

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *GENIALLY* MATERI CANDI BUMIAYU
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Elsabela

06041381823048

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEPENDIDIKAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *GENIALLY* MATERI CANDI BUMIAYU
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Elsabela

NIM: 06041381823048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

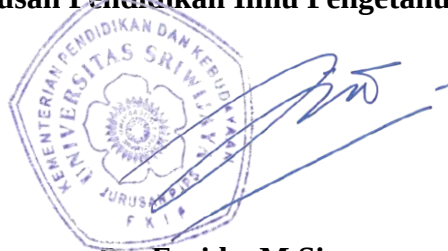
NIP. 197608202002122001

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *GENIALLY* MATERI CANDI BUMIAYU
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Elsabela

NIM: 06041381823048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001

Mengetahui:

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



Dr. Farida, M.Si.

NIP. 196009271987032002

**Koordinator Program
Pendidikan Sejarah,**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP.198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *GENIALLY* MATERI CANDI BUMIAYU
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Elsabela

NIM: 06041381823048

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari: Jumat

Tanggal: 22 April 2022

TIM PENGUJI

- 1. Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd.**
- 2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd.**



Palembang, Mei 2022

Mengetahui,

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF
MENGUNAKAN *GENIALLY* MATERI CANDI BUMIAYU
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA
NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

Elsabela

NIM: 06041381823048

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**



**Dr. Syarifuddin, M.Pd.
NIP. 198411302009121004**

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

- ❖ Rasa syukur yang tiada henti saya panjatkan pada raja semesta alam, Allah ﷻ karena berkat rahmat dan Ridho-Nya yang telah mempermudah segala urusan saya dalam menyelesaikan sebuah karya yang sederhana ini.
- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Hasyim dan Ibu Rolaili yang telah merawat dan mendidiku dengan penuh kasih sayang. Terima kasih atas segala pengorbanan yang telah dilakukan tiada henti, perhatian dan dukungan yang terus diberikan, serta do'a yang tiada habis-habisnya dalam mengiringi perjalananku untuk menggapai cita-cita.
- ❖ Terimakasih untuk saudaraku Dedek Oktari yang selalu memberikan doa, kasih sayang, dan dukungannya untukku.
- ❖ Teruntuk Ghazy Khairy Nasution terimakasih atas doa, dukungan, kasih sayangnya yang tiada henti, tempat pulang dan bercerita disetiap masalah dan orang yang selalu direpotkan.
- ❖ Dosen pembimbingku, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd yang telah sabar dan ikhlas membimbingku dalam menyelesaikan karya tulisan ini.
- ❖ Teruntuk dosen-dosen di Prodi Sejarah, Bapak Drs. Supriyanto, M.Hum., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Ibu Dra. Yunani, M.Pd., Bapak Drs. Alian, M.Hum., Ibu Dr. L.R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd. Ph.D., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S. M.A., BapakDr. Syarifuddin, M.Pd., Bapak Adhitya Rol Asmi, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memberikan ilmu yangbermanfaat, serta Staf Administrasi yang terdahulu Kak Agung, dan Ibu Tessi, dan Staf Administrasi yang sekarang Mba Ica yang telah membantu urusa akademik dengan baik.
- ❖ Teman-temanku Sulistiani, Mar`ati Zarro, Putri Riski Mpayang, Jasni Amalia Ginting, Nurul Monica Lestari, Rosmika Melina Abel yang selama ini telah banyak membantu dan direpotkan.
- ❖ Teman-teman satu pembimbing Popy, Lilis, Yuriza, Tita, Mika, dan Aiwa.

- ❖ Teman seperjuangan perkuliahanku Viva Historia 18 Palembang dan Pendidikan Sejarah Angkatan 2018 yang senantiasa menemani selama perkuliahan semoga kita semua sukses.
- ❖ Kepada Kepala Sekolah, Guru Sejarah Bapak Tomi Ardiansyah M.Pd, beserta peserta didik di SMA Negeri 1 Palembang yang sudah memberikan kesempatan dan kemudahan untuk melakukan penelitian.
- ❖ Almamaterku Universitas Sriwijaya.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Elsabela

NIM : 06041381823048

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Jurusan Pendidikan : Ilmu Pengetahuan Sosial

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang” ini seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perpendidikan Tinggi.

Karya ilmiah yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas Sriwijaya maupun perpendidikan tinggi lainnya.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dan apabila dikemudian hari ada bukti ketidakbenaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademik.

Palembang, April 2022

Yang membuat Pernyataan,



Elsabela

NIM.06041381823048

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Kependidikan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hudaidah, S.Pd., M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Dr. Hartono, M.A. Dekan FKIP Unsri, Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. yang telah memberikan kemudahan dalam administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Dr. Syarifuddin, S.Pd., M.Pd. sebagai penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Palembang, April 2022



Penulis,
Elsa Bella

DAFTAR ISI

HALAMAN DEPAN

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	v
PERNYATAAN	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK.....	xvi
ABSTRACT.....	xvii

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hakikat Belajar.....	9
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	11
2.3 Teori Belajar Yang mendukung Penelitian.....	12
2.3.1 Teori Belajar Kognitif.....	12
2.3.2 Teori Belajar Konektivisme.....	14
2.3.3 Teori Belajar Behavioristik.....	16

2.4 Gaya Belajar.....	17
2.4.1 Gaya Belajar Visual.....	17
2.4.2 Gaya Belajar Auditori.....	18
2.5 Hakikat Pembelajaran Sejarah.....	19
2.6 Hakikat Media Pembelajaran.....	21
2.6.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	21
2.6.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	23
2.7 Candi Bumiayu.....	23
2.7.1 Candi Bumiayu 1.....	24
2.7.2 Candi Bumiayu 2.....	25
2.7.3 Candi Bumiayu 3.....	26
2.8 Media <i>Genially</i>	28
2.8.1 Pengertian Media <i>Genially</i>	28
2.8.2 Kelebihan & Kekurangan Media <i>Genially</i>	29
2.9 Model Pengembangan.....	30
2.10 Macam-macam Model Pengembangan.....	31
2.10.1 Model Hannafin and Peck.....	31
2.10.2 Model <i>ADDIE</i>	32
2.10.3 Model 4 D.....	34
2.11 Penelitian Relevan.....	35
2.12 Kerangka Berfikir.....	39

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Subjek Penelitian.....	39
3.2 Lokasi Penelitian.....	39
3.3 Metode Penelitian.....	40
3.4 Prosedur Penelitian Pengembangan.....	41
3.4.1 Analisis (<i>Analysis</i>).....	42
3.4.2 Desain (<i>Disgn</i>).....	43
3.4.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	44
3.4.4 Implementasi (<i>Implementation</i>).....	44
3.4.5 Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	45
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	46
3.5.1 Uji Coba Produk.....	46
3.5.2 <i>Interview</i> (Wawancara).....	47
3.5.3 Observasi.....	48
3.5.4 Tes Hasil Belajar.....	48
3.6 Teknik Analisis Data.....	49
3.6.1 Validasi Ahli.....	49
3.6.2 Analisis Tes Hasil Belajar.....	50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian.....	52
4.1.1 Analisis.....	52

4.1.2 Desain.....	55
4.1.3 Pengembangan (<i>Development</i>).....	58
4.1.4 Implementasi.....	63
4.1.5 Evaluasi.....	73
4.2 Pembahasan.....	75
4.3 Kelebihan dan Kekurangan.....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan.....	82
5.2 Saran.....	83
DAFTAR PUSTAKA.....	84
LAMPIRAN.....	91

DAFTAR GAMBAR

2.1 Gambar Candi Bumiayu 1.....	24
2.2 Gambar Candi Bumiayu 2.....	26
2.3 Gambar Candi Bumiayu 3.....	27
2.4 Tampilan Awal Media <i>Genially</i>	28
2.5 Media Yang Dihasilkan <i>Genially</i>	29
2.6 Model Hannifin and Peck.....	32
2.7 Model ADDIE.....	34
2.8 Model 4-D.....	35
2.9 Kerangka Berfikir.....	37
3.1 Model ADDIE.....	42
4.1 Observasi kebutuhan peserta didik.....	53
4.2 Desain materi pembelajaran.....	56
4.3 Desain Rancangan pelaksanaan pembelajaran.....	56
4.4 Pelaksanaan <i>Pretest</i> online kelas X IPS 1.....	67
4.5 Pelaksanaan Proses Pembelajaran di Kelas X IPS 1.....	68
4.6 <i>Posttest</i> Online di kelas X IPS 1.....	69
4.7 Presentase Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	71
4.8 Presentase Rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i>	74
4.9 Presentase Rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i>	76

DAFTAR TABEL

3.1 Kriteria Penskoran.....	50
3.2 Kriteria Tingkat Validitas.....	50
3.3 Tabel Kriteria Nilai N-gain.....	51
4.1 <i>Storyboard</i> Media <i>Genially</i>	57
4.2 Hasil <i>Self Evaluatin</i>	58
4.3 Daftar Identitas Validasi Ahli.....	59
4.4 Hasil Perbaikan Validasi Ahli RPP.....	60
4.5 Saran dan Perbaikan Validasi Ahli Materi.....	61
4.6 Hasil Perbaikan Validasi Ahli Media.....	62
4.7 Hasil Tahap <i>One To One</i>	64
4.8 Hasil Tahap <i>SmallGroup</i>	65
4.9 Hasil <i>Pretest</i> Peserta Didik.....	66
4.10 Hasil <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	68
4.11 Perbandingan hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	69
4.12 Peningkatan Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik.....	71
4.13 Hasil rekapitulasi Nilai <i>Pretest</i> Peserta Didik	73
4.14 Hasil rekapitulasi Nilai <i>Posttest</i> Peserta Didik,,.....	74

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi.....	92
Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas.....	93
Lampiran 3. SK Pembelian Fakultas.....	95
Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatra Selatan.....	96
Lampiran 5. SK Selesai Penelitian SMA Negeri 1 Palembang.....	97
Lampiran 6. Kartu Bimbingan.....	98
Lampiran 7. Angket Analisis Kebutuhan.....	101
Lampiran 8. Lembar Validasi Materi.....	112
Lampiran 9. Lembar Validasi Rpp (Desain Pembelajaran).....	115
Lampiran 10. Lembar Validasi Media.....	118
Lampiran 11. Hasil Nilai <i>Pretest</i> Dan <i>Posttest</i>	121
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	122
Lampiran 13. Bahan Ajar.....	131
Lampiran 14. Lembar Jawaban <i>One To One</i>	151
Lampiran 15. Lembar Jawaban <i>Small Group</i>	154
Lampiran 16. Lembar Jawaban <i>Pretest</i>	157
Lampiran 17. Lembar Jawaban <i>Posttest</i>	163
Lampiran 18. Pedoman Wawancara <i>Field Test</i>	169
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian.....	173
Lampiran 20. <i>Storyboard</i>	174

ABSTRAK

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang”. Penelitian dilakukan dan diterapkan di kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Palembang, dengan menggunakan pengembangan model ADDIE. Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif *Genially* yang valid dan memiliki dampak efektifitas. Kevalidan media *Genially* dinilai oleh tiga ahli yakni ahli materi, ahli rencana pelaksanaan pembelajaran, dan ahli media. Kevalidan materi sebesar 3,96 dengan kategori valid, kevalidan rencana pelaksanaan pembelajaran sebesar 4,27 dengan kategori sangat valid, dan kevalidan media sebesar 4,34 dengan kategori sangat valid. Pengaruh media pembelajaran interaktif menggunakan *Genially* untuk pembelajaran sejarah di SMA Negeri 1 Palembang terlihat pada peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada tahap uji coba lapangan sebesar 35%. Hal ini menunjukkan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang memiliki nilai valid dan efektivitas.

Kata kunci: *pengembangan, media, Genially, kevalidan, efektivitas*

Disetujui
Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

Thesis entitled "Development of Interactive Learning Media Using Genially Bumiayu Temple Materials in History Subject Class X SMA Negeri 1 Palembang". The research was conducted and applied in class X IPS 1 at SMA Negeri 1 Palembang, by using the ADDIE model development. The purpose of this research is to develop Genially interactive learning media that is valid and has an effective impact. The validity of Genially's media was assessed by three experts, namely material experts, learning implementation planning experts, and media experts. The validity of the material is 3.96 with a valid category, the validity of the learning implementation plan is 4.27 with a very valid category, and the media validity is 4.34 with a very valid category. The effect of interactive learning media using Genially for history learning at SMA Negeri 1 Palembang is seen in the increase in student learning outcomes before and after using learning media at the field trial stage by 35%. This shows that the Development of Interactive Learning Media Using Genially Bumiayu Temple Materials in History Subject Class X SMA Negeri 1 Palembang has a valid value and effectiveness.

Keywords: *development, media, Genially, validity, effectiveness*

Approved By,
Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd
NIP. 197608202002122001

Certified By,
Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd
NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa yang besar adalah bangsa yang memiliki kualitas sumber daya manusia cerdas dan mampu berdaya saing tinggi. Dalam menciptakan manusia yang cerdas dengan kualitas pendidikan yang baik diperlukan efektifitas dalam proses pembelajaran karena pendidikan merupakan tiang atau pilar utama berdirinya suatu bangsa yang besar. Salah satu indikator untuk mengukur kualitas pembelajaran dapat dilihat melalui kenyamanan peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Sistem pendidikan yang berhasil dapat tercermin dari sikap peserta didik yang termotivasi dan aktif dalam proses pembelajaran. Sumber daya manusia turut menentukan keberhasilan pembangunan nasional, hal ini dapat dicapai melalui kualitas pendidikan yang baik (Cholik, 2017: 5).

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 tercantum tujuan pendidikan Indonesia, di mana sejatinya bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Tujuan inilah yang menuntut pemerintah untuk memberikan dan mengimplementasikan pendidikan berkualitas. Adapun kualitas pendidikan yang dimaksud berupa proses dan hasil belajar. Proses belajar yang menjadi ukuran kualitas pembelajaran ialah implementasinya yang dilakukan berdasarkan standar pendidikan. Sementara itu, hasil belajar yang menjadi ukuran kualitas pembelajaran ialah prestasi belajar peserta didik yang selaras dengan ketetapan standar (Awaludin, 2017 : 13).

Dewasa ini, perkembangan IPTEK turut andil dalam memajukan proses pendidikan Indonesia. Pendidikan sebagai salah satu tujuan kehidupan bangsa dapat diimplementasikan secara praktis melalui bantuan kemajuan teknologi dan informasi. Tim Grafika (2011: 3) menyebutkan bahwa di dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 tentang Sisdiknas (Sistem Pendidikan Nasional) tercantum:

“Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia. Serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Berdasarkan undang-undang yang tercantum di atas, dapat dipahami bahwa proses belajar beserta lingkungannya mempengaruhi tingkat pencapaian tujuan pendidikan nasional.

Gagne mendefinisikan belajar sebagai perubahan kemampuan dan disposisi individu dalam kurun waktu tertentu yang tidak berasosiasi dengan proses pertumbuhan manusia. Gagne dan Briggs turut mengemukakan bahwa belajar merupakan aktivitas yang kompleks. Selanjutnya Gagne dan Briggs menegaskan bahwa belajar adalah kegiatan yang kompleks. Adapun belajar memiliki tiga komponen utama, yakni kondisi internal, eksternal, dan hasil belajar. Maka dari itu, belajar diungkapkan sebagai hasil interaksi antara kondisi internal, eksternal dan hasil belajar yang merupakan proses kognitif individu atas respon kognitif terhadap stimulus lingkungan belajar. Proses kognitif tersebut menghasilkan suatu hasil belajar dalam proses pembelajaran (Suardi, 2015 :10).

Pembelajaran didefinisikan sebagai proses kelangsungan belajar yang ditandai dengan adanya interaksi sosial antara peserta didik dan pendidik di lingkungan belajar. Pembelajaran turut dimakna sebagai suatu usaha yang diberikan pendidik untuk menunjang peningkatan pengetahuan dan keterampilan serta sikap peserta didik. Pada hakikatnya, pembelajaran berupa pemberian ilmu pengetahuan oleh pendidik kepada peserta didik yang dibantu dengan beberapa instrumen pembelajaran, seperti bahan ajar (buku, lembar kerja, materi ajar), media pembelajaran, dan instrumen pembelajaran lainnya. Penggunaan instrumen pembelajaran tersebut diharapkan mampu untuk memberikan motivasi belajar yang akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik (Ramadhani, 2020 :20).

Terminologi pembelajaran sendiri mulai dikenal khalayak setelah diatur dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 20 tentang Sisdiknas, yakni berbunyi “pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. berdasarkan konsep pedagogis, pembelajaran diartikan sebagai upaya sistematis

dan sistemik yang ditujukan untuk membangun suasana belajar potensial guna meningkatkan hasil belajar peserta didik dan potensi yang dimiliki.

Sekolah adalah salah satu faktor pendukung yang mendorong perubahan hasil belajar peserta didik. Kualitas pengajaran sekolah dapat ditentukan melalui kualitas hasil belajar peserta didik. Pendidik turut menentukan kualitas suatu sekolah, karena hasil belajar peserta didik akan dipengaruhi oleh kemampuan mengajar pendidik, hal ini selaras dengan pernyataan oleh Sanjaya (2006: 50) bahwa pendidik merupakan salah satu komponen penentu kelangsungan strategi pembelajaran. Pendidik juga memiliki peran penting untuk memajukan suatu bangsa (Gasong, 2018: 5).

Keterampilan pendidik dapat diukur melalui keterampilan dalam mengolah informasi sehingga informasi tersebut dapat disampaikan dan diterima dengan baik oleh peserta didik. Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebagai pedoman kegiatan pembelajaran disusun sedemikian rupa agar pembelajaran efektif dapat terwujud (Zendrato, 2016: 4). Kurikulum 2013 menjadi acuan utama dalam penyusunan RPP.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa “Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu”. Kurikulum 2013 merupakan suatu kebijakan baru pemerintah dalam bidang pendidikan bertujuan untuk mempersiapkan anak bangsa di masa depan yang akan menemui banyak perubahan. Melalui penerapan kurikulum 2013, *teacher centered* ditinggalkan dan beralih pada sistem *student centered*. Perubahan sistem tersebut meningkatkan penggunaan multimedia sebagai media pembelajaran karena pendekatan saintifik yang dilakukan dalam proses pembelajaran (Sinambela, 2017: 18-19).

Proses pembelajaran di Indonesia khususnya sejarah memiliki ikatan yang sangat erat dalam jati diri bangsa Indonesia, dimana sejarah menjadi catatan penting dalam mengenang perjuangan pahlawan yang berjasa bagi bangsa, melihat

keberagaman budaya dan kehidupan sosial dari berbagai etnis yang ada. Dalam dunia pendidikan pembelajaran sejarah dimuat didalam kurikulum pembelajaran bagi peserta didik, sehingga para generasi bangsa dapat memahami dan menanamkan rasa cinta kebangsaan yang tinggi dalam diri mereka sebagai tanda bakti pada nusa dan bangsa. Hal tersebut selaras dnegan ungkapan Suparjan (2019: 12), yakni “pendidikan sejarah merupakan elemen terpenting bagi pembentukan karakter bangsa, karena dalam pendidikan sejarah terdapat nilai-nilai yang diinternalisasikan kepada peserta didik sehingga menjadi bagian terpenting kepribadian, tiggah laku serta karakter bangsa”.

Salah satu pelajaran sejarah yang dapat dikenalkan kepada peserta didik yaitu sejarah tentang kehidupan lokal ataupun peninggalan-pengggilan sejarah. Palembang merupakan salah satu kota tertua di Indonesia dan banyak sekali menyimpan sejarah di dalamnya, pada mata pelajaran sejarah kita dapat mengenalkan peserta didik mengenai tentang Candi Bumiayu yang berada di kabupaten Pali sebagai salah satu bentuk peninggalan sejarah yang ada di Sumatra Selatan. Adapun alasan utamanya ialah diharapkan peserta didik dapat memaknai sejarah di wilayahnya sendiri dan dapat mengetahui peninggalan-peninggalan yang ada di Candi Bumiayu. Dengan demikian pendidik perlu menyajikan materi Candi Bumiayu yang dikemas melalui media pembelajaran agar lebih efektif dan dapat mengembangkan kemampuan belajar peserta didik pada pelajaran sejarah.

Media pembelajaran didefinisikan sebagai perantara pesan menggunakan varian kanal yang menstimulasi kognitif, afektif, motivasi, dan keterampilan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran diyakini dapat menciptakan proses belajar yang efektif dengan adanya informasi terbaru yang disajikan secara menarik. Hal ini sejalan dengan pendapat Haryoko (2012: 8), yakni “media pembelajaran umumnya didefinisikan sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan untuk lebih memudahkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan dan pengajaran yang lebih efektif”.

Observasi sekolah dilakukan pada SMA Negeri 1 Palembang. SMA Negeri 1 Palembang dipilih sebagai objek penelitian karena proses pembelajaran yang

berlangsung secara *daring* mengikuti peraturan Kemedikbud di tengah pandemi Covid-19. Studi terdahulu dianalisis lebih lanjut guna mendapatkan gambaran awal akan kondisi dan kebutuhan peserta didik yang spesifik dalam pembelajaran, terutama yang berkenaan dengan media pembelajaran *Genially*. Berdasarkan data yang telah diperoleh, didapati bahwa SMA Negeri 1 Palembang memiliki karakteristik dalam menunjang penelitian, yakni SMA Negeri 1 Palembang telah menerapkan Kurikulum 2013 yang berbasis *daring* dengan standar nilai KKM 75. SMA Negeri 1 Palembang merupakan sekolah yang memiliki fasilitas pembelajaran yang lengkap baik pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran daring.

Observasi dilakukan terhadap peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri Palembang melalui wawancara yang berlangsung secara *daring*. Hasil observasi peneliti menunjukkan bahwa peserta didik mengalami penurunan minat belajar dikarenakan pembelajaran sejarah yang diimplementasikan oleh pendidik dianggap kurang efektif. Hal ini disebabkan metode pembelajaran ceramah dan diskusi kelompok yang digunakan oleh pendidik dengan bantuan media pembelajaran yang minim. Kondisi tersebut menghambat esensi dari Kurikulum 2013 yang sesungguhnya, yakni *student centered*. Asumsi berdasarkan hasil observasi tersebut diperkuat dengan hasil penilaian angket identifikasi kebutuhan peserta didik, yakni 79.3% dari 29 peserta didik beranggapan bahwa pendidik menggunakan gaya belajar dengan metode diskusi kelompok dan ceramah. Sistem pembelajaran tersebut menuai reaksi yang cenderung negatif dari peserta didik, di mana pembelajaran dianggap monoton dan materi pembelajaran tidak dapat tersampaikan dengan baik. Kondisi tersebut menimbulkan penurunan hasil belajar.

Antusiasme dapat dirasakan saat peneliti melakukan wawancara mengenai materi sejarah lokal terhadap peserta didik dan pendidik. Waktu wawancara peneliti bertepatan dengan batasan materi ajar yang disampaikan pendidik, yakni mengenai sejarah Indonesia zaman Hindu-Budha sehingga akan sinkron ketika diimplikasikan materi Candi Bumiayu. Hasil wawancara peneliti menunjukkan bahwa inovasi diperlukan dalam penggunaan media pembelajaran dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan peserta didik. Berdasarkan studi analisis

kebutuhan ini maka media yang layak digunakan peserta didik untuk belajar dengan media yang interaktif salah satunya Genially.

Media pembelajaran interaktif *Genially* yang digunakan dapat menunjang pendidik dalam melakukan *problem solving* yang dihadapi selama proses pembelajaran *daring*. Gabungan gambar, video, audio, teks yang didesain sedemikian rupa dapat menghasilkan media pembelajaran interaktif dan efektif bagi peserta didik.

Media *Genially* memuat banyak fitur yakni *presentasi, infografis, presentasi animasi/video, ePosters, CV, kuis, dan gamification* yang dapat menghasilkan sebuah media pembelajaran interaktif bagi peserta didik. Pengguna diberikan kewenangan untuk menyunting konten yang ada melalui berbagai fitur yang tersedia pada menu. Selain itu alasan peneliti menggunakan media *Genially* karena media ini sangat mudah digunakan, jangkauannya luas, bisa membuat berbagai macam media pembelajaran, dan dilengkapi dengan berbagai macam gambar, ikon, template, warna, dan font yang tidak terhitung jumlahnya sehingga dapat memotivasi peserta didik dalam proses belajar yang menghasilkan peningkatan prestasi belajar.

Penggunaan media *Genially* telah berhasil dengan adanya penelitian terdahulu. Peneliti pertama ini dilakukan oleh Permatasari (2021). Yang berjudul “Pengembangan E-modul Pembelajaran Interaktif Menggunakan Aplikasi *Genially* Pada Materi Gelombang Bunyi dan Cahaya Berbasis *Model Vak Learning*”. Dapat disimpulkan bahwa media *Genially* terkategori sangat baik setelah dinilai oleh ahli dengan rata-rata nilai 146 dari 160. Aspek tampilan media 8 juga mendapatkan nilai rata-rata 7,71 dalam uji coba nilai minimal aspek.

Penelitian mengenai Candi Bumiayu ini pernah dibahas dalam penelitian saudara Pratama (2019). Yang berjudul “Perkembangan Situs Bumi Ayu Di Desa Bumi Ayu Kecamatan Tanah Abang Kabupaten Penukal Abab Lematang Ilir Tahun 2013-2018 (Sumbangan Materi Pembelajaran Mata Kuliah Sejarah Kebudayaan)”. Penelitian ini dimaksudkan untuk menginformasikan dan menjelaskan Secara khusus tentang perkembangan Masyarakat di Desa Bumi Ayu dalam kurun waktu

2013- 2018 dan bagaimana masyarakat dalam memanfaatkan Situs Bumi Ayu guna menumbuhkan perekonomian masyarakat serta media pembelajaran sejarah Tahun 2013-2018.

Uraian di atas telah melahirkan intensi peneliti untuk mengetahui topik bahasan lebih lanjut dengan melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Sma Negeri 1 Palembang ”**.

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan penelitian dirumuskan untuk menetapkan batasan-batasan penelitian agar tetap berada di dalam topik bahasan utama. Berikut rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana cara mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang yang valid?
2. Bagaimana dampak efektivitas Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran *Genially* pada mata pelajaran sejarah yang valid untuk pembelajaran sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang.
2. Untuk mengetahui dampak efektivitas pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan *Genially* Materi Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas X SMA Negeri 1 Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Selaras dengan tujuan penelitian di atas, penelitian ini memberikan manfaat praktis dan teoritis, yakni:

1. Bagi Sekolah, hasil penelitian dapat dimanfaatkan oleh sekolah dalam memfasilitasi implementasi media interaktif selama pembelajaran sejarah berlangsung, sehingga motivasi belajar peserta didik meningkat dan berpengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Bagi peserta didik, hasil penelitian ini dapat meningkatkan apresiasi dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan yaitu Candi Bumiayu, serta memberi pengalaman baru dalam kegiatan belajar peserta didik.
3. Bagi peneliti, penelitian ini memperluas wawasan peneliti mengenai media pembelajaran inovatif dan pengaruhnya terhadap hasil belajar peserta didik, khususnya dalam pembelajaran sejarah pada Sekolah Menengah Atas (SMA).
4. Bagi pendidik, media pembelajaran ini dapat diterapkan selama proses pembelajaran sejarah berlangsung. Sejarah lokal Candi Bumiayu dapat divisualisasikan sedemikian rupa agar menarik minat peserta didik dalam mempelajari sejarah lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Abi Hamid, M., Ramadhani, R., Masrul, M., Juliana, J., Safitri, M., Munsarif, M., ... & Simarmata, J. 2020. *Media pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Ahmad Susanto, M. P. 2016. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Kencana.
- Agung Rinaldy Malik, Emzir, and Sri Sumarni. 2020. "Pengaruh Strategi Pembelajaran Mobile Learning Dan Gaya Belajar Visual Terhadap Penguasaan Kosakatabahasa Jerman Peserta didik SMA Negeri 1 Maros." *Visipena Journal* 11 (1): 194–207. <https://doi.org/10.46244/visipena.v11i1.1090>.
- Aji, Wisnu Nugroho. 2016. "Model Pembelajaran Dick and Carrey Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia." *Kajian Linguistik Dan Sastra* 1 (2): 119. <https://doi.org/10.23917/cls.v1i2.3631>.
- Anam, Nurul. 2010. "Pengembangan Pembelajaran Berbasis E-Learning Perspektif Alessi&Trollip." *Jurnal Pendidikan* 15 (1): 156–79. <http://epa.sagepub.com/content/15/2/129.short%0Ahttp://joi.jlc.jst.go.jp/JST.Journalarchive/materia1994/46.171?from=CrossRef>.
- Anggarayani, L. P. S., Suwatra, I. I. W., & Mahadewi, L. P. P. 2014. Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Sejarah Dengan Model Hannafin Dan Peck untuk Peserta didik Kelas XI SMA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 2(1).
- Asmendri, and Milya Sari. 2018. "Analisis Teori-Teori Belajar Pada Pengembangan Model Blended Learning Dengan Facebook (MBL-FB)." *Natural Science Journal* Volume 4 (2): 604–15.
- Awaludin, Aulia Ar Rakhman. 2017. "Akreditasi Sekolah Sebagai Suatu Upaya Penjaminan Mutu Pendidikan Di Indonesia." *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)* 2 (1): 12–21. <https://doi.org/10.30998/sap.v2i1.1156>.
- Batubara, H. H., & Ariani, D. N. 2019. Model Pengembangan Media Pembelajaran Adaptif di Sekolah Dasar. *Muallimuna: Jurnal Madrasah Ibtidaiyah*, 5(1), 33–46.
- Bire, Arylien, Uda Geradus, and Josua Bire. 2014. "Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik." *Jurnal*

- Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran* 44 (2): 128164.
<https://doi.org/10.21831/jk.v44i2.5307>.
- Budiastuti, P., Soenarto, S., Muchlas, M., & Ramndani, H. W. (2021). Analisis Tujuan Pembelajaran dengan Kompetensi Dasar pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Dasar Listrik dan Elektronika di Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Edukasi Elektro*, 5(1), 39-48.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. 2019. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3 (1): 35–42.
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Cholik, Cecep Abdul. 2017. "Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Untuk Meningkatkan Pendidikan Indonesia." *Jurnal Ilmiah Indonesia* 2 (6): 1–23.
- Dr.farida Nugrahani, M.Hum. 2014. *METODE PENELITIAN KUALITATIF*. Yogyakarta : Nuansa Aksara. Vol. 1. <http://e-journal.usd.ac.id/index.php/LLT%0Ahttp://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/11345/10753%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.sbspro.2015.04.758%0Awww.iosrjournals.org>.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan
- Fajri, K., & Taufiqurrahman, T. 2017. Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2(1), 1-15.
- Faizah, Silviana Nur. 2020. "Hakikat Belajar Dan Pembelajaran." *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah* 1 (2): 175.
<https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>.
- Firmansyah. 2016. "Penerapan Teori Pembelajaran Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan JaSMAni Dan Kesehatan." *Jurnal Pendidikan Olahraga* 5 (2): 154–64.
- Fathurrohman, M. 2017. *Belajar dan pembelajaran modern: konsep dasar, inovasi dan teori pembelajaran*. Garudhawaca.
- Gasong, D. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.

- Gonzales, M. (2019). Genially Libros Interactivos Geniales. Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) Recursos Educativos Digitales.
- Gumilang, Galang. 2016. "Metode Penelitian Kualitatif Dalam Bidang Bimbingan Dan Konseling." *Jurnal Fokus Konseling* 2 (2): 144–59. <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>.
- Hardianto, Deni. 2018. "PARADIGMA TEORI BEHAVIORISTIK DALAM PENGEMBANGAN MULTIMEDIA." *Jurnal Education* 2: 1–10.
- Herdayati, S. P., & Syahrial, S. T. I. (2019). DESAIN PENELITIAN DAN TEKNIK PENGUMPULAN DATA DALAM PENELITIAN. *ISSN 2502-3632 ISSN 2356-0304 J. Online Int. Nas. Vol. 7 No. 1, Januari–Juni 2019 Univ. 17 Agustus 1945 Jakarta*, 53(9), 1689-1699.
- Hayes, C., H. Hardian, and T. Sumekar. 2017. "Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda." *Diponegoro Medical Journal (Jurnal Kedokteran Diponegoro)* 6 (2): 402–16.
- Juwantara, Ridho Agung. 2019. "Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika." *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Pendidik Madrasah Ibtidaiyah* 9 (1): 27. <https://doi.org/10.18592/aladzkapgmi.v9i1.3011>.
- Kadir, Abdul. 2015. "MENYUSUN DAN MENGANALISIS TES HASIL BELAJAR." *Jurnal Al-Ta'dib* 8 (2): 70–81.
- Kazmierczak, Paulina. (2020). Czy Aplikacja Genial.Ly Rzeczywiście Jest Genially O Potencjale Narzędzi Online Podczas Zdalnego Nauczania Językapolskiego Jako Obcego. *Acta Universitatis Lodzensis*.
- KhariSMA, R. S., Kurniawan, R., & Wijaya, A. C. 2015. Perancangan Media Pembelajaran Berhitung Berbasis Multimedia Flash. *Data Manajemen dan Teknologi Informasi (DASI)*, 16(2), 42.
- Kholidin, K., Hudaidah, H., & Safitri, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Program Video Scribe Sparkol pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI di Sekolah Menengah Atas. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2).

- Kristanti, D., & Julia, S. 2018. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4-D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik. *MAJU: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 4(1).
- Kurniawan. 2016. Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmata Pelajaran Ipa Pada Peserta didik Kelas Viii Semester Genap Di Smp Negeri 6 Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016. e-Journal Edutech Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Teknologi Pendidikan Vol: 5 No: 2
- SETIAWAN, R. A., Sudarmono, S., & Apuanor, A. 2017. ANALISIS KINERJA PENDIDIK BERSERTIFIKASI SEKOLAH DASAR KECAMATAN BAAMANG KABUPATEN KOTAWARINGIN TIMUR. *Jurnal Paedagogie Media Kependidikan, Keilmuan dan Keagamaan*, 5(2), 119-125.
- Sitti Mania. 2008a. "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan Dan Pengajaran." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan* 11 (2): 220–33. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n2a7>.
- Madjid, M. D., & Wahyudhi, J. 2014. *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Kencana.
- Mania . 2008b. "Teknik Non Tes: Telaah Atas Fungsi Wawancara Dan Kuesioner Dalam Evaluasi Pendidikan." *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Kependidikan* 11 (1): 45–54. <https://doi.org/10.24252/lp.2008v11n1a4>.
- Marpaung, Junierissa. 2016. "Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik." *KOPASTA: Jurnal Program Studi Bimbingan Konseling* 2 (2): 13–17. <https://doi.org/10.33373/kop.v2i2.302>.
- Marera, A. 2019. Development Of Biology Learning Module Based On Scientific Approach On Respiratory System Topic In Senior High School. *Jurnal Al-Ahya*, 1.
- Mirzaqon, A. T., and B. Purwoko. 2017. "Studi Kepustakaan Mengenai Landasan Teori Dan Praktik Konseling Expressive Writing Library." *Jurnal BK UNESA* 4 (1): 1–8.
- Mufidah, Luk-Luk Nur. 2017. "Memahami Gaya Belajar Untuk Meningkatkan Potensi Anak." *Martabat: Jurnal Perempuan Dan Anak*. <https://doi.org/10.21274/martabat.2017.1.2.245-260>.

- Muhammad, M., Hudaidah, H., & Supriyanto, S. (2018). Pengembangan Modul Pembelajaran Sejarah untuk Sekolah Menengah Atas di Kota Palembang. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(1).
- Nadhliroh, Iin, Fitria Dwi Prasetyaningtyas, and Info Artikel. 2018. "Pengembangan Media Diorama Berbasis Audiovisual Pada Muatan Ips Kelas V." *Joyful Learning Journal* 7 (4): 25–33. <https://doi.org/10.15294/jlj.v7i4.25877>.
- Nahar, Novi. 2016. "PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN." *British Journal of Haematology* 1 (3): 65–74. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2141.1992.tb08137.x>.
- Ningsih, M., Suwatra, I. I. W., & Pudjawan, K. 2018. PENGEMBANGAN BAHAN AJAR MAJALAH DENGAN MODEL HANNAFIN DAN PECK PADA MATA PELAJARAN IPA DI SDN 5 KAMPUNG BARU SINGARAJA. *Jurnal Edutech Undiksha*, 6(2), 285-295.
- Nisa, H., DiSMAN, D., & Dahlan, D. (2018). Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kolaboratif Teknik Group Investigation Terhadap Kemampuan Berpikir Analisis Peserta Didik. *Manajerial: Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi*, 17(2), 157-166.
- Nurafni, A., Pujiastuti, H., & Mutaqin, A. (2020). Pengembangan bahan ajar trigonometri berbasis kearifan lokal. *Journal of Medives: Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 4(1), 71-80.
- Nurseto, Tejo. 2012. "Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik." *Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan* 8 (1): 19–35. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>.
- Octavia, S. A. 2020. *Model-model pembelajaran*. Deepublish.
- Pakpahan, A. F., Ardiana, D. P. Y., Mawati, A. T., Wagiu, E. B., Simarmata, J., Mansyur, M. Z., ... & Iskandar, A. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Pratomo, Adi, and Agus Irawan. 2015. "Pengembangan Media Pembelajaran INTERAKTIF BERBASIS WEB MENGGUNAKAN METODE HANNAFIN DAN PECK." *Jurnal POSITIF*, no. 1: 14–28.
- Priyanto. 2009. *Pengembangan Multimedia Pembelajaran Berbasis Komputer*.

Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikan

- Purbaningrum, Kus Andini. 2017. "Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Peserta didik Smp Dalam Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Gaya Belajar." *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran Matematika* 10 (2): 40–49. <https://doi.org/10.30870/jppm.v10i2.2029>.
- Purnama, Sigit. 2016. "Metode Penelitian Dan Pengembangan (Pengenalan Untuk Mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)." *LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan)* 4 (1): 19. [https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](https://doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32).
- Rahmawati. 2017. Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Computer Assisted Instruction* (Cai) Pada Pokok Bahasan Gerak Harmonis Sederhana Di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, Vol 6 No. 3
- Ramadhani, R., Masrul, M., Nofriansyah, D., Abi Hamid, M., Sudarsana, I. K., Sahri, S., ... & Suhelayanti, S. 2020. *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Yayasan Kita Menulis.
- Rosyid, M. Fairuz, and R. Umi Baroroh. 2019. "Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran Bahasa Arab." *AL-Lisan: Jurnal Bahasa (e-Journal)* 4: 180–98.
- Setiawan, M. A. 2017. *Belajar dan pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shahbana, Elvia Baby, Fiqh Kautsar farizqi, and Rachmat Satria. 2020. "Implementasi Teori Belajar Behavioristik Dalam Pembelajaran." *Jurnal Serunai Administrasi Pendidikan* 9 (1): 24–33. <https://doi.org/10.37755/jsap.v9i1.249>.
- Sholeh. (2018). Keberagaman Masyarakat Dan Toleransi Beragama Dalam Sejarah Kerajaan Sriwijaya (Suatu Analisis Historis Dalam Bidang Sosial, Budaya, Ekonomi Dan Agama). *Siddhayatra Vol. 23*
- Siregar, S. M. (2005). Kompleks Percandian Bumiayu Kabupaten Muara Enim (Tinjauan Religi). *Berita Penelitian Arkeologi*, 12, 1-15.
- Siswantonto. (2018). Pendekatan Lingkungan Lokasi Candi-candi Masa Kerajaan Sriwijaya di Sumatera. Prosiding Temu Ilmiah IPLBI
- Suriadi. (2021). Candi Bumiayu Kecamatan Tanah Abang Muara Enim Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal. *HISTORIA: Jurnal Program Studi*

Pendidikan Sejarah Volume 9 (1)

- Suardi, M. 2015. *Belajar dan pembelajaran*. Deepublish.
- Sudarma, K. (2012). Mencapai sumber daya manusia unggul (Analisis kinerja dan kualitas pelayanan). *JDM (Jurnal Dinamika Manajemen)*, 3(1).
- Sugrah, Nurfatimah Ugha. 2020. "Implementasi Teori Belajar Konstruktivisme Dalam Pembelajaran Sains." *Humanika* 19 (2): 121–38. <https://doi.org/10.21831/hum.v19i2.29274>.
- Sair, A., Asmaniar, A., Ermanovida, E., & Syarifuddin, S. (2019). Pengembangan Aplikasi Multimedia Interaktif Ekopedagogik Untuk Menumbuhkan Green Behaviour Bagi Mahasiswa Pada Mata Kuliah Sejarah Nasional Indonesia III. *Candrasangkala: Jurnal Pendidikan dan Sejarah*, 5(1), 41-52.
- Supardan, Dadang. 2016. "Teori Dan Praktik Pendekatan Konstruktivisme Dalam Pembelajaran." *Edunomic* 4 (1): 1–12.
- Syamsul anam, Mohammad, and Wasis D Dwiyo. 2019. "Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran." *Universitas Negeri Malang*.
- Tegeh, I Made, and I Made Kirna. 2013. "Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model." *Jurnal IKA* 11 (1): 16. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IKA/article/view/1145>.
- Tri Yuni Hendrowati. 2015. "Pembentukan Pengetahuan Lingkaran Melalui Pembelajaran Asimilasi Dan Akomodasi Teori Konstruktivisme Piaget." *Jurnal E-DuMath* 1 (1): 1–16.
- Utomo. (2012). Pengembangan Kawasan Dan Kepariwisata Situs Kompleks Percandian Bumiayu. *KALPATARU, Majalah Arkeologi Vol. 21 No.2*
- Winataputra, U. S., Delfi, R., Pannen, P., & Mustafa, D. 2014. Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *Hakikat Belajar dan Pembelajaran*, 1-46.
- Yulius, B., Irwan, I., & Yerizon, Y. (2017). Pengembangan perangkat pembelajaran matematika berbasis model pembelajaran penemuan dengan masalah open ended untuk peserta didik SMA kelas X semester 2. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 279-286.
- Yusuf, M T, and Mutmainnah Amin. 2016. "Pengaruh Mind Map Dan Gaya Belajar

Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik.” *Tadris, Jurnal Kependidikan Dan Ilmu Tarbiyah* 1 (1): 85–92.
<http://ejournal.radenintan.ac.id/index.php/tadris/article/view/893>.