

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ZOHO SHOW* MATERI PRASASTI TALANG
TUO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMA NEGERI 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sekar Ayu Wulandari

06041382126066

**Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ZOHOSHOW MATERI PRASASTI TALANG TUO
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMAN 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sekar Ayu Wulandari

NIM: 06041382126066

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Hudaldah, M. Pd

NIP. 197608202002122001

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaldah, M. Pd

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS ZHO SHOW MATERI PRASASTI TALANG TUO
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMAN 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

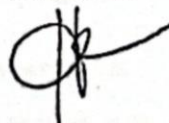
Oleh

Sekar Ayo Wulandari

NIM: 06041382126066

Program Studi Pendidikan Sejarah

Pembimbing,



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

Mengetahui:

**Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial,**



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

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah,**



**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202202019031013**



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
BERBASIS *ZOHO SHOW* MATERI PRASASTI TALANG TUO
DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH
DI SMAN 13 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Sekar Ayu Wulandari

NIM: 06041382126066

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Senin

Tanggal : 02 Juni 2025

TIM PENGUJI

1. Ketua

: Dr. Hudaidah, M. Pd

2. Anggota

: Dr. Syarifuddin, M. Pd

Palembang, Juni 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M, Pd
NIP. 199202292019031013



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET,
DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jalan Raya Palembang-Prabumulih, KM 32 Inderalaya Ogan Ilir 30662
Telepon : (0711) 580085, Fax. (0711) 580058
Laman: www.fkip.unsri.ac.id, E-mail: support@fkip.unsri.ac.id

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS ZOH
SHOW MATERI PRASASTI TALANG TUO DALAM PEMBELAJARAN
SEJARAH DI SMAN 13 PALEMBANG**

Oleh:

Sekar Ayu Wulandari

06041382126066

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. 199702292019031013

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sekar Ayu Wulandari

NIM : 06041382126066

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul: "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zoho Show* Materi Prasasti Talang Tuo dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 13 Palembang" ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau 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 ada pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, Juni 2025

Penulis



Sekar Ayu Wulandari

NIM. 06041382126066

PRAKATA

Ucapan puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran dan kemudahan kepada penulis dalam rangka penulisan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zoho Show* Materi Prasasti Talang Tuo dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 13 Palembang”. Penulisan skripsi ini disusun dan diteliti untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Ucapan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah., M. Pd., selaku dosen pembimbing penulis sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial FKIP Universitas Sriwijaya yang telah membagi ilmunya dan memberikan nasihat demi kelancaran penulisan skripsi ini. Ucapan terimakasih kepada Dekan FKIP Universitas Sriwijaya, Bapak Dr. Hartono, M. A., serta Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M. Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Sriwijaya yang telah memberikan kemudahan dalam proses administrasi di lingkungan FKIP Universitas Sriwijaya ini.

Tak lupa penulis ucapkan terima kasih kepada validator dan SMA Negeri 13 Palembang yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data yang baik. Semoga skripsi dapat bermanfaat bagi pendidikan Indonesia.

Palembang, 02 Juni 2025

Penulis

Sekar Ayu Wulandari

NIM. 06041382126066

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah segala puji dan syukur tak pernah lelah saya ucapkan atas ke hadirat Allah Subhanahu Wa Ta'ala karena berkat rahmat dan ridho-Nya lah karya tulisan ini dapat terselesaikan, Sholawat serta salam selalu tercurah kepada Baginda Rasulullah Shallallahu Alaihi Wassalam beserta sahabatnya hingga akhir zaman, Dengan segenap rasa cinta dan kasih, penulis persembahkan tugas akhir ini untuk:

- ❖ Kedua orang tua tercinta, Bapak Kusriono dan Ibu Sugiati, dua orang yang sangat berjasa dalam hidup saya, dua orang yang selalu mengusahakan anak bungsunya ini menempuh pendidikan setinggi-tingginya meskipun mereka berdua sendiri tidak pernah merasakan bangku perkuliahan. Terima kasih atas segala motivasi, pesan, doa dan harapan yang selalu mendampingi setiap langkah dan ikhtiar anakmu untuk menjadi seseorang yang berpendidikan, terima kasih atas kasih sayang tanpa batas yang tak pernah lekang oleh waktu, atas kesabaran dan pengorbanan yang selalu mengiringi perjalanan hidup saya.
- ❖ Keluarga Besar Mbah Markam Family, terima kasih banyak atas segala dukungan dan doa yang diberikan kepada penulis. Terima kasih atas motivasinya sehingga penulis semangat untuk menyelesaikan skripsi-an ini.
- ❖ Ibu Dr. Hudaidah, M. Pd., dosen pembimbing sekaligus Ketua Jurusan Pendidikan IPS yang senantiasa memberikan bimbingan, arahan dan motivasi yang membangun serta menanamkan nilai-nilai kedisiplinan kepada kami. Terima kasih atas waktu dan dedikasi yang ibu curahkan dalam mendidik kami sebagai anak didik Ibu.
- ❖ Bapak/Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Bapak Dr. Dedi Irwanto,

M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd, Bapak Alian Sair, M.Hum, Bapak Yudi Pratama, M.Pd, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd, Ibu Prof. Dr. Farida, M.Si, Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum, Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd, Ibu Risa Marta Yati, M.Hum dan Ibu Rani Oktapiani, M.Pd. Terimakasih atas segala ilmu dan dedikasinya selama saya belajar di Prodi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Serta staff administrasi Prodi Pendidikan Sejarah, Ibu Rika yang sudah membantu administrasi selama perkuliahan hingga penyelesaian skripsi.

- ❖ Ibu Hermawati, S.Pd serta keluarga besar SMA Negeri 13 Palembang, Terima kasih atas waktu dan tempat yang telah diberikan khususnya kelas X.10 yang telah membantu dalam proses penelitian dengan baik hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
- ❖ Teman-teman di bangku perkuliahan, keluarga besar fix fix jela: Rafli, Diko, Sandy, Topel, dan Yedi, *thank you* atas petualangan yang luar biasa, kenangan canda dan tawa yang sangat menyenangkan dan berkesan bagi penulis. Tetap semangat teman-teman.
- ❖ Teman-teman seperjuangan dilayo yang kece: Deliya, Puja, Endah dan Meldi, Terima kasih atas segala bantuan yang diberikan, selalu hadir memberi semangat, tawa, dan dukungan tanpa henti. Terima kasih telah menjadi bagian penting dalam setiap langkah perjuangan ini, walaupun singkat tetapi sangat berkesan bagi penulis.
- ❖ Teman seperjuangan di Palembang Class: Lisa, yang telah menjadi teman untuk berbagi cerita dan keluh kesah, terima kasih atas kebersamaan dan dukungan yang diberikan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.
- ❖ Teman-teman seperjuangan Pendidikan Sejarah Angkatan 2021 yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Terima kasih atas kebersamaan sepanjang perjalanan perkuliahan selama kurang lebih 4 tahun. Terima kasih atas kenangan canda tawa selama PKL, PLP sampai Magang di Museum. Semoga tali persaudaraan ini tetap terjaga di manapun dan kapan pun kita berada.

- ❖ Pemilik NIM 06041382126082, yang telah kebersamai penulis hingga sampai pada titik ini. Terima kasih untuk telinga yang siap mendengar, ucapan yang selalu menenangkan, tangan yang selalu diulurkan, canda tawa yang senantiasa ada dan seluruh hal baik yang diberikan kepada penulis. Karena hadirnya anda sangat cukup memberikan kebahagiaan dalam proses pendewasaan diri dan memahami arti kehidupan yang sesungguhnya. Terima kasih sudah meluangkan waktu maupun tenaga kepada penulis. *You are the best support system.*
- ❖ Teman-teman bimbingan ibu Hudaidah, Rizky, Jarevsi, Salma, Fitri, Dini, Jenny & Anisa Nurul. Terimakasih atas segala cerita unik selama bimbingan skripsi, terimakasih sudah berjuang bersama hingga meraih gelar S,Pd. *Good luck* teman-teman, sampai berjumpa di lain kesempatan dengan cerita unik lainnya.
- ❖ Keluarga besar BEM KM FKIP UNSRI KORWIL PALEMBANG, HIMAPES, Kampus Mengajar Angkatan 6, PLP, dan Kelompok 1 Magang Museum. Terima kasih telah menjadi rumah kedua bagi penulis, terima kasih atas kenangan, kebersamaan, canda tawa dan pelajaran hidup yang diberikan kepada penulis.
- ❖ Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri, Sekar Ayu Wulandari. Terimakasih sudah berjalan sejauh ini dan berani mencoba hal-hal baru. Terimakasih telah menjadi manusia kuat.

MOTTO:

“JIKA ORANG LAIN BISA, KENAPA SAYA TIDAK?”

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
PERNYATAAN.....	vi
PRAKATA.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR BAGAN.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
ABSTRAK	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
2.1. Hakikat Belajar.....	10
2.2. Hakikat Pembelajaran	12
2.3. Hakikat Pembelajaran Sejarah	13
2.4. Teori-Teori Belajar.....	14
2.4.1 Teori Belajar Behavioristik.....	14
2.4.2 Teori Belajar Kognitif.....	16
2.4.3 Teori Belajar Konstruktivisme.....	17
2.5. Defnisi Media Pembelajaran	18
2.5.1 Media Audio	19
2.5.2 Media Visual.....	20

2.5.3	Media Audio-Visual	21
2.6.	Zoho Show	22
2.7.	Prasasti Talang Tuo.....	24
2.8.	Penelitian Pengembangan	26
2.9.	Model-model pengembangan.....	27
2.9.1	Model ADDIE.....	27
2.10.	Penelitian Terdahulu.....	29
2.11.	Kerangka Berpikir	31
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		32
3. 1.	Metode Penelitian.....	32
3. 2.	Lokasi Penelitian.....	32
3. 3.	Subjek Penelitian.....	32
3. 4.	Prosedur Penelitian.....	33
3.4.1	Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	33
3.4.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	34
3.4.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	35
3.4.4	Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>).....	36
3.4.5	Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	37
3. 5.	Teknik Pengumpulan Data	38
3. 1.	Wawancara	38
3. 2.	Angket	39
3. 3.	Studi Pustaka	39
3. 4.	Uji Coba Produk.....	40
3.4.1	Validasi Ahli	40
3.4.2	Uji Coba Perorangan (One to One).....	40
3.4.3	Uji Coba Kelompok Kecil (Small Group)	41
3.4.4	Uji Coba Lapangan (Field Test).....	41
3. 5.	Tes Hasil Belajar	41
3. 6.	Teknik Analisis Data	42
3.6.1	Analisis Data Validasi Ahli	42

3.6.2	Analisis Tes Hasil Belajar.....	43
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		45
4.1	Hasil Penelitian	45
4.1.1	Analisis (<i>Analysis</i>)	45
4.1.1.1	Analisis Kurikulum Pembelajaran	45
4.1.1.2	Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik.....	47
4.1.1.3	Analisis Sumber Belajar.....	49
4.1.2	Desain (<i>Design</i>)	50
4.1.2.1	Merancang Konsep Pembelajaran.....	50
4.1.2.2	Merancang Flowchart dan Storyboard	51
4.1.2.3	Mengumpulkan Data	52
4.1.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	52
4.1.3.1	Pembuatan Media Pembelajaran Powerpoint.....	53
4.1.3.2	Melakukan Uji Validasi Ahli	54
4.1.4	Implementasi (<i>Implementation</i>).....	61
4.1.4.1	Uji Coba One to One	62
4.1.4.2	Uji Coba Small Group.....	63
4.1.4.3	Uji Coba Field Test	64
4.1.5	Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	70
4.2	Pembahasan.....	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		83
5.1	Kesimpulan	83
5.2	Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA		86
LAMPIRAN.....		94

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Jenis Instrumen Penelitian	38
Tabel 3. 2 Kategori Skor Validasi Ahli.....	42
Tabel 3. 3 Kategori Tingkat Kevalidan.....	42
Tabel 3. 4 Pembagian Skor Gain	43
Tabel 3. 5 Kategori efektivitas N-Gainn dalam persen (%).....	44
Tabel 4. 1 Validator dan bidang keahliannya.....	55
Tabel 4. 2 Instrumen Validasi Ahli Materi	55
Tabel 4. 3 Tanggapan dan Saran dari Ahli Materi	57
Tabel 4. 4 Instrumen Validasi Ahli Media.....	57
Tabel 4. 5 Saran Validator Media	59
Tabel 4. 6 Hasil pelaksanaan uji coba <i>one to one</i>	62
Tabel 4. 7 Hasil pelaksanaan uji coba <i>small group</i>	63
Tabel 4. 8 Hasil pelaksanaan uji coba <i>field test</i>	64
Tabel 4. 9 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik	67
Tabel 4. 10 Perbandingan hasil <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal setelah login <i>zoho show</i>	23
Gambar 2. 2 Tampilan menu format penyimpanan media <i>zoho show</i>	23
Gambar 2. 3 Model Pengembangan ADDIE.....	29
Gambar 2. 4 Kerangka Berpikir Pengembangan Media <i>Zoho Show</i>	31
Gambar 4. 1 Diagram Identifikasi Masalah	46
Gambar 4. 2 Diagram Identifikasi Masalah	47
Gambar 4. 3 Diagram Karakteristik Peserta Didik	48
Gambar 4. 4 Diagram Karakteristik Peserta Didik	48
Gambar 4. 5 Diagram Kebutuhan Peserta Didik.....	49
Gambar 4. 6 Diagram Analisis Sumber Belajar.....	50
Gambar 4. 7 Desain Konsep Pembelajaran.....	51
Gambar 4. 8 Desain <i>Flowchart</i> Materi	51
Gambar 4. 9 Rangkuman Materi Rancangan Media <i>Zoho Show</i>	53
Gambar 4. 10 Proses Desain Media Powerpoint menggunakan <i>Zoho Show</i>	54
Gambar 4. 11 Pelaksanaan <i>Pre-Test</i>	66
Gambar 4. 12 Proses Pelaksanaan Pembelajaran dengan Media <i>Zoho Show</i>	67
Gambar 4. 13 Pelaksanaan <i>Post-Test</i>	68

DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Rekapitulasi Hasi Pre-test	71
Bagan 4. 2 Rekapitulasi Hasil Post-test	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	95
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	96
Lampiran 3 Permohonan SK Penelitian Universitas Sriwijaya	98
Lampiran 4 SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan	99
Lampiran 5 Surat Balasan Penelitian di SMA N 13 Palembang.....	100
Lampiran 6 SK Validator	101
Lampiran 7 Kartu Bimbingan	102
Lampiran 8 Angket Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan	105
Lampiran 9 Lembar Validasi Materi.....	110
Lampiran 10 Lembar Validasi Media	113
Lampiran 11 Hasil Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	116
Lampiran 12 Modul Ajar	118
Lampiran 13 Media Pembelajaran Berbasis <i>Zoho Show</i>	148
Lampiran 14 Hasil <i>Pre-test</i>	152
Lampiran 15 Hasil <i>Post-test</i>	155
Lampiran 16 Angket <i>One to One</i>	158
Lampiran 17 Angket <i>Small Group</i>	161
Lampiran 18 Angket <i>Field Test</i>	164

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zoho Show* Materi Prasasti Talang Tuo dalam Pembelajaran Sejarah di SMAN 13 Palembang". Penelitian ini diterapkan kepada peserta didik kelas X.10 SMA Negeri 13 Palembang. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *zoho show* materi Prasasti Talang Tuo dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 13 Palembang yang valid dan efektif. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *zoho show* materi Prasasti Talang Tuo dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 13 Palembang yang valid dan efektif. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE dengan lima tahapan yaitu dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Kevalidan media pembelajaran divalidasi oleh dua ahli yaitu, ahli materi dan ahli media. Adapun nilai kevalidan yang diperoleh adalah validasi ahli materi 4,53 sangat valid dan validasi ahli media 4,55 sangat valid. Efektivitas dari media pembelajaran interaktif berbasis *zoho show* terlihat dari hasil belajar peserta didik yang diukur dari tahap uji coba lapangan pada kegiatan *pretest* dan *posttest* dengan peningkatan nilai sebesar 58,31% dan *Ngain score* yaitu 0,90 yang termasuk dalam kategori tinggi.

Kata Kunci: Pengembangan Media Pembelajaran, *Zoho Show*, Prasasti Talang Tuo

Pembimbing



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



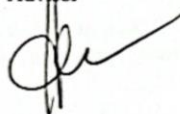
Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This study is entitled "Development of Interactive Learning Media Based on Zoho Show on Talang Tuo Inscription Material in History Learning at SMAN 13 Palembang". This research was applied to students of class X.10 of SMA Negeri 13 Palembang. The formulation of the problem in this study is how to develop interactive learning media based on Zoho Show on Talang Tuo Inscription material in history learning for class X of SMA Negeri 13 Palembang that is valid and effective. While the purpose of this study is to develop interactive learning media based on Zoho Show on Talang Tuo Inscription material in history learning for class X of SMA Negeri 13 Palembang that is valid and effective. This study uses the ADDIE development model with five stages, namely from the analysis, design, development, implementation and evaluation stages. The validity of the learning media was validated by two experts, namely, material experts and media experts. The validity values obtained were material expert validation 4.53 very valid and media expert validation 4.55 very valid. The effectiveness of interactive learning media based on Zoho Show can be seen from the learning outcomes of students as measured from the field trial stage in the pretest and posttest activities with an increase in value of 58.31% and a Ngain score of 0.90 which is included in the high category.

Keywords: *Learning Media Development, Zoho Show, Talang Tuo Inscription*

Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Acknowledged,
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Kera Pahlevi, M.Pd
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Globalisasi menuntut manusia untuk menguasai kemajuan teknologi di berbagai bidang. Teknologi sendiri memiliki peran penting dalam dunia pendidikan. Teknologi berperan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Peserta didik akan diajarkan ilmu pengetahuan mengenai bagaimana gejala dan fakta alam melalui penggunaan teknologi (Nento *et al.*, 2023:1). Melihat bahwa teknologi di sekitar sangat dipengaruhi oleh ketersediaan jaringan internet yang berdampak pada berbagai perkembangan lain, terutama di bidang pendidikan. Dalam pendidikan, internet dimanfaatkan sebagai sarana untuk mendukung media pembelajaran (Fadilah *et al.*, 2021:91). Dunia pendidikan harus memajukan sekolah dan sistem pendidikan melalui inovasi-inovasi yang positif. Menurut Anggraeny (2020:150), pembelajaran yang menggunakan teknologi bertujuan untuk memudahkan peserta didik memahami serta mendalami konsep-konsep pembelajaran dan meningkatkan semangat belajar, karena materi yang disajikan dapat menarik perhatian peserta didik. Pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik harus menarik perhatian mereka sehingga peserta didik dapat berpartisipasi dengan antusias dalam kegiatan belajar mengajar (Delfi & Hudaidah, 2021:86).

Saat ini, baik sekolah negeri maupun swasta sedang berupaya untuk menata kembali sistem pendidikan mereka. Pendidik harus mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah. Pendidik tidak lagi menjadi pusat pembelajaran atau *Teacher Centered Learning* (TCL), proses pembelajaran kini lebih berfokus pada peserta yang dikenal sebagai *Student Centered Learning* (SCL). Dalam pendekatan yang berpusat pada peserta didik, pendidik harus mampu menjalankan perannya dengan baik, termasuk membantu peserta didik dalam mengatasi masalah yang mereka hadapi selama proses pembelajaran (Prasetyo, Teguh, 2021:2). Menyesuaikan dengan pendidikan abad ke-21 yang

mengintegrasikan pemanfaatan teknologi, pembelajaran ini menekankan pada kemampuan belajar dan inovasi, literasi informasi, serta penggunaan media dan teknologi. Media merupakan alat bantu yang sangat bermanfaat bagi peserta didik maupun pendidik dalam proses pembelajaran (Mulya *et al.*, 2023:781).

Media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan peserta didik, sehingga mendorong terciptanya proses belajar yang efektif dan menambah informasi baru pada peserta didik, dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik (Daniyati Ani *et al.*, 2023:285). Seorang pendidik tidak hanya mengandalkan kecintaan pada profesi guru, tetapi juga harus memiliki keahlian dan kualifikasi khusus, termasuk dalam penggunaan dan pembuatan media pembelajaran (Zulhafizh, 2021:329). Dalam proses belajar mengajar, terjadi interaksi antara pendidik dan peserta didik. Misalnya, saat pendidik menjelaskan materi di depan kelas, terjalinlah komunikasi antara mereka. Selama proses komunikasi ini, peran media pembelajaran bisa dimanfaatkan. Media berfungsi sebagai alat yang menyampaikan pesan atau informasi yang berisi materi ajar dari pendidik kepada peserta didik. Setelah interaksi terjadi, umpan balik akan muncul yang menggambarkan seberapa efektif proses interaksi tersebut (Zaifullah *et al.*, 2021:10)

Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu peserta didik memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Media pembelajaran yang baik merupakan media yang memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk secara langsung memperoleh dan memperkaya pengetahuan. Media ini juga dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir kritis, berpikir positif, mengenal lingkungan dan diri sendiri serta menumbuhkan motivasi dan meningkatkan perhatian belajar pada anak-anak usia dini. Guru profesional harus memiliki pemahaman tersebut (Nurfadhillah *et al.*, 2021:246). Memilih media pembelajaran yang tepat akan memberikan hasil yang efektif bagi peserta didik. Oleh karena itu, pemilihan media dalam proses

pembelajaran harus didasarkan serta disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi spesifik yang berkaitan dengan proses komunikasi pembelajaran tersebut (Rusli *et al.*, 2021:124).

Powerpoint sebagai media pembelajaran telah banyak di kembangkan sebagai bahan ajar bagi peserta didik. Membuat media pembelajaran *powerpoint* secara menarik berbasis *zoho show* merupakan salah satu penggunaan kemajuan teknologi informasi. Penggunaan *powerpoint* interaktif bisa dilihat sebagai salah satu pilihan terbaik karena saat ini masih banyak pendidik yang belum sepenuhnya menguasai teknologi (Mungfarida *et al*, 2025:85). Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tetap memungkinkan proses pembelajaran berjalan dengan baik meskipun keterampilan teknologi para pengajar masih terbatas. Ini sejalan dengan pandangan Engko, C. dan Usmany P. (2020) yang menyebutkan bahwa tingkat penguasaan teknologi dan informasi di kalangan tenaga pendidik di Indonesia masih tergolong rendah. Sebagaimana kita ketahui, *powerpoint* memiliki berbagai fitur menarik dan lengkap, seperti kemampuan untuk mengedit teks, menambahkan gambar, audio, animasi, video, serta menyesuaikan efek agar presentasi terlihat lebih menarik (Misbahudin dalam Hikmah 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Hikmah (2020) juga mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* efektif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik, yang pada akhirnya berkontribusi pada peningkatan hasil belajar mereka.

Dunia pendidikan telah terguncang oleh kemajuan teknologi yang begitu pesat, terutama dalam penggunaan jaringan internet serta komputer yang mengharuskan pendidik untuk cepat beradaptasi. Media *powerpoint* menjadi salah satu media yang paling menarik dalam proses pembelajaran (Revosi *et al*, 2024:547). Tidak dapat dipungkiri bahwa para pendidik saat ini masih kurang memahami teknologi. Oleh karena itu, penggunaan *powerpoint* interaktif ini dapat dianggap sebagai opsi terbaik karena memungkinkan proses pembelajaran yang efektif meskipun para pendidik masih kurang memahami teknologi. *Powerpoint* dilengkapi dengan fitur menarik dan cukup lengkap, seperti fitur mengolah teks,

menambahkan gambar atau foto, audio, video, animasi atau efek yang bisa disesuaikan untuk membuat tampilannya menjadi lebih menarik (Wulandari, 2022:27). Hikmah (2020) melakukan penelitian yang menemukan bahwa *PowerPoint* sebagai alat pembelajaran dapat menarik minat peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Dengan demikian, hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Presentasi *PowerPoint* merupakan alat yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan apa pun yang dikemas ke dalam beberapa slide, sehingga para peserta didik yang mendengarkan dapat lebih memahami penjelasan melalui gambar, grafik, suara, film, dan lainnya. Dengan bantuan LCD, media *PowerPoint* dapat mencakup jangkauan pancar yang luas, sehingga dapat mengakomodasi jumlah peserta didik yang cukup banyak. Program *PowerPoint* juga dapat mengakomodasi semua gaya belajar peserta didik, termasuk visual, audio, maupun audiovisual (Muthoharoh, 2019:25).

Zoho Show merupakan aplikasi presentasi berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit presentasi serta mendukung tim untuk bekerja sama dalam *real-time*. Sebagai media pembelajaran, *Zoho Show* digunakan dalam proses menyampaikan informasi secara visual dengan cara yang interaktif dan menarik. Hal ini membuatnya cocok untuk mendukung proses belajar mengajar, terutama di era digital yang menuntut penggunaan teknologi dalam pendidikan. Pendidik dapat memanfaatkan alat ini untuk menyusun materi ajar yang lebih menarik, sehingga mampu meningkatkan perhatian peserta didik. Selain itu, fitur-fitur seperti animasi, grafik, dan integrasi multimedia memungkinkan penyajian informasi yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. *Zoho Show* juga mendukung penggunaan multimedia, seperti video, gambar, dan audio. Pendidik dapat menyisipkan elemen-elemen ini ke dalam presentasi untuk menambah daya tarik dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. Media pembelajaran yang kaya akan elemen visual dan audio cenderung lebih menarik bagi peserta didik dan membantu mereka menyerap informasi dengan lebih baik (Latifah, 2023:150).

Aplikasi *zoho show* sangat membantu para pendidik dalam proses pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik, guru berusaha mengkomunikasikan semua aspek dalam proses belajar mengajar. Pendidik tidak hanya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didiknya, tetapi juga perlu memperhatikan cara penyampaian dan media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan materi dengan lingkungannya sehingga nantinya akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Penerapan media pembelajaran yang menarik dan kreatif secara tidak langsung akan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami materi, mendapatkan pengetahuan yang lebih mendalam serta meningkatkan keterampilan sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Peneliti telah memilih SMA Negeri 13 Palembang sebagai tempat penelitian karena SMA Negeri 13 Palembang telah menerapkan Kurikulum Merdeka Belajar, seperti hasil yang ditunjukkan dalam wawancara non formal yang didampingi oleh Ibu Hermawati, S.Pd selaku Wali Kelas kelas X.10. Wawancara ini dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan data awal yang mencakup analisis kebutuhan untuk membuat media pembelajaran yang interaktif berbasis presentasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 13 Palembang, masalah yang berkaitan dengan pembelajaran dapat ditemukan di setiap lingkungan pendidikan. Pendidik menggunakan sedikit keragaman dalam menyampaikan materi berulang. Sistem hafalan selalu diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Tantangan yang dihadapi peserta didik dalam proses pembelajaran antara lain, kurang tersedianya sumber belajar, metode pembelajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajar peserta didik serta waktu pembelajaran yang singkat atau sedikit. Mengingat peserta didik di era globalisasi saat ini lebih banyak menghabiskan waktu dalam menggunakan perangkat elektronik daripada membaca buku cetak, *zoho show* menjadi pilihan media pembelajaran interaktif yang tepat.

90,9% peserta didik kelas X.10 yang mengisi angket analisis kebutuhan melalui *google form* berpendapat bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif diperlukan untuk memahami materi pembelajaran sejarah. Hal ini

menunjukkan bahwa untuk menjawab permasalahan minat belajar dan pengetahuan tentang Prasasti Talang Tuo, perlu dikembangkan media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Zoho Show dipilih sebagai media pembelajaran dalam penelitian ini, karena *zoho show* merupakan alat yang menggabungkan kemudahan penggunaan, fleksibilitas serta fitur lengkap untuk mendukung pembelajaran modern. Sebagai media pembelajaran, alat ini tidak hanya membantu pendidik menyampaikan materi dengan cara yang kreatif tetapi juga memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran. Peserta didik akan lebih mudah memahami materi lokal mengenai Prasasti Talang Tuo yang merupakan peninggalan dari Kerajaan Sriwijaya di kota Palembang.

Peneliti memilih materi Prasasti Talang Tuo sebagai salah satu peninggalan Kerajaan Sriwijaya. Materi ini selaras dengan yang dipelajari peserta didik kelas X mengenai Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia. Hal ini didukung dengan hasil analisis kebutuhan pada peserta didik kelas X.10 yang diketahui bahwa 81,8% peserta didik menyatakan tidak mengetahui tentang Prasasti Talang Tuo sebagai salah satu peninggalan Kerajaan Sriwijaya di Palembang. Penelitian ini bertujuan untuk menyajikan informasi mengenai Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia dalam konteks kerajaan di Kota Palembang. Untuk memberikan pengetahuan kepada para peserta didik tentang adanya peninggalan sejarah Hindu Buddha di Kota Palembang.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lismayana (2021) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan *Zoho Show* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik di SMKN 1 Woho. Dalam penelitian ini ditemukan beberapa fakta bahwa peningkatan aktivitas peserta didik, termasuk kemampuan berpikir kritis serta berkomunikasi akan berdampak positif pada perkembangan pembelajaran yang bervariasi dengan kelompok peserta didik yang belajar sesuai gaya belajar yang beragam. Tingkat validitas materi ajar yang dikembangkan oleh peneliti mendapatkan skor 80% dari validator. Ini menunjukkan bahwa materi ajar

tersebut memenuhi standar validitas. Sedangkan tingkat validitas media pembelajaran pada aplikasi *zoho show* mendapatkan skor 85.7% yang menunjukkan bahwa aplikasi ini memang sangat layak untuk digunakan. Penelitian tersebut menghasilkan bahan ajar yang valid dan layak digunakan selama proses pembelajaran.

Penelitian Fikriyah (2023) tentang Pengaruh Media *Zoho Show* Terhadap Hasil Praktik *Garnish* Peserta didik SMK Negeri 8 Medan. Berdasarkan hasil Uji-T, terbukti bahwa penggunaan media *zoho show* memiliki dampak yang positif dan signifikan pada hasil praktik peserta didik materi *garnish*. Tingkat kecenderungan hasil praktik peserta didik yang menggunakan media *powerpoint* termasuk dalam kategori tinggi sebesar 55,4% dan tingkat kecenderungan hasil praktik peserta didik yang menggunakan media *Zoho Show* termasuk kedalam kategori tinggi sebesar 100%.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *zoho show* akan memberikan dampak yang positif dalam meningkatkan aktivitas peserta didik, termasuk kemampuan berkomunikasi. Media pembelajaran interaktif berbasis *zoho show* juga memberikan kemudahan kepada peserta didik dan pendidik dalam proses pembelajaran yang praktis. Hasilnya, *powerpoint* berbasis *zoho show* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dengan pembahasan mengenai Prasasti Talang Tuo.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti kemudian tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *zoho show* dengan materi Prasasti Talang Tuo. Dalam penelitian ini, peserta didik akan diajarkan untuk memahami peninggalan Kerajaan Sriwijaya yaitu Prasasti Talang Tuo. Peneliti menggunakan *zoho show* untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Berdasarkan latar belakang yang dibuat, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Zoho Show* Materi Prasasti Talang Tuo di SMA N 13 Palembang”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *zoho show* materi prasasti talang tuo yang valid dalam pembelajaran sejarah di SMA N 13 Palembang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *zoho show* materi prasasti talang tuo yang efektif dalam pembelajaran sejarah di SMA N 13 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *zoho show* materi prasasti talang tuo yang valid dalam pembelajaran sejarah di SMA N 13 Palembang.
2. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *zoho show* materi prasasti talang tuo yang efektif dalam pembelajaran sejarah di SMA N 13 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peserta Didik
Melalui pembelajaran berbasis *zoho show* diharapkan dapat memberikan manfaat untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman sejarah serta budaya lokal bagi peserta didik.
2. Bagi Pendidik
Melalui pembelajaran berbasis *zoho show* diharapkan dapat menambah informasi dan bahan referensi baru bagi pendidik mata pelajaran sejarah,

serta mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi sejarah lokal sehingga dapat memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan bisa menjadi sumbangan informasi mengenai pembelajaran berbasis *zoho show* dengan materi sejarah lokal sehingga dapat memberikan semangat bagi semua peserta didik dan untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kinerja yang lebih baik sebagai calon pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin. A. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*. Vol.15 No.1. 1-8.
- Anggraeny, D., Dina Aulia. N., & Rachil Amalia. M. (2020). Analisis teknologi pembelajaran dalam pendidikan Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 150-157.
- Aprilia. D. (2023). Pengembangan *Pop Up Book* sebagai Media Pembelajaran pada Materi Sistem Pencernaan untuk Siswa Kelas XI SMA. Dalam Skripsi S-1 Tadris Biologi, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, IAIN Metro.
- Assulamy. H., Maria. H., & Karolina. V. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Powerpoint* dan *Scratch* pada Mata Pelajaran Informatika Materi Sistem Komputer. *Journal on Education*, Vol 6 (1). Hal 9489-9496.
- Azani. A., Sarmila., & Gusmaneli. (2024). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Mutiara: Jurnal Penelitian dan Karya Ilmiah*. 2(3), 17-37.
- Barron. A., Hebets. E., Cleland. T., Fitpatrick. C., & Hauber. A. (2015). *Embracing Multiple Definitions of Learning*. Published in *Trends in Neurosciences*, July 2015, Vol. 38, No. 7, pp 405-407.
- Chaniago. A., & Hudaidah. (2024). Pengembangan *E-Modul* Berbasis *Heyzine* Materi Penyebaran Islam di Palembang untuk Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 11 Palembang. Dalam Skripsi S-1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.
- Damitri. D., & Adistana. G. (2020). Keunggulan Media *Powerpoint* Berbasis Audio Visual sebagai Media Presentasi Terhadap Hasil Belajar Peserta didik SMK Teknik Bangunan. *Jurnal Kajian Pendidikan Teknik Bangunan*, Vol 06, No 02. Hal 1-7.
- Daniyati. A., Ismy Bulqis. S., Ricken. W., Siti Aqila. S., & Usep Setiawan. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran. *JSR: Journal of Student Research*. Vol 1 (1) Hal: 283-294

- Delfi. I., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Vol. 7, No.2, April 2021. Hal: 82-89.
- Devi. A., Hotimah. K., Ramadhan. A., Achmad. K., & Isa. A. (2022). Mewawancarai Kandidat: Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas. *Masman: Master Manajemen*. Vol 2, No 2, h. 66-78.
- Donaldson. J., & Handy. A. (2023). *What it learning? A Complex Conceptual Systems Analysis of Conceptualizations of Learning*. *International Journal of Educational Research Open*.
- Engko, C., & Usmany, P. (2020). Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online. *Jurnal Akuntansi*, 6(1), 23–38.
- Fadilah. A., Nurzakiah. K., Nasywa. K., Sulis. H., & Usep. S. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, Vol 1, No 2, 1-17.
- Faizah. S. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 1(2). 175-185.
- Fatimah, Hudaidah, Jaenuddin, Lestari. (2024). Relasi Ekonomi Pedagang Hindu di Bandar Dagang Sriwijaya. *Jurnal Penelitian Agama Hindu*, 8 (1), 90-100.
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Diskusi Panel Nasional Pendidikan Matematika*, 5(1).
- Fikriyah. A. (2023). Pengaruh Media *Zoho Show* Terhadap Hasil Praktik *Garnish* Peserta didik SMK Negeri 8 Medan. *Universitas Negeri Medan*.
- Fithriyah. D. (2024). Teori-teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi: Jurnal Edukasi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. 2(1). 12-21.
- Fitria. A. (2014). Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini*, Vol 5, No 2, 57-62.
- Gunawan. P., & Karimah. R. (2022). Memahami Teori Belajar Behavioristik dan Implementasi dalam Pembelajaran. *Asaatidzah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*. 2(1). 90-99.

- Hae. Y., Tantu. Y., & Widiastuti. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Visual dalam Membangun Motivasi Belajar Peserta didik Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol 3, No 4, h. 11770-1184.
- Herawati. B. (2023). Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru Mengelola Pembelajaran Berbasis ICT. *Lencana: Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*. Vol.1, No.3, Juli 2023.
- Hikmah, S. N., Maskar, S., & Indonesia, U. T. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Microsoft.
- Hudaidah & Elsabela. (2022). Tempat Peribadatan Hindu Masa Sriwijaya. *Jurnal Penelitian Agama Hindu* 6, (2), 151-162.
- Hudaidah, et al, (2023). Prasasti Talang Tuwo: Warisan Budaya Kedatuan Sriwijaya Bagi Nusantara dan Dunia. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata, Palembang.
- Hulu. D., Pasaribu. K., Engrati. S., Setia. W., & Cici. B. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Peserta didik. *Jurnal Kewarganegaraan*, Vol 6, No 2, h. 2580-2586.
- Irma. S., Indratno. T., & Suci. M. (2024). N-Gain vs Stacking: Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain *One Group Pretest-Posttest*. Yogyakarta: Surya Cahaya.
- Kristanto. A. (2021). Media Pembelajaran. Jawa Timur: Bintang Surabaya.
- Kusuma. J. dkk. (2023). Dimensi Media Pembelajaran: Teori dan Penerapan Media Pembelajaran pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era *Society* 5.0. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Latifah, N., Azhar, A., & Boy, D. (2023). Digitalisasi Pembelajaran: Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Tangerang: Mirai Publishing.
- Masgumelar. N., & Mustafa. P. (2021). Teori Belajar Konstruktivisme dan Implikasinya dalam Pendidikan dan Pembelajaran. *Ghaitsa: Islamic Education Journal*. Vol 2, No 1, 49-57.

- Maulidia. Y., & Hudaidah. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Portal Rumah Belajar pada Mata Pelajaran Sejarah di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Jendela Pendidikan*. Volume 3, No.1, Februari 2023. Hal: 59-65.
- Mulya, V., Bambang Trisno., & Jolwadi. (2023). Pemanfaatan Media Infokus Pada Pembelajaran Pai Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Di Smpn 2 Ampek Angkek. *Irje: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(1), 781.
- Mungfarida. A., Kinaryosih. A., Wardhana. N., & Hadi. F. (2025). Inovasi Pembelajaran dengan Media *Powerpoint* Interaktif untuk Meningkatkan Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Mikhayla: The Journal of Advanced Research*. Volume.2, Issue.1, 2025 pp. 82-88.
- Murdilah. U., Mira., & Farhurohman. O. (2025). Implementasi Pembelajaran Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Jurnal Nakula: Pusat Ilmu Pendidikan, Bahasa dan Ilmu Sosial*. Vol. 3, No.1, Tahun 2025. Hal. 90-98.
- Muthoaro, M. (2019). Media *Powerpoint* dalam Pembelajaran. *Tasyri*, 26(1): 21-32.
- Nala Nafilata Fadilah and Punaji Setyosari, “Motivasi Belajar Mahapeserta Didik Teknologi” 4, no. 1 (2021): 90–97, <https://doi.org/10.17977/um038v4i12021p090>.
- Nento F., & Roswan Manto. (2023). Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan. *E-Tech Journal*, 11(1), 1-5.
- Nugroho. B., Zahraini., Sholihah. H., Salfin., Maryana., & Sulfan. H. (2023). Pemanfaatan Media *Powerpoint* terhadap Tingkat Konsentrasi dan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Journal on Education*, Vol 5(4). Hal 15830-15839.
- Nurfadhillah, S., Dwi Aulia. N., Putri Rizky. R., & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik SD Negeri Kohod III. *PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2). Hal 243-255

- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. Edisi: Jurnal Edukasi dan Sains. Vol 2, No 1. 77-95.
- Oktavianti. A., Nisa. Z., Siti. M., & Kiki. N. (2021). Metode Pembelajaran yang Tepat Diterapkan pada Peserta didik dengan Gaya Belajar Visual. Semai: Seminar Nasional PGMI, h. 731-741.
- Pontoh. R., Abdullah. G., Arif. R., Kudus., & Abdul. P. (2025). Pengembangan Media *Smart Study Cards (SSC)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 88 Sipatana. *Student Journal of Elementary Education*. Vol. 4, No.1, April 2025, Halaman 09-22.
- Prasetyo, Teguh. (2021). Pendekatan Pembelajaran Berpusat pada Peserta didik. Universitas Djuanda, 2-4.
- Prastawati. T. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri. 9(1). 378-392.
- Purnamasari. N. (2022). Metode ADDIE pada Pengembangan Media Interaktif *Adobe Flash* pada Mata Pelajaran TIK. Jurnal Pena SD, Volume 05 Nomor 01. 23-31.
- Purni, T. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan yang Berkarakter. Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi. 2(1): 190-197.
- Putra. A., Harahap. T., & Ellis. P. (2023). Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Behavioristik dalam Penerapan Pembelajaran. Khazanah Pendidikan: Jurnal Ilmiah Kependidikan, 17(1). 1-8.
- Putri., & Hudaidah. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Infografis Berbasis *Adobe Express* pada Materi Penyebaran Islam di Daerah Tanjung Raja Kelas X SMA Negeri 1 Tanjung Raja. Dalam Skripsi S-1 Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.
- Putri. A., Akmal. J., & Gusmaneli. (2024). Prinsip-prinsip dan Teori-teori Belajar dalam Pembelajaran. Jurnal Budi Pekerti Agama Islam. 2(2), 332-349.

- Revosi. D., Dhuha. R., & Astuti. A. (2025). *The Effectiveness of Interactive powerpoint in the Islamic Education Learning Process at SD Negeri 77 Rejang Lebong*. PPSDP Internasional Journal of Education. Volume 3 (2) 2024, 542-555.
- Riko. S., Hidayat., & Fitri. F. (2023). Pengertian dan Hakikat Belajar & Pembelajaran Bahasa Arab. ALFIYAH: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab. 1(1), 1-5.
- Rusli., Wa Ode. N., Saiful., & La Joko Mane. (2021). Peranan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. SYATTAR: Jurnal Ilmu-Ilmu Hukum dan Pendidikan. Vol 1 (2) Hal 123-129
- Rustamana. A., Sahl. K., Delia. A., & Ahmad. S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (*Research & Development*) dalam Pendidikan. Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra. Vol 2, No 3, 60-69.
- Sarungke. M., Sibuea. P., Annisa. A., Mutia. F., Suci. R., & Rahmat. A. (2023). Penggunaan Media Audio Visual dalam Proses Pembelajaran bagi Peserta Didik. Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran. Vol 6, No 4, 3503-3508.
- Setiawan. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Teks Negosiasi Berbasis Etnis Batas Simalungun Berbantuan Aplikasi Meningkatkan Pembelajaran Kelas X SMK PAB 5 Klambir V. Universitas Islam Sumatera Utara.
- Setiawan. H. (2020). Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar pada Peserta didik Kelas V. Jurnal Prakarsa Paedagogia. Vol 3, No 2. H. 198-203.
- Sholeh. K. (2017). Prasasti Talang Tuo Peninggalan Kerajaan Sriwijaya Sebagai Materi Ajar Sejarah Indonesia Di Sekolah Menengah Atas. Jurnal Historia, Vol 5(2). 173-192.
- Silahuudin. A. (2022). Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati. Idaaratul'ulum: Jurnal Prodi MPI. Vol 4, No 2, h. 162-175.
- Slamet, F. (2022). Model Penelitian Pengembangan (R n D). Malang: Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.

- Sujono. H. (2022). Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta didik. *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial*, Vol 20, No 1, h. 25-42.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*. Vol 1, No 2. 79-88.
- Susilo. A & Sofiarini. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. 4(2), 79-93.
- Syahid. I., Istiqomah. N., & Khoula. A. (2024). Model Addie dan Assure dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Journal of International Multidisciplinary Research*. Vol 2, No 5, h. 258-268.
- Syarifuddin. S., Sair. A., Safitri. S., Abidin. F., Sinta. S., & Oktaviani. R. (2023). Developing Mobile Learning Activity Based on Multiple Learning Objects for the South Sumatra Local Wisdom Course. *Asian Journal of University Education*, 19(1), 12-27
- Syurgawi. A., & Yusuf. M. (2020). Metode dan Model Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. *Maharot: Journal of Islamic Education*. 4(2), 173-191.
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. *IAIS Sambas*. Vol.5, No.1. 18-27.
- Wandani. E., Sufhia. N., Neni. E., & Imas. M. (2023). Teori Kognitif dan Implikasinya dalam Proses Pembelajaran Individu. *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. Vol 1, No 5, 868-876.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R & D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, Vol 9, No 2, h. 1220-1230.
- Wicaksono. A. (2017). Peran Media Audio dalam Meningkatkan Kualitas Proses Pembelajaran Apresiasi Cerita Pendek. *Shahih*, Vol 2, No 1, h. 67-78.
- Wulandari, E. (2022). Pemanfaatan *Powerpoint* Interaktif sebagai Media Pembelajaran dalam *Hybrid Learning*. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(2): 26-32.

- Yenrizal. (2018). Makna Lingkungan Hidup di Masa Sriwijaya: Analisis Isi pada Prasasti Talang Tuwo. *Jurnal Aspikom*, Vol 3 (5). Hal 833-845.
- Yenrizal. (2021). Nilai-Nilai Lingkungan Hidup pada Prasasti Talang Tuwo: Perspektif Komunikasi Lingkungan. *Cipta Media Nusantara (CMN)*, 2021.
- Zaifullah., Hairuddin. C., & Ikhsan. K. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Interaksi dan Minat Belajar Terhadap Keberhasilan Peserta Didik dalam Menghadapi Pembelajaran Tatap Muka di Masa Pandemi Covid-19. *GURU TUA: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol 4 (2). Hal 9-18.
- Zulhafizh, Z. (2021). Peran dan Mutu Pelaksanaan Pembelajaran oleh Guru di Satuan Pendidikan Tingkat Atas. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(2), 328–339. <https://doi.org/10.33394/jk.v7i2.3344>