

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPOINT BERBASIS *EMAZE* MATERI PRASASTI
KEDUKAN BUKIT PADA PEMBELAJARAN SEJARAH
KELAS X DI SMA NEGERI 2 SEMBAWA**

SKRIPSI

Oleh

Salma Herawati

NIM : 06041382126070

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPOINT BERBASIS EMAZE MATERI PRASASTI
KEDUKAN BUKIT PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X
DI SMA NEGERI 2 SEMBAWA**

SKRIPSI

Oleh

Salma Herawati

NIM: 06041382126070

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd

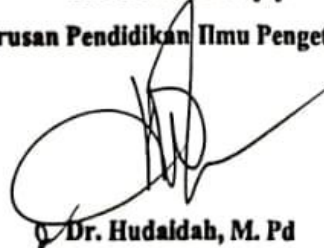
NIP. 197608202002122001

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M. Pd

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPOINT BERBASIS EMAZE PRASASTI KEDUKAN BUKIT
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 2
SEMBAWA**

SKRIPSI

Oleh

Salma Herawati

NIM: 06041382126070

Program Studi Pendidikan Sejarah

Pembimbing,

Dr. Hudaldah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**

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

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**

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



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
POWERPOINT BERBASIS EMAZE PRASASTI KEDUKAN BUKIT
PADA PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 2
SEMBAWA**

SKRIPSI

Oleh

Salma Herawati

NIM: 06041382126070

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Juli 2025

TIM PENGUJI

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

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

Indralaya, Juli 2025

**Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

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

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF POWERPOINT
BERBASIS EMAZE MATERI PRASASTI KEDUKAN BUKIT PADA
PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X DI SMA NEGERI 2 SEMBAWA**

Oleh:

Salma Herawati

06041382126070

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199702242019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Salma Herawati

NIM : 06041382126070

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint* Berbasis *Emaze* Materi Prasasti Kedukan Bukit Pada pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 2 Sembawa” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 11 Juli 2025

Yang Membuat Pernyataan


METERAI
TEMPEL
DDAMX406379100 Salma Herawati

NIM. 06041382126070

PRAKATA

Skripsi ini dengan berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Powerpoint Berbasis Emaze Materi Prasasti Kedukan Bukit Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMA Negeri 2 Sembawa” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, Penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan motivasi, masukan serta nasehat yang sangat berharga selama penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. sebagai ketua jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, serta Bapak Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. karena telah membantu dan memberikan kelancaran dan kemudahan dalam pengurusan administrasi untuk skripsi ini.

Terima kasih juga Penulis ucapkan kepada bapak/ibu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang memberikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan. Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada para validator dan SMA Negeri 2 Sembawa yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data yang baik. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi Indonesia.

Palembang, 11 Juli 2025

Penulis



Salma Herawati

NIM. 06041382126070

HALAMAN PERSEMBAHAN

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabaraktuh.

Alhamdulillah segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan nikmat, rahmat serta kesehatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bimbingan, pengetahuan, serta dukungan dari banyak pihak yang selama ini membauat dalam menyelesaikan skripsi ini. Dengan hati tulus penulis mengucapkan terimakasih kepada :

- ❖ Untuk Kedua orang tuaku tercinta : Bapak Hermanto dan Ibu Sumanti, dua sosok luar biasa yang jasanya tak terhingga dalam hidup saya. Kalian berdua selalu mengupayakan agar anak kedua kalian ini bisa meraih pendidikan setinggi-tingginya, meskipun kalian sendiri hanya sempat mengenyam pendidikan dasar. Untuk Bapak, terima kasih atas setiap tetes keringat dan kerja keras yang telah kamu curahkan. Semua itu kamu tukarkan menjadi nafkah, demi memastikan anakmu bisa sampai pada titik ini, bisa menikmati pendidikan hingga jenjang ini. Terima kasih juga telah menjadi teladan sejati, menunjukkan bagaimana seorang laki-laki harus bertanggung jawab penuh terhadap keluarganya. Untuk Ibu, terima kasih atas segala motivasi, nasihat, doa, dan harapan yang selalu menyertai setiap langkah dan usaha anakmu dalam menuntut ilmu. Terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah pudar, atas kesabaran dan pengorbanan yang senantiasa mengiringi perjalanan hidup saya. Ibu adalah sumber kekuatan dan inspirasi yang tak pernah padam, pelita yang selalu menerangi setiap jalan yang saya tempuh. Terakhir, tak ada kata yang cukup untuk membalas segala kebaikan yang telah kalian berikan, yang jumlahnya tak terhitung. Terima kasih atas segalanya, Bapak dan Ibu.
- ❖ Untuk Kakakku tersayang, Ican Sutiawan dan Eva : Terima kasih atas dukungan, motivasi, dan perhatian yang selalu hadir di waktu-waktu aku butuhkan. Terima kasih telah menjadi panutan dalam diam, sosok yang selalu memberi semangat meski dalam kata yang sederhana. Kehadiranmu sebagai kakak sangat berarti dalam prosesku menjadi pribadi yang lebih kuat.
- ❖ Seluruh keluarga dan tetanggaku yang baik hati : Ucapan terima kasih tak terhingga kupersembahkan kepada keluarga besar dan tetangga yang selalu menyemangati dan mendoakan. Kehangatan dan kepedulian kalian telah menambah kekuatan saat aku merasa sendiri. Terima kasih karena telah menjadi lingkungan yang mendukung dan penuh doa.
- ❖ Untuk Teman-temanku sejak SD, SMP, hingga SMA : Perjalanan ini tak terlepas dari kenangan indah bersama kalian yang menjadi bagian dari masa

pertumbuhan dan pencarian jati diri. Tawa, tangis, dan cerita kita dulu menjadi pondasi yang menguatkan hingga saat ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari kisah hidupku yang tak akan pernah kulupakan.

- ❖ Untuk Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Sejarah : Terima kasih atas kebersamaan, perjuangan, dan semangat saling mendukung selama menjalani perkuliahan. Dalam suka dan duka, kita pernah berjuang bersama menyelesaikan tugas, mengikuti perkuliahan, hingga menyusun skripsi. Kalian adalah bagian dari perjalanan ini yang akan selalu aku kenang dengan senyum.
- ❖ Untuk Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah : Terima kasih telah memberikan ilmu dan membimbing kami dengan sabar, ikhlas, dan tulus. Nasehat dan ilmu yang kalian tanamkan menjadi bekal berharga bagi masa depan kami. Setiap wejangan dan bimbingan yang diberikan akan menjadi cahaya yang menuntun langkah kami ke depan.
- ❖ Untuk Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., dosen pembimbing sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP : Terima kasih sebesar-besarnya atas kesabaran, ketelitian, dan arahan yang telah Ibu berikan dalam proses bimbingan skripsi ini. Ibu bukan hanya seorang pembimbing, tapi juga sosok ibu akademik yang penuh kasih dan perhatian. Setiap masukan dan koreksi Ibu menjadikan karya ini lebih sempurna dan bermakna. Terima kasih atas bimbingan yang begitu tulus dari awal hingga akhir.
- ❖ Untuk Para validator dan pihak SMA Negeri 2 Sembawa : Terima kasih telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membantu dalam proses penelitian ini. Bantuan dan kerjasama dari Bapak/Ibu semua sangat berarti dalam kelancaran penyusunan skripsi ini. Semoga kebaikan Bapak/Ibu semua dibalas oleh Tuhan Yang Maha Kuasa.
- ❖ Untuk Teman-teman seperbimbingan tercinta: Fitri Ramadhani, Dini Purnamasari, Anisa Nurul, Jeny Latifa, Sekar Ayu Wulandari, Jarevsi, dan Rizky Randika Kebersamaan kita dalam bimbingan skripsi menjadi warna tersendiri dalam perjuangan ini. Terima kasih telah saling menyemangati, berbagi keluh kesah, dan saling menenangkan saat kita merasa tertekan. Kalian adalah bagian penting dari bab terberat sekaligus terindah ini.
- ❖ Untuk Sahabat-sahabat terbaikku: Siti Nurcholisa, Talitha Zuhura, Nurul Andriyani, Linduana Alvina, Dhea Kurnia Fadila, dan Putri Nabila Terima kasih karena selalu ada, baik dalam tawa maupun tangis. Kalian tidak hanya hadir sebagai teman, tapi juga saudara yang selalu memberikan pelukan hangat dalam bentuk semangat, candaan, maupun doa. Aku tidak akan pernah bisa cukup berterima kasih untuk semua momen berharga yang kita lewati bersama.

- ❖ Untuk Teman-teman seperjalanan dari semester 1 hingga semester 4: Vebiana Anugrah Rezni, Rahma Alrindah, dan Renny Elsa Putri Terima kasih atas semangat dan kerja sama selama masa-masa awal kuliah yang penuh dengan adaptasi dan perjuangan. Kalian telah menjadi bagian dari fase penting dalam hidupku. Semoga pertemanan kita tetap erat meski waktu dan arah kita nanti berbeda.
- ❖ Untuk almamater kebanggaanku, Universitas Sriwijaya : Tempat di mana aku bertumbuh, belajar, dan menempa diri menjadi pribadi yang lebih kuat dan mandiri. Terima kasih telah menjadi rumah kedua, tempat di mana ilmu dan pengalaman begitu luar biasa aku dapatkan. Aku bangga menjadi bagian dari keluarga besar Universitas Sriwijaya.
- ❖ Untuk motor vario merahku tercinta : Teman setia yang telah mengantarkanku ke kampus, tempat penelitian, bimbingan, bahkan saat hujan dan panas. Terima kasih sudah menjadi saksi bisu perjuangan ini, tak kenal lelah menemaniku hingga titik akhir.
- ❖ Dan untuk diriku sendiri : Terima kasih telah bertahan. Terima kasih telah kuat melewati hari-hari yang tidak mudah, bangkit dari rasa lelah, melawan rasa ragu dan putus asa. Aku tahu kamu pernah hampir menyerah, menangis dalam diam, dan mempertanyakan kemampuan diri. Tapi lihatlah, kamu sudah sejauh ini. Ini bukan akhir, tapi permulaan baru. Aku bangga padamu.

MOTTO

“Allah tidak mengatakan hidup ini mudah. Tapi Allah berjanji bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan”

(Q.S Al-Insyirah: 5-6)

“Usaha selalu lebih baik dari janji”

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
PRAKATA	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR BAGAN	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK.....	xix
ABSTRACT	xx
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
BAB II	10
TINJAUAN PUSTAKA	10
2.1 Hakikat Belajar.....	10
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	11
2.3 Teori-teori Belajar	12
2.3.1 Teori Belajar Behavioristik	12
2.3.2 Teori Belajar Kognitivisme	15
2.3.3 Teori Belajar Konstruktivisme.....	16
2.4 Pembelajaran Sejarah.....	17
2.5 Hakikat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.

2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.5.2 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
2.5.3 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	Error! Bookmark not defined.
2.6 Media Pembelajaran Interaktif.....	Error! Bookmark not defined.
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran Interaktif	Error! Bookmark not defined.
2.6.2 Kelebihan dan kekurangan	Error! Bookmark not defined.
2.7 <i>Powerpoint</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7.1 Pengertian <i>Powerpoint</i>	Error! Bookmark not defined.
2.7.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Powerpoint</i>	Error! Bookmark not defined.
2.8 <i>Emaze</i>	Error! Bookmark not defined.
2.9 Peninggalan Kerajaan Sriwijaya Berupa Prasasti Kedukan Bukit	Error! Bookmark not defined.
2.10 Metode Penelitian Dan Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2.11 Model Pengembangan.....	Error! Bookmark not defined.
2.11.1 Model <i>Alessi & Trollip</i>	33
2.12 Penelitian Terdahulu.....	Error! Bookmark not defined.
2.13 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III	Error! Bookmark not defined.
METODOLOGI PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
3.1 Lokasi Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.2 Subjek Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.
3.3 Metode Penelitian.....	39
3.4 Prosedur Penelitian	Error! Bookmark not defined.
3.4.1 Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.1 Identifikasi Masalah	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.2 Identifikasi Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
3.4.1.3 Pengumpulan Bahan.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.2 Tahap Desain (<i>Design</i>)	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.1 Membuat Modul Ajar.....	Error! Bookmark not defined.

3.4.2.2 Penyusunan Peta Materi	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.3 Membuat <i>Flowchart</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4.2.4 Membuat <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
3.4.3 Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)...	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.1 Membuat Tampilan	4Error! Bookmark not defined.
3.4.3.2 Uji Alpha	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.3 Revisi.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.4 Uji Beta.....	Error! Bookmark not defined.
3.4.3.5 Uji Coba Lapangan.....	Error! Bookmark not defined.
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	Error! Bookmark not defined.
3.5.1 Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3.5.2 Angket atau Kuesioner	Error! Bookmark not defined.
3.5.3 Studi Pustaka	Error! Bookmark not defined.
3.5.4 Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
3.5.4.1 Uji Alpha.....	48
3.5.4.1.1 Uji Validasi.....	48
3.5.4.2 Uji Beta.....	49
3.5.4.2.1 Uji Beta Kelompok Kecil.....	49
3.5.4.2.2 Uji Beta Kelompok Besar.....	49
3.5.4.3 Uji Lapangan.....	50
3.5.4.3.1 Tes Hasil Belajar	50
3.5.5 Observasi.....	50
3.6 Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
3.6.1 Analisis Data dari Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar	Error! Bookmark not defined.
BAB IV	Error! Bookmark not defined.
HASIL DAN PEMBAHASAN.....	Error! Bookmark not defined.
4.1 Hasil Penelitian	Error! Bookmark not defined.
4.1.1 Hasil Tahapan Perencanaan (<i>Planning</i>)	Error! Bookmark not defined.

4.1.1.1 Identifikasi Masalah.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.2 Identifikasi Kebutuhan.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.1.3 Pengumpulan Bahan	Error! Bookmark not defined.
4.1.2 Hasil Tahapan Perancangan (<i>Design</i>)	59
4.1.2.1 Desain Modul Ajar.....	59
4.1.2.2 Desain Penyusunan Peta Materi	59
4.1.2.3 Desain <i>Flowchart</i>	60
4.1.2.4 Desain <i>Storyboard</i>	Error! Bookmark not defined.
4.1.2.5 Desain Tampilan	Error! Bookmark not defined.
4.1.3 Hasil Tahapan Pengembangan (<i>Development</i>)	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.1 Pembuatan Tampilan.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.2 Uji Alpha	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.2.1 Ahli Validasi Materi	69
4.1.3.2.2 Ahli Validasi Media.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.3 Revisi Uji Alpha	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.3.1 Revisi Ahli Materi.....	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.3.2 Revisi Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.4 Uji Beta	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.4.1 Uji Beta Kelompok Kecil	Error! Bookmark not defined.
4.1.3.4.2 Uji Beta Kelompok Besar.....	79
4.1.3.5 Uji Coba Lapangan	Error! Bookmark not defined.
4.2 Pembahasan.....	Error! Bookmark not defined.
BAB V.....	97
KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Saran	98
DAFTAR PUSTAKA.....	99
LAMPIRAN	22

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan <i>HomePage Emaze</i>	29
Gambar 2.2 Replika Prasasti Kedukan Bukit.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.3 Langkah-langkah model pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 1 Diagram hasil identifikasi masalah (kuesioner)	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 2 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 3 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner).....	58
Gambar 4. 4 Diagram analisis kebutuhan (kuesioner).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 5 Rangkuman Materi Rancangan Media <i>Powerpoint</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 6 Proses Mendesain <i>Powerpoint</i> Dengan <i>Emaze</i>	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 7 Pelaksanaan Kegiatan Uji Beta Kelompok Kecil di kelas X.2..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 8 Pelaksanaan Uji Beta Kelompok Besar di kelas X.2.....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 9 Pelaksanaan Proses <i>Pretest</i> di Kelas X.2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 10 Pelaksanaan Proses Penyampaian Materi di Kelas X.2	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 11 Pelaksanaan <i>Posttest</i> di Kelas X.2..	Error! Bookmark not defined.
Gambar 4. 12 Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.2 Kategori Nilai Validasi Ahli	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.3 Kategori Tingkat Kevalidan	Error! Bookmark not defined.
Tabel 3.4 Kategori N-gain	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4.1 Cuplikan Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> Berbasis <i>Emaze</i>	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 2 Validator Berdasarkan Keahliannya..	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 3 Hasil Penilaian Ahli Validasi Materi.	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Ahli Validasi Media .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 5 Hasil Nilai Rata-Rata Keseluruhan Validitas ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 6 Hasil Nilai Rata-Rata Keseluruhan Validitas ...	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 7 Hasil Perbaikan Dari Penilaian Ahli Media	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Uji Beta Kelompok Kecil	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Uji Beta Kelompok Besar	Error! Bookmark not defined.

Tabel 4. 10 Hasil Rekapitulasi <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 11 Hasil Rekapitulasi KKTP <i>Pretest</i> Peserta didik....	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 12 Hasil Rekapitulasi <i>Posttest</i> Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 13 Rekapitulasi Hasil KKTP <i>Posttest</i> Peserta Didik .	Error! Bookmark not defined.
Tabel 4. 14 Perbandingan Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
Bagan 3.1 Tahapan Model Pengembangan <i>Alessi & Trollip</i>	40
Bagan 4. 1 Peta Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Bagan 4.2 Susunan <i>Flowchart</i> Materi dan Media	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 2 Surat Keputusan Pembimbing Skripsi	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 3 Surat Keterangan Validator	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 4 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	Error! Bookmark not defined.

Lampiran 5 Surat Izin Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 6 Surat Balasan Penelitian di SMA Negeri 2 Sembawa	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 7 Kartu Bimbingan.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 8 Angket Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 9 Lembar Validasi Materi.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 10 Lembar Validasi Media	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 11 Hasil Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 12 Modul Ajar.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 13 Media Pembelajaran Interaktif <i>Powerpoint</i> berbasis <i>Emaze</i> ...	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 14 Hasil <i>Prestest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 15 Hasil <i>Posttest</i>	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 16 Uji Beta Kelompok Kecil	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 17 Uji Beta Kelompok Besar.....	Error! Bookmark not defined.
Lampiran 18 Dokumentasi	Error! Bookmark not defined.

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint* Berbasis *Emaze* Materi Prasasti Kedukan Bukit Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 2 Sembawa”. Penelitian ini diterapkan kepada peserta didik kelas X.2 SMAN 2 Sembawa. Tujuan Penelitian adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit pada pembelajaran sejarah Kelas X SMAN 2 Sembawa yang valid dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan *Alessi & Trollip* dengan tiga tahapan yaitu Perencanaan, Desain, dan Pengembangan. Kevalidan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* didasarkan pada validasi ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Adapun nilai kevalidan yang diperoleh adalah validasi materi sebesar 4,61 sangat valid, validasi media sebesar 4,44 sangat valid. Efektivitas dari media pembelajaran interaktif *Powerpoint* materi Prasasti Kedukan Bukit terlihat dari hasil peserta didik yang diukur melalui tahap uji coba *pretest* dan *posttest* dengan nilai sebesar 50% dengan nilai *N-gain* sebesar 0,79 yang masuk dalam kategori tinggi. Tingkat pengetahuan peserta didik mengenai Prasasti Kedukan bukit dikategorikan tinggi sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif *Powerpoint* materi Prasasti Kedukan Bukit ini valid dan efektif diterapkan di kelas.

Kata Kunci: Pengembangan, *Powerpoint Interaktif*, *Emaze*, Prasasti Kedukan Bukit

Pembimbing

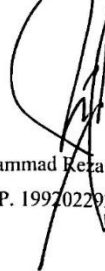


Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Keza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202202019031013

ABSTRACT

This study is entitled "Development of Emaze-Based Interactive Powerpoint Learning Media for Kedukan Bukit Inscription Material in History Learning for Class X at SMAN 2 Sembawa". This study was applied to class X.2 students of SMAN 2 Sembawa. The purpose of the study was to develop interactive Powerpoint learning media based on Emaze for Kedukan Bukit Inscription material in history learning for Class X of SMAN 2 Sembawa which is valid and effective. This study uses the Alessi & Trollip development model with three stages, namely Planning, Design, and Development. The validity of Emaze-based interactive Powerpoint learning media is based on expert validation, namely material experts and media experts. The validity values obtained are material validation of 4.61 very valid, media validation of 4.44 very valid. The effectiveness of interactive Powerpoint learning media for Kedukan Bukit Inscription material can be seen from the results of students measured through the pretest and posttest trial stages with a value of 50% with an N-gain value of 0.79 which is included in the high category. The level of students' knowledge regarding the Kedukan Bukit Inscription is categorized as high so that it can be concluded that the interactive Powerpoint learning media for the Kedukan Bukit Inscription material is valid and effective to be applied in the classroom.

Keywords: Development, Interactive Powerpoint, Emaze, Kedukan Bukit Inscription

Supervisor



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Knowing,

Coordinator of the History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam aktivitas pembelajaran, terdapat satu komponen fundamental yang menjadi indikator keberhasilan, yaitu pendidikan. Pendidikan merupakan proses sadar yang dilakukan oleh individu dalam rangka mengembangkan kapasitas diri serta membentuk karakter peserta didik sejak usia dini (Rahmah & Hudaidah, 2021). Secara tersusun, pendidikan merupakan suatu kesatuan utuh yang terdiri dari berbagai elemen yang saling berkaitan, bergantung, dan berinteraksi satu sama lain untuk mencapai tujuan pendidikan (Efendi et al., 2022). Dari sudut pandang yang lain, pendidikan juga dimaknai sebagai sebuah usaha yang terencana dan sistematis untuk menciptakan lingkungan serta proses pembelajaran yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi pengetahuan, keterampilan, karakter moral, dan kekuatan spiritual (Saputra et al., 2023).

Tujuan utama dari pendidikan adalah menciptakan individu yang berkualitas melalui penguasaan informasi yang dapat meningkatkan taraf hidup mereka (Safei & Hudaidah, 2020). Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menjadi proses formal, melainkan juga bentuk rancangan sosial untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dalam konteks yang terus berkembang. Pendidikan formal yang dilaksanakan di institusi seperti sekolah merupakan bentuk nyata dari upaya ini. Didalamnya, proses belajar-mengajar menjadi metode utama untuk mengevaluasi ketercapaian hasil pendidikan, yang melibatkan peran aktif antara pendidik, peserta didik, serta perangkat pendukung pembelajaran (Wuryandani, 2020).

Dalam praktiknya, pelaksanaan proses pembelajaran memerlukan perencanaan yang matang dan eksekusi yang tepat agar capaian pembelajaran dapat selaras dengan tujuan yang ditetapkan. Tujuan tersebut mencakup pengembangan berbagai aspek pada diri peserta didik, termasuk aspek spiritual, religius, pengendalian diri, moral, kecerdasan, karakter, serta keterampilan yang relevan dengan kebutuhan individu, masyarakat, dan negara. Oleh karena itu, keberhasilan

proses belajar sangat bergantung pada peran pendidik sebagai fasilitator utama dalam mentransfer pengetahuan dan membimbing peserta didik (Rendi et al., 2025).

Pendidik memegang peran sentral dalam proses pendidikan. Efektivitas peran pendidik dalam proses pembelajaran ditentukan oleh tingkat penguasaan kompetensi profesional yang dimilikinya. Kompetensi ini merupakan seperangkat kemampuan yang wajib dikuasai oleh pendidik agar dapat menjalankan tugas pembelajaran secara optimal. Dalam konteks ini, kemampuan merencanakan dan melaksanakan pembelajaran menjadi penting, yang mencakup pemilihan metode pengajaran yang sesuai serta penggunaan media pembelajaran yang tepat guna (Rinto Alexandro et al., 2021).

Dua komponen utama dalam merancang pembelajaran adalah metode pengajaran dan media pembelajaran. Keduanya saling terkait dan memiliki kontribusi signifikan terhadap pemahaman peserta didik. Pemilihan media pembelajaran harus mempertimbangkan karakteristik materi dan gaya belajar peserta didik, sedangkan metode pembelajaran harus mampu mendorong partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar. Oleh karena itu, keterpaduan antara metode dan media pembelajaran menjadi kunci dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas (Ali et al., 2024). Pendidikan sebagai sistem yang komprehensif mencakup berbagai elemen penunjang, termasuk kepala sekolah, pendidik, kurikulum, lingkungan belajar, fasilitas, dan infrastruktur sekolah. Semua komponen ini memiliki kontribusi terhadap pencapaian hasil belajar peserta didik (Wulandari et al., 2021: 72). Dalam pelaksanaannya, kegiatan pembelajaran memerlukan sumber belajar yang relevan, interaktif, dan inovatif agar peserta didik dapat lebih memahami materi dengan lebih mudah dan menyenangkan.

Seiring dengan itu, dunia pendidikan saat ini sedang mengalami transformasi besar yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat. Perubahan ini menuntut adanya pembaharuan dalam pendekatan pembelajaran, khususnya dalam penggunaan media pembelajaran yang lebih interaktif dan digital. Media pembelajaran interaktif menjadi salah satu inovasi penting yang mampu menjawab tantangan pendidikan abad ke-21. Media ini tidak hanya menyajikan materi secara visual dan audio yang akan terjadi

interaksi antara peserta didik dan konten yang dipelajari (Kurniawan & Wanto, 2023). Media pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai perangkat atau alat bantu pembelajaran yang mampu menyampaikan informasi melalui beragam format seperti teks, gambar, animasi, audio, dan video agar peserta didik untuk terlibat secara aktif melalui fitur-fitur interaktif yang tersedia. Interaktivitas inilah yang membedakan media pembelajaran modern dari media konvensional (Marifah & Amaliyah, 2022). Dengan kata lain, media pembelajaran interaktif menuntut keterlibatan langsung peserta didik dalam mengakses, menavigasi, dan mengeksplorasi materi pelajaran.

Salah satu bentuk media pembelajaran interaktif yang paling mudah diakses dan banyak digunakan di lingkungan pendidikan adalah *Powerpoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif merupakan pengembangan dari presentasi konvensional yang memanfaatkan fitur hyperlink, animasi, audio, video, dan navigasi untuk peserta didik berinteraksi langsung dengan materi yang disajikan. Media ini tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan lebih fokus (Hidayat et al., 2025). Namun demikian, dalam praktiknya masih banyak kendala yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas, khususnya dalam pelajaran sejarah. Tantangan yang dihadapi oleh peserta didik antara lain kurangnya ketersediaan sumber belajar yang menarik dan mudah diakses, penggunaan metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik, serta waktu pembelajaran yang terbatas. Faktor-faktor ini menyebabkan pemahaman terhadap materi menjadi kurang optimal dan minat belajar peserta didik menjadi rendah.

Berdasarkan hasil angket melalui *google form* yang dilakukan di SMA Negeri 2 Sembawa di kelas X.2, ditemukan bahwa 91,4% peserta didik menyatakan membutuhkan media pembelajaran yang interaktif dan inovatif untuk memahami materi sejarah, sementara itu 100% peserta didik menyukai media pembelajaran yang mengandung unsur gambar, warna, animasi, dan video. Data ini menunjukkan bahwa terdapat kebutuhan yang signifikan akan pengembangan media pembelajaran interaktif yang mampu menjawab karakteristik dan kebutuhan peserta didik masa kini. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan

media pembelajaran interaktif *Powerpoint* yang menarik, berwarna, video dan animasi dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi sejarah lokal yaitu Prasasti Kedukan Bukit.

Dalam pengembangan *Powerpoint* interaktif, platform berbasis web seperti *Emaze* menjadi alternatif yang sangat potensial. *Emaze* adalah sebuah aplikasi berbasis daring untuk peluang Pendidik membuat presentasi edukatif dengan tampilan visual yang lebih kreatif dan profesional. *Emaze* mendukung penyisipan multimedia seperti video, audio, gambar, hyperlink, serta elemen interaktif lainnya, sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan tidak monoton (Anugerah, 2024). Penggunaan platform seperti *Emaze* dapat meningkatkan daya tarik media pembelajaran serta memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi peserta didik (Fadli, 2024). Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis *Emaze* memiliki sejumlah keunggulan. Pertama, media ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak kaku, sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik. Kedua, media ini juga memberikan fleksibilitas bagi pendidik dalam menyusun dan menyajikan materi pembelajaran, terutama materi sejarah yang seringkali dianggap sulit karena bersifat naratif dan abstrak (Zidane, 2024).

Salah satu institusi pendidikan menengah atas di Kabupaten Banyuasin yang memiliki komitmen tinggi dalam mendukung peningkatan mutu pembelajaran adalah SMA Negeri 2 Sembawa. Sekolah ini dikenal aktif dalam mengimplementasikan Kurikulum Merdeka, yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan penerapan model pembelajaran inovatif. Dedikasi sekolah terhadap prinsip-prinsip Kurikulum Merdeka menjadi landasan utama dalam pemilihan SMA Negeri 2 Sembawa sebagai lokasi penelitian ini. Fokus penelitian yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* sejalan dengan semangat inovasi yang telah lama dikembangkan di sekolah ini. Lebih dari itu, SMA Negeri 2 Sembawa juga memiliki sarana dan prasarana yang memadai untuk menunjang implementasi media pembelajaran berbasis digital. Salah satu fasilitas penting yang tersedia adalah proyektor, yang memungkinkan pemutaran media pembelajaran digital, termasuk *PowerPoint*

berbasis *Emaze*, secara efektif di ruang kelas. Pemanfaatan teknologi bukanlah hal baru di lingkungan sekolah ini, karena proses pembelajaran telah terbiasa melibatkan perangkat digital. Dari sisi peserta didik, mayoritas telah terbiasa membawa dan menggunakan perangkat *smartphone* pribadi yang dapat dioptimalkan untuk mengakses materi pembelajaran digital. Kondisi ini menjadi potensi besar dalam mendukung efektivitas media pembelajaran interaktif, karena peserta didik dapat terlibat secara aktif, baik secara individu maupun dalam bentuk kerja sama kelompok. Di samping itu, dukungan dari pihak sekolah dan pendidik juga menjadi pertimbangan penting, di mana para pendidik menunjukkan keterbukaan dan antusiasme terhadap penggunaan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi. Keseluruhan aspek ini menjadikan SMA Negeri 2 Sembawa sebagai lingkungan yang kondusif untuk pelaksanaan penelitian pengembangan media pembelajaran interaktif.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan secara formal bersama ibu Pratiwi selaku pendidik sejarah, data pendukung yang dikumpulkan berfungsi untuk memperkuat analisis kebutuhan serta mendukung pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *PowerPoint* yang tepat guna dan kontekstual. Hasil observasi di SMA Negeri 2 Sembawa menunjukkan bahwa tantangan dalam proses pembelajaran masih menjadi persoalan umum di berbagai satuan pendidikan. Salah satu permasalahan utama adalah terbatasnya variasi dalam metode penyampaian materi oleh pendidik, yang kerap menimbulkan kejenuhan pada peserta didik. Pembelajaran sejarah, secara khusus, sering kali dikritik karena pendekatannya yang bersifat memorisasi tanpa disertai pemahaman mendalam. Selain itu, keterbatasan materi yang menarik dalam buku cetak juga menjadi hambatan bagi peserta didik dalam memahami materi secara optimal. Berdasarkan hasil angket melalui *google form* terhadap peserta didik, sebanyak 88,6% menyatakan pendidik masih menggunakan media cetak atau buku teks. Oleh karena itu, mengingat kebiasaan peserta didik masa kini yang lebih akrab dengan penggunaan perangkat digital seperti *smartphone* dan laptop dibandingkan buku teks, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *Powerpoint* dipandang sebagai solusi alternatif yang relevan dan efektif.

Media pembelajaran interaktif *Powerpoint* dipilih sebagai media belajar utama dalam penelitian ini, karena tantangan peserta didik dalam era teknologi modern dapat diatasi melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *emaze*. *Powerpoint* interaktif yang berisi materi yang ringkas disertai dengan gambar, video, animasi dan video dapat mendukung peserta didik dalam membangun pemahaman bersama, sehingga memberikan gambaran umum tentang sejarah lokal dan memudahkan peserta didik dalam memahami materi tentang Prasasti Kedukan Bukit.

Berdasarkan hasil angket *google form*, analisis kebutuhan kelas X.2 di SMAN 2 Sembawa, diketahui bahwa 94.3% peserta didik tertarik untuk belajar mengenai sejarah peninggalan Kerajaan Sriwijaya berupa Prasasti Kedukan Bukit. Prasasti Kedukan Bukit, menjadi bukti eksistensi Sriwijaya. Prasasti ini, yang menceritakan perjalanan suci Dapunta Hyang pada tahun 604 Šaka untuk mendirikan wanua (Khairunnisa et al., 2024). Dengan mempelajari Prasasti Kedukan Bukit, peserta didik diharapkan menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya daerah serta memperkuat identitas nasional melalui pemahaman sejarah lokal di Sumatera Selatan. Materi ini juga relevan dengan kurikulum kelas X yang mencakup pembelajaran mengenai Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia.

Peneliti mengkaji literatur untuk menarik kesimpulan dari peneliti sebelumnya, yang dapat diperluas pada penelitian selanjutnya. Salah satu penelitian tentang media pembelajaran interaktif *Powerpoint* dan *Emaze* yang dilakukan oleh (Simamora et al., 2022) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Lokal Materi Tokoh Nasional dan Daerah dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Kelas XI SMA Negeri 1 Bandar” menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan menerapkan model Lima Tahap (Mantap), yang terdiri atas: (1) penelitian pendahuluan, (2) pengembangan produk, (3) validasi produk, (4) uji coba produk, dan (5) diseminasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis sejarah lokal yang dikembangkan memperoleh penilaian dari ahli materi sebesar 95% dan dari ahli media sebesar 95,68%, yang keduanya dikategorikan sebagai “sangat layak”. Uji coba produk pada kelompok terbatas menunjukkan nilai sebesar

89,79%, sedangkan pada uji coba kelompok luas mencapai 91,37%, keduanya termasuk dalam kategori “sangat layak”. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan dinyatakan sangat layak untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah di lingkungan sekolah.

Selanjutnya dilakukan oleh (Putra et al., 2023) yang berjudul “Pengembangan Media PowerPoint Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Muatan IPAS untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” mengadopsi model pengembangan ADDIE, meskipun hanya sampai pada tahap pengembangan. Validitas media menunjukkan hasil yang sangat baik, yakni sebesar 91,99% untuk aspek materi dan 91,25% untuk aspek media. Uji respons terhadap guru dan siswa pun menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi, masing-masing dengan persentase 95% dari guru dan 96,3% dari siswa, dengan kualifikasi “sangat baik”. Berdasarkan hasil tersebut, media PowerPoint interaktif berbasis nilai-nilai Tri Hita Karana layak diterapkan dalam pembelajaran materi “Cerita Tentang Daerahku” di SD Negeri 5 Banyuning.

Penelitian yang ketiga dilakukan oleh (Suci et al., 2022) yang berjudul “tentang “Validitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi Emaze pada Materi Protista untuk Peserta Didik SMA”. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang mengacu pada model *Instructional Development Institute* (IDI). Berdasarkan hasil validasi, media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Emaze pada materi protista untuk siswa kelas X SMA dinyatakan sangat valid. Media ini juga dilengkapi dengan video pembelajaran yang sesuai, yang dinilai mampu meningkatkan minat belajar peserta didik.

Berdasarkan hasil telaah terhadap beberapa penelitian sebelumnya bahwa media pembelajaran interaktif *Powerpoint* dan *Emaze* terbukti efektif sebagai media bantu peserta didik. Namun, sejauh ini belum ada pengembangan media tersebut secara spesifik membahas materi Prasasti Kedukan Bukit. Ini menjadi kesenjangan yang ingin diisi oleh penelitian ini. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokus materi yang sangat spesifik dan relevan dengan sejarah lokal, yaitu peninggalan Kerajaan Sriwijaya berupa Prasasti Kedukan Bukit, serta penggunaannya oleh peserta didik SMAN 2 Sembawa yang belum pernah menggunakan *Powerpoint* interaktif. Perbedaan ini juga terlihat dari model

pengembangan yang digunakan; yang pertama dilakukan oleh (Putra et al., 2023) menggunakan pengembangan Model ADDIE untuk materi Cerita Tentang Daerahku, selanjutnya yang dilakukan (Simamora et al., 2022) menggunakan Model Lima Tahap (Mantap) yang meliputi (1) Penelitian Pendahuluan, (2) Pengembangan Produk, (3) Validasi Produk, (4) Uji Coba Produk, dan (5) Diseminasi untuk materi Tokoh Nasional Dan Daerah Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan. Yang ketiga oleh (Suci et al., 2022) menggunakan model *Instructional Development Institute* (IDI) materi protista untuk peserta didik SMA. Dari tiga penelitian tersebut bahwa peneliti dalam studi ini akan menggunakan model pengembangan *Alessi & Trollip* untuk media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit.

Dari uraian di atas peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* dengan materi Prasasti Kedukan Bukit. Peserta didik dalam penelitian ini akan diarahkan untuk memahami materi Prasasti Kedukan Bukit. Atas dasar latar belakang yang dibuat maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Powerpoint* Berbasis *Emaze* Materi Prasasti Kedukan Bukit Pada Pembelajaran Sejarah Kelas X Di SMAN 2 Sembawa".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Sembawa yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Sembawa yang praktis?
3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Sembawa yang efektif?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Sembawa yang valid.
2. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Sembawa yang praktis.
3. Untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif *Powerpoint* berbasis *Emaze* materi Prasasti Kedukan Bukit untuk pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 2 Sembawa yang efektif.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

- 1) **Bagi peserta didik:** Meningkatkan pemahaman dan apresiasi terhadap materi sejarah, khususnya mengenai Prasasti Kedukan Bukit sebagai warisan Kerajaan Sriwijaya, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna.
- 2) **Bagi peneliti:** Memberikan kontribusi dalam memperluas pemahaman terkait penggunaan media pembelajaran inovatif serta pengaruhnya terhadap hasil belajar sejarah di tingkat SMA.
- 3) **Bagi pendidik:** Menjadi alternatif dan inovasi dalam penyampaian materi, sekaligus mendukung peningkatan kualitas pembelajaran yang relevan dengan perkembangan zaman.
- 4) **Bagi sekolah:** Media interaktif berperan dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran sejarah, sehingga dapat meningkatkan motivasi serta berdampak positif terhadap capaian belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Addaeroby, M. F., & Febriani, E. (2024). Application Of Skinner's Behaviorist Learning Theory In Learning Arabic Speaking Proficiency/Penerapan Teori Belajar Behavioristik Skinner Dalam Pembelajaran Maharah Kalam. *Jurnal Bahasa Arab*, 1(1), 33–42.
- Afriyadi, H., Hayati, N., Laila, S. N., Prakasa, Y. F., Hasibuan, R. P. A., & Asyhar, A. D. A. (2023). *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- AL MURSAL, M. U. H. (2022). *Pengaruh Penggunaan Media Presentasi Emaze Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Biologi Kelas XI SMA Negeri 9 Makassar*.
- Ali, A., Maniboey, L. C., Megawati, R., Djarwo, C. F., & Listiani, H. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif dan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Anugerah, C. D. (2024). *Pengembangan media berbasis emaze berorientasi pembelajaran berdiferensiasi pada mapel pendidikan pancasila di sman 1 surakarta*.
- Ardian, S., Hasanah, W. K., & Rana, F. I. (2020). Pemanfaatan microsoft sway dan microsoft form sebagai media interaktif dalam pembelajaran sejarah. *Bihari: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(2).
- Arianti, A. (2018). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.

- 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>
- Asrori, M. (2019). *Inovasi belajar dan Pembelajaran PAI (Teori & Aplikatif)*.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Devi, A. D. (2022). Kontribusi teori belajar kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam proses pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100.
- Candra Susanto, P., Ulfah Arini, D., Yuntina, L., Panatap Soehaditama, J., & Nuraeni, N. (2024). Konsep Penelitian Kuantitatif: Populasi, Sampel, dan Analisis Data (Sebuah Tinjauan Pustaka). *Jurnal Ilmu Multidisplin*, 3(1), 1–12. <https://doi.org/10.38035/jim.v3i1.504>
- Dhia, Utami, F., & Afifah, P. (2024). Analisis Kurangnya Minat Berbagai Kelompok Masyarakat Depok terhadap Produk Perbankan Syariah. *Co-Value: Jurnal Ekonomi, Koperasi & Kewirausahaan*, 15(5). <https://doi.org/10.59188/covalue.v15i5.4781>
- Efendi, R., Ningsih, A. R., & SS, M. (2022). *Pendidikan karakter di sekolah*. Penerbit Qiara Media.
- Fadli, M. (2024). Emaze App as an Assistive Tool in Cultural Arts Learning. *Avant-Garde: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*, 2(1), 67–74.
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). *Belajar dan pembelajaran*. 8(1), 466–476.
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat belajar dan pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 1(2), 176–185.

<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>

Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran yang efektif. *At-Taafkir*, *XI*(1), 85–99.

<https://doi.org/https://doi.org/10.32505/at.v1i1.529>

Gusvita, E., Mansur, H., & Utama, A. H. (2022). Pengembangan media pembelajaran ebook untuk mata kuliah media televisi dan video. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, *3*(1), 41–46.

Hapudin, H. M. S. (2021). *Teori belajar dan pembelajaran: menciptakan pembelajaran yang kreatif dan efektif*. Prenada Media.

Harahap, O. F. M., Pd, M., Mastiur Napitupulu, S. K. M., & Batubara, N. S. (2022). *Media pembelajaran: teori dan perspektif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran bahasa inggris*. CV. Azka Pustaka.

Harefa, D. (2020). Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan. *Geography Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, *8*(1), 1–18.

Heldawati, H., Yulianti, D., Nurhanurawati, N., Nurwahidin, M., & Riswandi, R. (2023). Perancangan Pelatihan Book Digital Emaze Sebagai Sumber Belajar Peserta Didik Untuk Guru Abad 21 di Kota Bandar Lampung. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pembelajaran*, *8*(2), 296–306.

Herdianto, Y. (2023). Pengembangan Pembelajaran Diferensiasi Untuk Students Well-Being Pada Siswa Kelas Iv Sdn Beji 02 Kecamatan Junrejo Kota Batu. *Jurnal Pendidikan Taman Widya Humaniora (JPTWH)*, *2*(1), 70–92.

Herdianto, D. M., Sulton, S., & Praherdhiono, H. (2020). Pengembangan multimedia pembelajaran interaktif pada materi tema tanah bagi siswa

- tunagrahita. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(1), 88–96.
- Hidayat, R., Apriani, I., Putri, L., Muarif, I., Dola, M. P., & Yuanda, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa dalam Mata Pelajaran PKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 3(2), 365–374.
- 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*.
- Kahar, A. (2021). *Merdeka Belajar Bagi Pendidikan Nonformal: Teori, Praktik, dan Penilaian Portofolio*. Indonesia Emas Group.
- Kamil, N., Baijuri, U., & Baijuri, A. (2023). Homestay App Menggunakan Tool Stack dengan Metode R&D. *G-Tech : Jurnal Teknologi Terapan*, 7(4), 1284–1295. <https://doi.org/10.33379/gtech.v7i4.3066>
- Khairunnisa, N., Salsabila, N. A., Yati, R. M., & Sriwijaya, U. (2024). *Kajian Prasasti Kedukan Bukit Bukti Tertua Kedatuan Sriwijaya Abstrak: 13*(1), 97–111.
- Kurniawan, M. F., & Wanto, D. (2023). Teknologi Pendidikan Pasca Covid-19. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 5(2), 439–459.
- Kus Indrani Listyoningrum, Danise Yunaini Fenida, & Nurhasan Hamidi. (2023). Inovasi Berkelanjutan dalam Bisnis: Manfaatkan Flowchart untuk Mengoptimalkan Nilai Limbah Perusahaan. *Jurnal Informasi Pengabdian Masyarakat*, 1(4), 100–112. <https://doi.org/10.47861/jipm-nalanda.v1i4.552>
- Kusum, J. W., Akbar, M. R., & Fitrah, M. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran*

- (*Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0*). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Kusumawati, I. T., Soebagyo, J., & Nuriadin, I. (2022). Studi Kepustakaan Kemampuan Berpikir Kritis Dengan Penerapan Model PBL Pada Pendekatan Teori Konstruktivisme. *MathEdu(Mathematic Education Journal)*, 5(1), 13–18.
- Liansari, V., & Untari, R. S. (2020). Buku ajar strategi pembelajaran. *Umsida Press*, 1–95.
- Mahardika, M. D. G. (2020). Kepentingan rezim dalam buku teks sejarah di sekolah. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Sejarah*, 16(1), 1–7.
- Mahlianurrahman, & Lasmawan, I. W. (2020). Pengembangan perangkat pembelajaran berbasis kurikulum 2013. *Jurnal Attadib Journal Of Elementary Education*, 4(1), 1–13.
<https://doi.org/https://doi.org/10.32507/attadib.v4i1.625>
- Maknunah, D., Intrisya, G. L., Mushallina, S., Riyanto, A. A., Andriansyah, F., Ali, M., Rozikin, M. K., Ellya, S. N., Firmansyah, V. A., & Sadiyah, K. (2022). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Bagi Pendidik Di Madrasah Tsanawiyah. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Khaira Ummah*, 1(01), 53–60.
- Margaretha, L. (2020). Teori-teori belajar untuk kecerdasan bahasa anak usia dini. *Early Childhood Research and Practice*, 1(01), 8–15.
- Marhamah, M., & Zikriati, Z. (2024). Mengenal Kebutuhan Peserta Didik Diera Kurikulum Merdeka. *Wathan: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 1(1), 89–

106. <https://doi.org/10.71153/wathan.v1i1.32>

- Marifah, S., & Amaliyah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Mata Pelajaran IPS Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7563–7572. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3596>
- Marko, K., Koropasi, R., & Retnantiti, S. (2023). *Pengembangan Media Video Lagu sebagai Stimulus dalam Pembelajaran Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas X SMA Development of Song Video Media as a Stimulus in Learning Speaking Skills for 10 th Grade Students at Senior High School*. 3(4), 503–517. <https://doi.org/10.17977/um064v3i42023p503-517>
- Mashudi, M. (2021). Pembelajaran modern: membekali peserta didik keterampilan abad ke-21. *Al-Mudarris (Jurnal Ilmiah Pendidikan Islam)*, 4(1), 93–114.
- Maulidia, Y., & Hudaidah, H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 3(01), 59–65. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i01.396>
- Miranda, M., Sutarto, S., & Siswanto, S. (2024). *Media Audio Visual Dalam Pembelajaran Dan Implementasi Terhadap Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Penggunaan Hadis*. Institut Agama Islam Negeri Curup.
- Mytra, P., Asrafiani, A., Budi, A., & Irmayanti, H. (2022). Implementasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Tadris Matematika (JTMT)*, 3(2), 45–54. <https://doi.org/10.47435/jtmt.v3i2.1253>
- Nerita, S., Ananda, A., & Mukhaiyar, M. (2023). Pemikiran konstruktivisme dan implementasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Education and Development*,

11(2), 292–297.

Nurhadi. (2020a). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.

Nurhadi, N. (2020b). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *Edisi*, 2(1), 77–95.

Nurjanah, Q., & Gustiana, E. (2024). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Emaze Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Inggris. *Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(1), 227–242.

Nurrahmatia, Maritasari, D. B., Saputri, F., & Fahmi, M. H. (2025). Potensi Sumber Belajar Sebagai Pengaruh Gaya Belajar Generasi Z di Era Digital dalam Tinjauan Pustaka. *Indonesian Journal Of Education*, 2(1), 310–314. <https://doi.org/https://doi.org/10.71417/ije.v2i1.430>

Nurwadani, P. A., Prodi, M., Matematika, P., Bima, K., Prodi, D., Matematika, P., Bima, K., & Kooperatif, P. (2022). *Hubungan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Numbered Head Together (NHT) terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa di Kelas VII SMP Negeri 4 Kota Bima Tahun Pelajaran 2021 / 2022*. 2, 25–38.

Odicus, D. A., & Oktaviani, D. (2022). Identifikasi Kebutuhan Pembelajaran pada Pendidikan Dasar Kelas Rendah MI Plus Asy- Syukriyyah Tangerang. *Alsys*, 2(2), 279–291. <https://doi.org/10.58578/alsys.v2i2.302>

Okvireslian, S. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Whatsapp Sebagai Media Pembelajaran Dalam Jaringan Kepada Peserta Didik Paket B UPTD SPNF

- SKB Kota Cimahi. *Jurnal Comm-Edu*, 5492(20), 131–138.
- Pramestika, L. A. (2020). Efektivitas Penggunaan Media Power Point Terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Datar dan Bangun Ruang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling Research & Learning in Primary Education Efektivitas*, 2(1), 110–114.
- Prawitasari, M., Sawitri, R., & Susanto, H. (2022). Nilai-nilai karakter dalam buku teks Sejarah sma kelas xi di sman 7 Banjarmasin. *Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi*, 22(3), 2287–2291.
- Pujianto, Mudrikah, & Hadil, I. A. (2025). Karakteristik teori-teori pembelajaran dalam pendidikan. *EDUCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan & Pengajaran*, 5(2), 273–284. <https://doi.org/10.51878/educational.v5i2.4922>
- Purwowododo, A., & Zaini, M. (2023). Teori dan praktik model pembelajaran berdiferensiasi implementasi kurikulum merdeka belajar. *Yogyakarta: Penebar Media Pustaka*, 65, 1–151.
- Putra, I. G. F. E., Yudiana, K., & Wirabrata, D. G. F. (2023). Pengembangan Media Power Point Interaktif Berlandaskan Tri Hita Karana Muatan Ipas Untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(3), 3122–3131.
- Putri, I. G. A. V. W., & Subakthiasih, P. (2021). Nilai-nilai Behaviorisme dalam Belajar Bahasa Secara Daring di SMP Angkasa Kuta. *Prosiding Seminar Nasional Sastra, Bahasa Dan Budaya (SEBAYA) Ke-1*, 1(01), 78–87.
- Radiah, R. (2020). *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Aktivitas Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fiqhi di MTsN Pinrang*. IAIN

Parepare.

- Rahmah, A. A., & Hudaidah, H. (2021). Ideologi ki hajar dewantara tentang konsep pendidikan nasional. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 1(2), 68–72.
- Rendi, R., Sinaga, G. M., Darma, F. E., & Novalia, L. (2025). Peran Perencanaan Pembelajaran dalam Mewujudkan Tujuan Pendidikan Berbasis Kompetensi. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 42–54.
- Rihani, A. L., Maksum, A., & Nurhasanah, N. (2022). Studi Literatur: Media Interaktif Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 7(2), 123–131.
- Rinto Alexandro, M. M., Misnawati, M. P., & Wahidin, M. P. (2021). *Profesi keguruan (Menjadi guru profesional)*. Gue.
- Rochman, B., Indahwati, N., & Priambodo, A. (2020). *Identifikasi Keterlaksanaan Pembelajaran PJOK Tingkat SMP Di Masa Pandemi Covid 19 Se-Kabupaten Sidoarjo*. 6(1), 257–265.
- S, M. B., & Ardianto, D. T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>
- Safei, H., & Hudaidah, H. (2020). Sistem pendidikan umum pada masa Orde Baru (1968-1998). *Jurnal Humanitas*, 7(1), 1–15.
- Saputra, A. M. A., Tawil, M. R., Hartutik, H., Nazmi, R., La Abute, E., Husnita, L., Nurbayani, N., Sarbaitinil, S., & Haluti, F. (2023). *Pendidikan Karakter Di Era Milenial: Membangun Generasai Unggul Dengan Nilai-Nilai Positif*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.

- Sativa, H., Wiyono, K., & Marlina, L. (2022). Pengembangan E-Learning Materi Usaha Dan Pesawat Sederhana Untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kreatif Siswa SMP. *JIFP (Jurnal Ilmu Fisika Dan Pembelajarannya*, 6(1), 11–19.
- Simamora, R. S., Najuah, N., Manalu, J. P., Haloho, H. D., & Sidiq, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Lokal Materi Tokoh Nasional Dan Daerah Dalam Memperjuangkan Kemerdekaan Kelas Xi Sma Negeri 1 Bandar. *Jurnal Handayani Pgsd Fip Unimed*, 13(2), 1–14.
- Suci, D. R., Yogica, R., Fitri, R., & Selaras, G. H. (2022). Validitas media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Emaze tentang materi Protista untuk peserta didik SMA. *FONDATIA*, 6(4), 827–839.
- Sukarlina, L., & Mulyana, D. (2021). Penerapan model pembelajaran inquiry dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). *CIVICS: Jurnal Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan*, 6(1), 161–171.
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme : Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *AL HIKMAH: JOURNAL OF EDUCATION*, 2(2), 131–144. <https://doi.org/10.54168/ahje.v2i2.49>
- Sumiati, S., Hermina, D., & Salabi, A. (2023). Rancangan Penelitian dan Pengembangan (R & D) Pendidikan Agama Islam. *Fikruna: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan*, 6(1), 1–21.
- Susilo, A., Anwar, K., & Agung, L. (2024). Peran Pembelajaran Sejarah Dalam Membangun Karakter Bangsa Menuju Kemajuan Dan Persatuan. *JOEAI*

- (*Journal of Education and Instruction*), 7(2), 547–560.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31539/joeai.v7i2.12832> PERAN
- Syarif, M., & Nugraha, W. (2019). Metode Incremental Dalam Membangun Aplikasi Identifikasi Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jusikom : Jurnal Sistem Komputer Musirawas*, 4(1), 42–49.
<https://doi.org/10.32767/jusikom.v4i1.441>
- Syarifuddin, Ilyas, J. B., & Sani, A. (2021). Pengaruh Persepsi Pendidikan & pelatihan sumber daya manusia pada kantor Dinas di kota Makassar. *Bata Ilyas Educational Management Review*, 1(2), 51–56.
<https://doi.org/https://doi.org/10.37531/biemr.v1i2.102>
- Taha, S. R. (2022). Pengenalan Ternak Unggas Dan Ruminansia Melalui Media Internet Untuk Anak Usia Dini Di Desa Wisata Talumelito Kecamatan Telaga Biru Kabupaten Gorontalo. *Jambura Journal of Husbandry and Agriculture Community Serve*, 2(1).
- Tasy, H., & Ernawati. (2025). Pengembangan Media Video Tutorial Penyelesaian Garis Leher Tanpa Kerah. *EduTech Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(1), 15–24. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/e.v24i1.76341>
- Tea, F. G., & Asmi, A. R. (2022). *Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Software Wondershare*. 255–268.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2006>
- Ulum, S. R. (2023). Meneladani Perjuangan Raden Ajeng Kartini Di Masa Lampau Untuk Menanamkan Nilai Nasionalisme Pada Siswa Sma. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(3), 38–46.

- Wahyuni, N., & Novita, A. (2024). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Dan Permasalahan yang di Hadapi. *Edukasia Jurnal Pendidikan*, 1(1), 13–17.
- Wahyuni, T., Uswatun, N., & Fauziati, E. (2023). Merdeka Belajar Dalam Perspektif teori belajar kognitivisme Jean Piaget. *TSA QOFAH Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 3(1), 129–139. <https://doi.org/https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i1>
- Wardhana, A. (2024). *Wawancara, Kuesioner, dan Observasi* (Issue July).
- Waruwu, M. (2023). Pendekatan Penelitian Pendidikan : Metode Penelitian Kualitatif , Metode Penelitian Kuantitatif dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wibowo, H. (2020). *Pengantar Teori-teori belajar dan Model-model pembelajaran*. Puri cipta media.
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang FKIP Universitas Palangka Raya*, 11(April), 209–215. <https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulandari, O. A., & Wardhani, I. S. (2024). Media dan Gaya Belajar Siswa: Strategi dalam Pembelajaran Efektif. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(11).
- Wuryandani, W. (2020). Penguatan Pendidikan Karakter di Sekolah dalam Rangka Pembentukan Manusia yang Berkualitas. *Jurnal Majelis*, 7, 106–128.

- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2019). Pengembangan Model Latihan Jump Shoot Bola Basket. *Journal of S.P.O.R.T, Vol. 3, No.1, Mei 2019 Sport, Physical Education, Organization, Recreation, Training*, 3(1), 51–55.
- Yulmasleli, Y. (2020). Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV dengan Menggunakan Pendekatan Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 798–809.
- Zidane, M. S. Y. Z. (2024). *Penggunaan media Emaze untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih: Penelitian kuasi eksperimen terhadap siswa kelas XI MA Al-Jawami Kabupaten Bandung*. UIN Sunan Gunung Djati Bandung.

-