivisme.....	16
2.9 <i>Metaverse</i>	17
2.9.1 Kelebihan <i>Metaverse</i>	19
2.9.2 Kekurangan <i>Metaverse</i>	19

2.9.3 Spatial.....	21
2.9.4 Website <i>Monster Mask</i>	23
2.9.5 <i>Software</i> Blender.....	24
2.10 Penelitian Pengembangan	26
2.11 Model Pengembangan.....	27
2.12 Penelitian Terdahulu.....	28
2.13 Kerangka Berpikir.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Metode Penelitian.....	32
3.2 Lokasi dan Subjek Penelitian.....	32
3.3 Prosedur Penelitian.....	33
3.3.1 Tahapan Perencanaan (<i>Planning</i>).....	33
3.3.2 Tahapan Perancangan (<i>Design</i>).....	35
3.3.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	36
3.4 Teknik Pengumpulan Data	37
3.4.1 Angket atau Kuisisioner.....	38
3.4.2 Uji Coba Produk.....	38
3.4.2.1 Uji Alpha	38
3.4.2.2 Uji Beta	41
3.4.2.1.1 Uji Respon Guru dan Peserta Didik.....	41
3.5 Teknik Analisis Data	42
3.5.1 Analisis Data Kuisisioner.....	42
3.5.1.1 Analisis Data Uji Alpha.....	42
3.5.1.2 Analisis Data Uji Beta	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	44
4.1 Hasil Penelitian	44
4.1.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>).....	44
4.1.1.1 Studi Literatur	48
4.1.1.2 Penentuan Sumber Daya	48
4.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	49
4.1.2.1 Mengembangkan Ide Awal Produk	49

4.1.2.2 Menentukan <i>Software</i> dan Aplikasi Pengembangan Produk.....	49
4.1.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	50
4.1.2.3.1 <i>Flowchart</i> Materi.....	51
4.1.2.3.2 <i>Flowchart</i> Pengembangan	52
4.1.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	52
4.1.2.4.1 <i>Storyboard lay out</i>	53
4.1.2.4.2 <i>Storyboard prototype</i>	55
4.1.3 Mempersiapkan Materi Pendukung	56
4.1.3.1 Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya	57
4.1.3.2 Gambar Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya	57
4.1.3.2.1 <i>Website Monster Mash</i>	58
4.1.3.2.2 <i>Software Blender</i>	58
4.1.3.3 Membuat Latihan Soal	60
4.1.3.4 Menggabungkan Semua Komponen Ke dalam Media <i>SPHERE</i> ..	60
4.1.3.5 Uji Alpha	61
4.1.3.5.1 Validasi Media	61
4.1.3.5.2 Validasi Materi.....	63
4.1.3.6 Revisi.....	64
4.1.3.6.1 Revisi Ahli Media.....	64
4.1.3.7 Uji Beta	65
4.1.3.7.1 Uji Coba Pengisian Angket Respon Guru	66
4.1.3.7.2 Uji Coba Pengisian Angket Respon Peserta Didik.....	68
4.1.3.7.3 Hasil Rekapitulasi Pengisian Angket Respon Guru dan Peserta Didik	72
4.2 Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP	82
5.1 Kesimpulan	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tabel Instrumen Penelitian	38
Tabel 3. 2 Tabel Identitas Validasi Ahli.....	39
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	39
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	40
Tabel 3. 5 Kategori Skor Validasi Ahli.....	42
Tabel 3. 6 Kategori Tingkat Kevalidan	42
Tabel 4.1 <i>Storyboard lay out</i> Media Pembelajaran SPHERE	53
Tabel 4 2 Cuplikan <i>Storyboard prototype</i> Media Pembelajaran SPHERE	55
Tabel 4 3 Validasi Ahli Media	61
Tabel 4 4 Validasi Ahli Media	63
Tabel 4 5 Revisi Berdasarkan Saran Ahli Media	65
Tabel 4 6 Hasil Pengisian Angket Respon Guru	66
Tabel 4 7 Hasil Pengisian Angket Respon Guru	68
Tabel 4 8 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas X.B	69
Tabel 4 9 Hasil Pengisian Angket Respon Peserta Didik Kelas X.C	71
Tabel 4 10 Rekapitulasi Angket Respon Guru dan Peserta Didik.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Lembar Usul Judul Skripsi	93
Lampiran 2: Surat Keputusan Penunjukan Pembimbing Skripsi	94
Lampiran 3: Surat Izin Penelitian dari FKIP Universitas Sriwijaya ke Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan.....	96
Lampiran 4: Surat Izin Penelitian dari Dinas Provinsi Sumatera Selatan.....	97
Lampiran 5: Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian dari Sekolah	98
Lampiran 6: Lembar Validasi Ahli Materi	99
Lampiran 7: Lembar Validasi Ahli Media.....	102
Lampiran 8: Angket Respon Guru Terhadap Pengembangan Media <i>SPHERE</i> ..	105
Lampiran 9: Angket Respon Peserta Didik Terhadap Media <i>SPHERE</i>	108
Lampiran 10: Link dan <i>QR CODE</i> Produk.....	112
Lampiran 11: Kartu Bimbingan	112
Lampiran 12: Dokumentasi Penelitian.....	115

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya". Penelitian ini dilatar belakangi oleh kurangnya media pembelajaran interaktif yang mampu menarik minat belajar peserta didik dalam mata pelajaran Sejarah dan melihat potensi besar dalam media pembelajaran berbasis *metaverse*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar bagi peserta didik yang valid, menarik dan efektif sehingga berpengaruh pada minat belajar peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan di kelas X.B dan X.C SMA Bina Jaya Palembang, dan merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model Alessi & Trollip. Kevalidan media pembelajaran *SPHERE* didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan melalui beberapa validator yaitu ahli media dan ahli materi. Adapun hasil validasi media didapatkan hasil sebesar 4,5, ahli materi sebesar 4,6 dengan kategori sangat valid. Selain itu respon kemenarikan dari Media Pembelajaran *SPHERE* dapat diketahui dari hasil angket respon yang diisi oleh guru dan peserta didik dan didapatkan data bahwa Media Pembelajaran *SPHERE* mendapatkan skor responden sebesar 87,2% dan masuk kategori sangat menarik membuktikan bahwa Media Pembelajaran *SPHERE* bersifat sangat menarik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical ERealities Education)* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya ini valid, menarik dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah di kelas X.B dan X.C SMA Bina Jaya Palembang.

Kata Kunci : Pengembangan, Media Pembelajaran, *SPHERE*

Disetujui,
Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

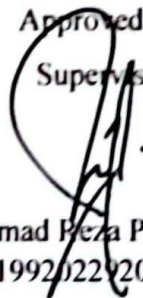
Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This study is entitled "Development of SPHERE Learning Media (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education) on the Material of Sriwijaya Kedatuan Heritage Inscriptions". This research is motivated by the lack of interactive learning media that can attract students' interest in learning History subjects and see great potential in metaversebased learning media. This study aims to develop valid, interesting and effective teaching materials for students so that they have an impact on students' interest in learning. This research was conducted in classes X.B and X.C SMA Bina Jaya Palembang, and is a type of development research using the Alessi & Trollip model. The validity of the SPHERE learning media is based on the results of expert validation carried out through several validators, namely media experts and material experts. The results of the media validation obtained a result of 4.5, material experts 4.6 with a very valid category. In addition, the response to the attractiveness of the SPHERE Learning Media can be seen from the results of the response questionnaire filled out by teachers and students and data obtained that the SPHERE Learning Media received a respondent score of 87.2% and was categorized as very interesting, proving that the SPHERE Learning Media is very interesting. So it can be concluded that the Development of SPHERE Learning Media (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education) on the Material of the Sriwijaya Kedatuan Heritage Inscription is valid, interesting and effective for use in history learning in classes X.B and X.C SMA Bina Jaya Palembang.

Keywords: *Development, Learning Media, SPHERE*

Approved by,
Supervisor



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202202019031013

Certified by,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 1992022020190310

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi mempengaruhi pendidikan di abad ke-21. Ada banyak jenis media pembelajaran yang tersedia dan model pembelajaran baru yang memanfaatkan kemajuan teknologi (Natasya et al., 2022). Media pembelajaran yang menarik dan inovatif sesuai dengan kemajuan pendidikan abad 21, di mana setiap aspek menggunakan teknologi untuk membuat pembelajaran menjadi mudah dipahami dan lebih ekonomis (Farida & Ragil, 2021). Keterampilan guru abad 21 sangat penting untuk memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi. Keterampilan ini juga penting untuk meminimalkan kehilangan belajar (*learning loss*) dalam beberapa situasi (Andi et al., 2022). Untuk menciptakan peserta didik yang mampu menguasai keterampilan abad 21 tentulah yang pertama kali harus dilatih adalah guru, guru yang memiliki keterampilan abad 21 tentu pula akan mampu membimbing dan mengarahkan peserta didik supaya juga menguasai keterampilan abad 21.

Kreativitas seorang pendidik merupakan hal yang sangat penting dalam pembelajaran (Anderson et al., 2021). Keterampilan berpikir dan belajar di abad 21 ini, atau yang dikenal dengan istilah “*The 4C Skills*” yang disusun oleh *Framework Partnership of 21st Century Skills*, meliputi: (1) *Communication*/Komunikasi; (2) *Collaboration*/Kolaborasi; (3) *Critical Thinking and Problem Solving*/Berpikir Kritis dan Pemecahan Masalah; dan (4) *Creative and Innovative*/Daya Cipta dan Inovasi (Lili & Nana, 2020). Dalam upaya mewujudkan siswa yang memiliki kemampuan abad 21 sang guru haruslah memiliki kompetensi yang dibutuhkan, salah satunya ialah inovatif. Inovasi adalah suatu alat, hal, atau gagasan yang baru di mana hal tersebut belum pernah ada sebelumnya, di mana dengan terciptanya hal baru tersebut diharapkan dapat menjadi sesuatu yang menarik dan berguna (Ulfa, 2021).

Berkaitan dengan hal tersebut pendidik yang kreatif ialah pendidik yang dapat meningkatkan pemanfaatan tujuan, materi pembelajaran, media, metode, evaluasi, hingga lingkungan belajar peserta didik (Yuwono & Irmawati, 2021). Sudah menjadi tanggung jawab pendidik untuk mengelola kegiatan pembelajaran yang lebih berkualitas untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pendidik harus memiliki cara yang inovatif dalam mengajar agar pembelajaran lebih memberikan kesan yang baik setelah proses pembelajaran selesai dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan (Hasriadi, 2022).

Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang objek kajiannya adalah materi mengenai peristiwa masa lampau dengan segala aktivitasnya (Kuswono et al., 2021). Namun, karena pelajaran sejarah seringkali hanya berfokus pada hafalan nama tokoh, peristiwa, dan tempat bersejarah, siswa sering menganggap pelajaran itu kurang menarik. Pendapat ini semakin diperparah oleh guru sejarah yang seringkali tidak mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar sejarah. (Rahardian & Setiawan, 2021). Media pembelajaran yang interaktif dan inovatif dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut guna menghilangkan anggapan siswa bahwa pembelajaran sejarah bersifat kurang menarik, dan juga harus mampu meningkatkan minat belajar siswa, media yang tepat untuk mengatasi 2 permasalahan tersebut ialah media pembelajaran haruslah mengadopsi teknologi terkini supaya mampu membangkitkan minat belajar siswa.

Salah satu teknologi terkini yang cocok dengan untuk menjawab tantangan di atas ialah teknologi *metaverse*. *Metaverse* adalah istilah digitalisasi terkini yang titik tekannya pada perubahan fisik menjadi digital (Fauzian, 2022). Dalam konteks pembelajaran sejarah hal ini dapat dimaksudkan dengan mengubah media pembelajaran konvensional seperti foto prasasti ataupun sumber primer lainnya menjadi bentuk digital, hal ini tentu akan membuat peserta didik yang memang sudah akrab dengan teknologi digitalisasi menjadi semakin tertarik. Sumber primer dalam ilmu sejarah dapat diartikan sebagai sumber utama yang menjadi sumber terkuat dalam metodologi Sejarah karena merupakan sumber sezaman dengan suatu peristiwa yang dibahas dalam sumber primer tersebut (Masyitah, 2022).

Salah satu sumber primer dalam sejarah adalah prasasti. Prasasti adalah catatan masa lalu yang ditulis pada batu atau logam. Selain batu dan logam, media penulisan prasasti dapat berupa tanah, kayu, tanduk, tulang, bahkan daun lontar. Singkatnya, prasasti adalah benda padat dan keras yang di atasnya memiliki tulisan (Meyanti & Andhifani, 2021). Salah satu kerajaan yang memiliki banyak prasasti adalah Kedatuan Sriwijaya (disebut kedatuan karena dipimpin oleh seorang yang disebut datu), Kedatuan Sriwijaya sendiri adalah kemaharajaan maritim yang kuat di Pulau Sumatera yang memiliki daerah kekuasaan yang mencakup Kamboja, Thailand, Semenanjung Malaka, Sumatera, Jawa, Kalimantan, dan Sulawesi. Ini juga memiliki banyak pengaruh di seluruh Nusantara. (Susanti et al., 2024). Dengan memiliki wilayah kekuasaan seluas itu tentu menjadi bukti bahwa Kedatuan Sriwijaya mampu tumbuh dan berkembang menjadi pusat perdagangan maritim untuk wilayah Nusantara dan sekitarnya (Dhita & Nofradatu, 2021). Hal ini menjadi pendukung bahwa Kedatuan Sriwijaya memiliki banyak peninggalan bersejarah baik di dalam negeri maupun di luar negeri yang berbentuk prasasti.

Digitalisasi prasasti sangat penting untuk melestarikan dan menyebarluaskan informasi tentang sejarah dan asal-usul prasasti serta meningkatkan pemahaman dan apresiasi masyarakat terhadap warisan budaya. (Sarasvananda et al., 2023). Digitalisasi ialah suatu perubahan media seperti cetak, audio, dan video menjadi digital atau dokumen elektronik (Fiaji et al., 2021). Tren terbaru dalam teknologi digital, seperti kecerdasan buatan, *Virtual Reality (VR)*, *Non-Fungible Token (NFT)*, *Internet of Things (IoT)*, *Metaverse*, dan blockchain, telah membawa perubahan besar dalam Masyarakat (Muttaqin et al., 2021). Pada penelitian ini penulis memanfaatkan teknologi digital yaitu dan *Metaverse*, dalam pembuatan media pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* yang dalamnya terdapat versi digital dari berbagai prasasti peninggalan kedatuan sriwijaya.

Secara etimologis, kata *metaverse* berasal dari dua kata yaitu “*meta*” yang berarti luar dan “*verse*” yang berarti alam semesta. Dalam pengertian ini, *Metaverse* adalah realitas virtual dalam 3D yang memungkinkan orang berinteraksi, bekerja, bermain, bersosialisasi, dan melakukan aktivitas lainnya (Hapidz et al., 2022).

Karena melihat peluang yang menjanjikan dari teknologi tersebut menjadi alasan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *SPHERE*, sebab teknologi tersebut dewasa ini menjadi sebuah trend dalam banyak bidang termasuk Pendidikan. mendigitalisasi prasasti dan menggunakan teknologi *metaverse* untuk membantu siswa mengakses prasasti yang telah terdigitalisasi.

Media pembelajaran digital menjadi salah satu media yang cukup menarik perhatian peserta didik sebab media digital ini tidak membuat mereka menjadi bosan, bahkan dengan media ini suasana pembelajaran daring pun dapat menjadi cukup menyenangkan (Wityastuti et al., 2022). Kelebihan media pembelajaran digital adalah dapat digunakan di luar atau di dalam kelas, dan dapat digunakan dengan *smartphone* atau laptop. Karena penduduk Indonesia adalah salah satu pengguna *smartphone* terbanyak di dunia, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran digital lebih efisien untuk digunakan. (Harianto, 2023). Selain itu, lebih fleksibel dan mudah diakses oleh guru dan siswa menjadi keunggulan lain dari media pembelajaran digital (Rahmadhani et al., 2023). Salah satu jenis media pembelajaran digital yang dapat dikembangkan dan dimanfaatkan oleh pendidik ialah *SPHERE*.

SPHERE merupakan akronim dari *Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education* Adapun makna dari nama tersebut ialah, Sriwijaya merujuk pada Kedatuan Sriwijaya sebagai materi utama. *Preservation* Menunjukkan tujuan melestarikan prasasti dengan cara mendigitalisasikannya. *Historical E-Realities* menegaskan bahwa platform ini adalah dunia digital untuk sejarah. *Education* menggambarkan bahwa aplikasi ini bertujuan sebagai sarana edukasi atau pendidikan.

SPHERE sendiri ialah sebuah media pembelajaran digital yang mana menggunakan teknologi *metaverse* sebagai teknologi utamanya. Berdasarkan penjelasan di atas peneliti menarik kesimpulan bahwasanya melakukan pengembangan pada materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya sangat media pembelajaran *SPHERE* berguna dalam menambahkan media pembelajaran yang dapat digunakan meningkatkan minat belajar siswa. Dengan menyediakan media pembelajaran *SPHERE* peserta didik dapat dengan mudah mengakses dan

mempelajari materi Kedatuan Sriwijaya dan melihat penggambaran dari Prasastinya dalam bentuk 3D. Hal ini tentu akan meningkatkan minat belajar peserta didik terkhusus pada materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya (Sari et al., 2024).

Sejalan dengan penjelasan beberapa hal di atas peneliti menyimpulkan bahwa melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis media pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* pada materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya dilakukan untuk menambahkan media pembelajaran berbasis teknologi yang dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta dapat dipakai berulang kali. Dengan menyediakan media pembelajaran digital yang terhubung dengan teknologi *metaverse* peserta didik memiliki kemudahan dalam mengakses kembali media tersebut jika ingin belajar lagi mengenai materi materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya. Hal itu tentu akan berdampak terhadap peningkatan minat belajar peserta didik terlebih pada materi prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya sebagai alat pengajaran di sekolah (Sintya et al., 2024). Dengan memiliki pengetahuan sejarah diharapkan siswa memiliki kesadaran dan kepedulian terhadap masyarakat lingkungannya melalui pemahaman terhadap nilai-nilai sejarah dan kebudayaan masyarakat (Hasudungan, 2022). Mengingat prasasti merupakan sumber primer yang dapat memberikan validasi kuat tentang Sejarah serta kehebatan Kedatuan sriwijaya pada masa lampau.

Dalam proses membuatnya *metaverse* dapat dibuat melalui beberapa aplikasi atau platform, untuk *metaverse* dapat menggunakan platform seperti *Spatial*, *Sandbox*, *Decentraland*, dan *Roblox*. Dalam penelitian ini penulis memilih untuk menggunakan *Spatial* untuk membuat *metaverse*.

Agar penelitian ini memiliki pondasi ilmiah yang kokoh penulis juga menyertakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan judul yang penulis pilih. Penelitian pertama adalah penelitian yang berjudul “Pembelajaran Berbasis *Metaverse – Virtual Reality* menggunakan *Spatial.io* dengan Model *Discovery Learning* untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa”. Dari penelitian tersebut didapat hasil yang menunjukkan media pembelajaran yang menggunakan

teknologi *metaverse* dalam penelitian tersebut menggunakan *Spatial.io* memberikan dampak positif terhadap meningkatkan pemahaman dan minat peserta didik. Pembelajaran berbasis *Metaverse* dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa serta dinilai cukup efektif meningkatkan hasil belajar siswa (Rasyida et al., 2023).

Penelitian selanjutnya berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Sebagai Alternatif Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Di Kelas Dengan Teknologi *Metaverse*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mengevaluasi media pembelajaran interaktif berbasis teknologi *metaverse* sebagai alternatif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Adapun hasil dari penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran ini mampu menjadi alternatif yang efektif dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, dengan memberikan pengalaman yang lebih interaktif, imersif, dan menarik bagi siswa pembelajaran berbasis *metaverse* mampu memberikan hasil positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa di kelas (Prayitno et al., 2024).

Penelitian selanjutnya ialah penelitian dengan judul ” *Revolusi Pembelajaran Sejarah Berbasis Metaverse: Menyongsong Pendidikan Abad 21 di Indonesia Timur*”. Adapun Hasil penelitian menunjukkan bahwa *metaverse* memiliki potensi besar untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, imersif, dan kontekstual. Siswa menunjukkan peningkatan motivasi, pemahaman yang lebih baik tentang peristiwa sejarah, serta kemampuan berpikir kritis yang lebih tajam. Namun, tantangan utama dalam implementasi teknologi ini mencakup keterbatasan infrastruktur digital, rendahnya literasi digital guru, dan ketimpangan pembangunan antara wilayah barat dan timur Indonesia. Untuk itu, dibutuhkan kolaborasi antara pemerintah, dunia usaha, dan perguruan tinggi untuk mendukung pengembangan dan pelatihan yang memadai agar teknologi ini dapat diterapkan secara optimal dan efektif di Indonesia Timur (Maysuri & Hamisa, 2025).

Dari beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah berbasis *SPHERE* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya akan menghasilkan media

pembelajaran yang sangat membantu para guru meningkatkan minat belajar siswa, juga meningkatkan hasil belajar, dan juga mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar hal tersebut sudah terbukti dalam beberapa penelitian terdahulu.

Kelebihan dan perbedaan penelitian yang peneliti buat dari penelitian terdahulu ialah terletak pada aplikasi dan *software* yang peneliti gunakan dalam penelitian ini peneliti menggunakan 100% aplikasi dan *software* yang gratis sehingga sangat memudahkan pihak lain untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *metaverse*, selain menggunakan 100% aplikasi dan *software* yang gratis peneliti juga menggunakan aplikasi dan *software* yang *open source* yang artinya siapa saja termasuk orang awam dapat dengan mudah mengakses aplikasi dan *software* untuk digunakan membuat media pembelajaran berbasis *metaverse*. Selain kelebihan yang sudah peneliti jelaskan di atas dalam penelitian ini peneliti memiliki perbedaan dari penelitian lain yaitu terletak pada materi yang dijelaskan di dalam media pembelajaran yaitu materi prasasti peninggalan kedatuan sriwijaya hal ini peneliti lakukan sebab materi prasasti peninggalan kedatuan sriwijaya adalah materi yang jarang diangkat dalam banyak penelitian, selain itu pemilihan materi juga didasarkan pada kecocokan visual antara prasasti peninggalan kedatuan sriwijaya dengan media pembelajaran *SPHERE* yang peneliti kembangkan. dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti terletak pada teknologi yang digunakan yaitu *metaverse* yang membuat proses pembelajaran lebih menarik sebab interaktif, lebih efisien sebab dapat dilakukan kapan saja dan di mana saja selama memiliki jaringan internet, dan inovatif sebab melibatkan penggunaan teknologi yang jarang digunakan oleh khalayak umum.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di SMA Bina Jaya Palembang yang pertama pada tanggal 8 Januari 2025 berupa wawancara bersama guru mata pelajaran sejarah. Kemudian pada tanggal 9 Januari 2025 untuk melakukan wawancara lanjutan terkait media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah di SMA Bina Jaya Palembang, pada kelas tertentu seperti pada kelas X. B, dan X. C di mana sebagian besar peserta didik terlihat kurang memperhatikan penjelasan guru dan tidak terlalu aktif selama proses pembelajaran di kelas. Peneliti

melakukan observasi sederhana kepada peserta didik kelas X. B, dan X. untuk mendukung temuan tersebut yang hasilnya menunjukkan bahwa sebagian besar mengalami penurunan motivasi belajar dengan indikasi tidak memperhatikan penjelasan guru. Selain itu, saat guru menanyakan pertanyaan mengenai prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya yang peserta didik ketahui didapatkan fakta bahwa sangat sedikit peserta didik yang dapat menyebutkan prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya yang mereka ketahui. Guru juga menyampaikan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih bersifat konvensional, yaitu berupa buku paket sejarah, dan belum pernah menggunakan media pembelajaran berbasis game edukasi sejenis *SPHERE* sebagai variasi dalam proses belajar mengajar. Maka dari itu, media pembelajaran *SPHERE* ini sangat cocok untuk diterapkan sebagai pembelajaran media baru di SMA Bina Jaya Palembang. Media pembelajaran ini diterapkan kepada peserta didik yang bertujuan untuk meningkatkan minat belajar dari peserta didik.

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas maka peneliti merasa tertarik dan perlu untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* Pada Materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa uraian di atas maka penulis menyimpulkan beberapa rumusan masalah :

1. Bagaimana mengembangkan Media Pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* pada materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya?
2. Bagaimana validitas dari penggunaan Media Pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* pada materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya?

3. Bagaimana respon guru dan peserta didik pengembangan media pembelajaran *SPHERE (Sriwijaya Preservation Historical E-Realities Education)* pada materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Terkait dengan penjabaran latar belakang serta rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan Media Pembelajaran *SPHERE* pada materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya yang valid
2. Untuk mengetahui kevalidan produk Media Pembelajaran *SPHERE* pada materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya
3. Untuk mengetahui respon guru dan siswa terkait media pembelajaran *SPHERE* pada materi Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan beberapa manfaat sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan inovasi bagi para pendidik, serta mampu memberikan referensi mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis *metaverse*

1.4.1 Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *SPHERE* menggunakan pendekatan materi prasasti peninggalan Kedatuan Sriwijaya ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber yang relevan serta dapat membantu untuk penelitian selanjutnya.
2. Bagi peserta didik, diharapkan mampu membantu peserta didik untuk meningkatkan motivasi dalam belajar sejarah khususnya pada materi Sejarah dan peninggalan Kedatuan.
3. Bagi pendidik, diharapkan dapat digunakan sebagai bahan ajar yang menarik minat belajar peserta didik untuk digunakan khususnya dalam mata pelajaran sejarah.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Susilo, Khoirul Anwar, D. (2024). TRANSFORMASI PARADIGMA PEMBELAJARAN SEJARAH PADA PESERTA DIDIK DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0. 7, 1–23.
- Agustin Hanisyah, W., & Noriza Munahefi SPd, D. (2024). PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika Systematic Literature Review : Teori Belajar Konstruktivisme pada Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa. Prisma, 7, 731–738. <https://proceeding.unnes.ac.id/prisma>
- Alfat, B. M., & Irfan, M. (n.d.). Pengembangan Maket 3D Sebagai Media Pembelajaran Lingkungan dan Mitigasi Bencana Alam Pada Siswa Sekolah Dasar. 0, 273–291.
- Anis Dzakiyah, et al. (2024). PENINGKATAN KEMAMPUAN MENGHITUNG OPERASI BILANGAN CACAH SISWA KELAS III SD MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM ACCELERATED INSTRUCTION (TAI) Anis. *Αγαν*, 15(1), 37–48.
- Annisa, C. (2024). Blender: Solusi Open-Source untuk Pembuatan dan Pengembangan 3D. October.
- Ardiansyah, Risnita, M. S. J. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. 1, 1–9.
- Ariyana, R. Y., Erma Susanti, & Prita Haryani. (2022). Rancangan Storyboard Aplikasi Pengenalan Isen-Isen Batik Berbasis Multimedia Interaktif. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan Teknologi*, 1(3), 321–331. <https://doi.org/10.55123/insologi.v1i3.375>
- Armelinda1, I. J., Samuel, N., Silvia, P., & Pamungkas, R. A. (n.d.). Pembuatan Aplikasi AR dalam Mendukung Pembelajaran dan Pemahaman Lingkungan di Sekitar Rumah. 1–9.
- Arrosyad, M. I., & Nugroho, F. (2022). Pengembangan Digital Tranformasi Role Playing Games (RPG) Base Learning pada Pendidikan Kemuhammadiyah Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 3462–3472. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2626>
- Aulia, J. (n.d.). Penyusunan Kerangka Berpikir Dalam Penelitian. 1–5.

- Barlian, U. C. (2022). METAVERSE SEBAGAI UPAYA MENGHADAPI TANTANGAN PENDIDIKAN DI MASA DEPAN. *Journal of Educational and Language Research*, 1(1), 1–52. <https://doi.org/10.21608/pshj.2022.250026>
- Dinda Sintya, Muhamad Aldian Roni, R. S. (2024). ANALISIS TEMUAN BENDA-BENDA PENINGGALAN. 3(2), 49–62. <https://doi.org/10.22437/krinok.v3i1.32654>
- Dodi, S. (2022). Analisis Potensi Metaverse pada Dunia Pendidikan di Indonesia. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(11), 4606–4610. <https://doi.org/10.54371/jiip.v5i11.1101>
- Dwi Puspitasari, Maria Ulfah, Iwan Ramadhan, Y., & Wijayati, F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. 4(1), 135–148.
- Endarto, I. A., & Martadi. (2022). Analisis Potensi Implementasi Metaverse Pada Media Edukasi Interaktif. *Jurnal Barik*, 4(1), 37–51. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JDKV/>
- Fauzian, R. inda. (2022). M E T a V E R S E D a N P E M B E L a J a R a N S E J a R a H K E B U D a Y a a N. *Madaris; : Jurnal Guru Inovatif* ISSN : 2716-4489 Edisi Khusus ISOE, Juni 2022: Hal. 27 - 37, Juni(edisi Khusus ISOE), 27–37.
- Fiaji, N. A., Brata, K. C., & Zulvarina, P. (2021). Aplikasi AR-CA (Augmented Reality Relief Candi Jago) sebagai Upaya Pendokumentasian Digital Relief Candi Jago dan Pengenalan Wisata Sejarah di Malang. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 8(4), 815–822. <https://doi.org/10.25126/jtiik.2021844447>
- Hapidz, F., Akbar, F. M., Maulidi, W. K., Siburian, R. M., & Puspitasari, H. (2022). Pemberdayaan Teknologi Metaverse bagi Kelangsungan Dunia Pendidikan. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(1), 1738–1747.
- Harianto, R. (2023). Media Pembelajaran Digital Phisycs Module (DPM) di SMA: Analisis Kemampuan Literasi Sains Siswa. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 13(1), 86–92. <https://doi.org/10.24929/lensa.v13i1.303>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>

- Hasudungan, A. N. (2022). Paradigma Pedagogi Reflektif (Ppr): Konstruksi Nilai-Nilai Karakter Dalam Materi Sejarah Maritim Untuk Sekolah Menengah Atas. 64–73.
- Herlambang, I. R., Ramadhan, M. R., & Ujiwantanu, R. S. (2023). Pengaruh Metaverse Di Bidang Pendidikan. Seminar Nasional TEKNOKA, 8(8), 181–187. <https://ft.uhamka.ac.id/>,
- Humaira, A., Haq, M. J., & Fitri, T. N. (2024). Hipkin Journal of Educational Research HJER Metaverse in higher education. 1(1), 87–100. <http://ejournal-hipkin.or.id/index.php/hipkin-jer/>
- Indah Wahyu Ningsih, Ulfah, Annisa Mayasari, O. A. (2024). MANAJEMEN PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DALAM MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. 5(1), 23–37.
- Indarta, Y., Ambiyar, A., Samala, A. D., & Watrianthos, R. (2022). Metaverse: Tantangan dan Peluang dalam Pendidikan. Jurnal Basicedu, 6(3), 3351–3363. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2615>
- Jusmiana, A., Herianto, H., & Awalia, R. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Smp Di Era Pandemi Covid-19. Pedagogy: Jurnal Pendidikan Matematika, 5(2), 1–11. <https://doi.org/10.30605/pedagogy.v5i2.400>
- Jusuf, H., Lucia Sri Istiyowati, Muh Fauzi, Maria Magdalena, & R. Eko Indrajit. (2023). Metaverse-Based Learning in the Digital Era. JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(3), 334–346. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i3.35071>
- KARTUBI. (2024). Mengembalikan Natuna Sebagai Pusat Poros Maritim Dunia Tinjauan Ekonomi Dan Perdagangan Serantau. Jurnal Segeram, 3(1), 1–23. <https://doi.org/10.56783/js.v3i1.70>
- Kuswono, K., Sumiyatun, S., & Setiawati, E. (2021). Pemanfaatan Kajian Sejarah Lokal Dalam Pembelajaran Sejarah Di Indonesia. Jurnal Lentera Pendidikan Pusat Penelitian Lppm Um Metro, 6(2), 206. <https://doi.org/10.24127/jlpp.v6i2.1817>
- Lestari, O. (n.d.). Potensi wisata religi makam Ki Marogan sebagai upaya pelestarian kearifan lokal di kota Palembang. 0341, 167–176.
- Liberta Loviana Carolin, I Ketut Budaya Astra, & I Gede Suwiwa. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Dengan Model Addie Pada

- Materi Teknik Dasar Tendangan Pencak Silat Kelas Vii Smp Negeri 4 Sukasada Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 5(2), 12–18. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v5i2.934>
- Maya, P., & Masyitah. (2022). PERSPEKTIF SEJARAH sebagai ILMU dan PENGARUHNYA untuk MASA KINI 1. 7(1), 81–85. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Meyanti, L., & Andhifani, W. R. (2021). TRADISI RAJAH DI SUMATERA : SEBUAH KAJIAN TERHADAP.
- Mulyadi, M. (2022). Teori Belajar Konstruktivisme Dengan Model Pembelajaran (Inquiry). *Al Yasini : Jurnal Keislaman, Sosial, Hukum Dan Pendidikan*, 7(2), 174. <https://doi.org/10.55102/alyasini.v7i2.4482>
- Muttaqin, A. R., Wibawa, A. P., & Nabila, K. (2021). Inovasi Digital untuk Masyarakat yang Lebih Cerdas 5 . 0 : Analisis Tren Teknologi Informasi dan Prospek Masa Depan. 1(12), 880–886. <https://doi.org/10.17977/um068v1i122021p880-886>
- Nugraha, R. N., & Ananda, A. T. (2023). Peluang Pasar Pada Tourism Metaverse Di Dki Jakarta. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(11), 475–481.
- Nuridin, M., Syawaluddin, A., & Raihan, S. (2015). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Numerasi Berbasis Android Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Pinisi Juornal of Education*, 4(2), 262–277.
- Nurzannah, S. (2022). Peran Guru Dalam Pembelajaran. *ALACRITY : Journal of Education*, 2(3), 26–34. <https://doi.org/10.52121/alacrity.v2i3.108>
- Pangestu, D. A., & Rochmat, S. (2021). Filosofi Merdeka Belajar Berdasarkan Perspektif Pendiri Bangsa. *Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 6(1), 78–92. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v6i1.1823>
- Pramartha & Parwati. (2020). PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. 2507(February), 1–9. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4049459>
- Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>

- Rahadian, S., & Setiawan, H. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Pendahuluan. 11(2), 136–145.
- Raihan, M. (2021). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Atas. *An-Nuha*, 1(1), 25–33. <https://doi.org/10.24036/annuha.v1i1.13>
- Ramdhany, T., BAS, I., Pahrilah, D., & Krisdiawan, R. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan Rpg Maker Mv. *Nuansa Informatika*, 15(2), 21–29. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v15i2.4220>
- Rinaldi, R. (n.d.). Pembuatan Video Animasi 3D Denah Ruang Pada Rumah Sakit Mukomuko Menggunakan Adobe.
- Rohima, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Keterampilan Belajar Pada Siswa. *Publikasi Pembelajaran*, 1(1), 1–12.
- Santosa, A., Wahyudin, A. Y., & Febriansyah, R. (2023). Penerapan Teknologi Virtual Reality Metaverse Pada Pendidikan Usia Dini. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(2), 1–6. <https://doi.org/10.33365/jsstes.v4i1.3340>
- Sarasvananda, I. B. G., Aditama, P. W., Iswara, I. B. A. I., & Desnanjaya, I. G. M. N. (2023). Digitalisasi Prasasti dan Pelinggih Desa Baturan Gianyar Berbasis Augmented Reality Based Marker. *SINTECH (Science and Information Technology) Journal*, 6(3), 182–189. <https://doi.org/10.31598/sintechjournal.v6i3.1448>
- Sari, S. E., Pahlevi, M. R., Safitri, S., Studi, P., Sejarah, P., & Sriwijaya, U. (2022). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis VistaCreate dengan Pendekatan.
- Shahbana, E. B., Kautsar farizqi, F., & Satria, R. (2020). Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran. *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan*, 9(1), 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>
- Shoffan Shoffa, dkk. (2021). Perkembangan Media Pembelajaran di Perguruan Tinggi (Issue February).
- Sianipar, H. M. T., Prakosajaya, A. A., & Widiyastuti, A. N. (2020). Praktik Perdukunan Menurut Tiga Prasasti Peninggalan Kedatuan Sriwijaya Abad Ke 6 – 7 Masehi. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 6(2), 194–220. <https://doi.org/10.36424/jpsb.v6i2.186>

- Sinurat, R., Pratama, A., Olahraga, P., & Pasir, U. (2024). Analisis Kesulitan Belajar PJOK Pada Siswa Tunarungu di SLB Negeri Rokan Hulu. 1(1), 1–9.
- Sugeng Prayitno, A. L. I. dan L. R. A. (2024). MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEBAGAI ALTERNATIF TEKNOLOGI METAVERSE.
- Suparyati, A., Tamrin, A. G., & Cahyono, B. T. (2024). Implementasi Metaverse untuk Optimalisasi Pembelajaran di Era Kurikulum Merdeka. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1928–1934. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3286>
- Susanti, L. R. R., Fatihah, H., Hidayanti, M., & Oktarina, T. (2024). *Fajar Historia*. 8(1), 160–172.
- Sutisnawati, A., Hamidah Suryani Lukman, & Elnawati. (2022). Pengembangan Aplikasi Kopi D’Lima Untuk Pembelajaran Merdeka. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1582–1592. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3268>
- Tri Herlambang, Y., & Abidin, Y. (2023). Pendidikan Indonesia Dalam Menyongsong Dunia Metaverse :Telaah Filosofis Semesta Digital Dalam Perspektif Pedagogik Futuristik. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1632–1642. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3371>
- Utama, N. J. (2022). Hegemoni Maritim dan Militer Kerajaan Sriwijaya di Kawasan Asia Tenggara Abad 7-10 M. *Yupa: Historical Studies Journal*, 5(2), 78–90. <https://doi.org/10.30872/yupa.v5i2.936>
- Utami, I. W. P. (2020). Pemanfaatan Digital History Untuk Pembelajaran Sejarah Lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 52. <https://doi.org/10.17977/um0330v3i1p52-62>
- Wahyu, E. D. (2020). MODEL BOWLING MONSTER UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR. 3, 72–88.
- Wijanarko, E. W. S., & Adhisa, R. R. (2023). Media Pembelajaran Object Detection Perangkat Jaringan Komputer menggunakan Machine Learning berbasis Desktop. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*, 7(2), 207–216. <https://doi.org/10.29408/edumatic.v7i2.19826>
- Wityastuti, E. Z., Masrofah, S., Fil, A., & Salsabila, U. H. (2022). Implementasi Penggunaan Media Pembelajaran Digital di Masa Pandemi COVID-19. 2(1), 39–46.

- Wulandari & Sartika. (2024). Pemanfaatan Media Diorama untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 11 Medan. 4(1), 1–6.
- Yusuf, M., & Arfiansyah, W. (2021). Konsep “Merdeka Belajar” dalam Pandangan Filsafat Konstruktivisme. *AL-MURABBI: Jurnal Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 7(2), 120–133. <https://doi.org/10.53627/jam.v7i2.3996>
- Yuwono, I., & Mirnawati, M. (2021). Strategi Pembelajaran Kreatif dalam Pendidikan Inklusi di Jenjang Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2015–2020. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1108>