

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FOTONOVELA BERBASIS EASYCLASS MATERI ARCA
CANDI BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

ROSMIKA MELLINA ABEL

06041381823047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2022

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FOTONOVELA BERBASIS EASYCLASS MATERI ARCA
CANDI BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

ROSMIKA MELLINA ABEL

NIM: 06041381823047

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
FOTONOVELA BERBASIS EASYCLASS MATERI ARCA
CANDI BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

ROSMIKA MELLINA ABEL

NIM: 06041381823047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

Mengesahkan:

Pembimbing,



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Mengetahui:

Ketua Jurusan

Dr. Farida, M.Si

NIP. 196009271987032002



Koordinator Program Studi

Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FOTONOVELA BERBASIS EASYCLASS MATERI ARCA
CANDI BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

ROSMIKA MELLINA ABEL

NIM: 06041381823047

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Jumat

Tanggal : 22 April 2022

TIM PENGUJI

Ketua : Dr. Hudaidah, M.Pd



Anggota : Drs. Syafruddin Yusuf., M.Pd., Ph.D



Palembang, 30 Mei 2022

**Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**



Dr. Syarifuddin, M.Pd.

NIP. 198411302009121004

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terimakasih kepada Tuhan atas berkat dan kesehatan yang diberikan dalam hidupku sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik.

Kupersembahkan skripsi ini untuk orang yang sangat kukasihi dan kusayangi

PAPA DAN MAMA TERCINTA

Terimakasih banyak kepada kedua orang tuaku bapak **NIXON WILLHELM ABEL** dan ibu **ROSNANI** yang telah memberikan kasih sayang, doa yang paling tulus serta tidak pernah meninggalkanku disaat sedang berjuang, menangis dan terjatuh. Tanpa dukungan dan doa dari kalian mungkin aku sudah menyerah.

AKU SAYANG PAPA DAN MAMA!

Terkhusus ucapan terimakasih untuk Oma dan Nekino yang selalu mendoakan, semoga Oma dan Nekino selalu sehat dan bahagia.

Aku juga ingin mengucapkan terimakasih kepada Mangcik Dani, Mangcik Pipit, Tante Eli, Tante Wati, Wak Reni, Wak El, Wak Sapril beserta sepupuku Ojo Gelok, Wulan Gopek dan lainnya yang tidak dapat kusebutkan satu-persatu, atas dukungan dan doa dari kalian semua aku bisa jadi lebih kuat menghadapi kehidupan yang tidak selalu lancar.

Tidak lupa aku ucapkan terimakasih kepada Tante Diana, Om Yanes, Om Boetje dan seluruh keluarga di Karawang serta di Jakarta yang tidak dapat aku sebutkan satu-persatu

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
FOTONOVELA BERBASIS EASYCLASS MATERI ARCA
CANDI BUMIAYU PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
SMA NEGERI 1 PALEMBANG**

SKRIPSI

oleh

ROSMIKA MELLINA ABEL

NIM: 06041381823047

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

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rosmika Mellina Abel

NIM : 06041381823047

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Fotonovela Berbasis Easyclass Materi Arca Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Palembang”** ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

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

Palembang, 13 April 2022



Rosmika Mellina Abel
NIM. 06041381823047

PRAKATA

Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Fotonovela Berbasis Easyclass Materi Arca Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Palembang” disusun untuk memenuhi syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S,Pd.) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai pihak.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. sebagai pembimbing atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A., Dekan FKIP Unsri, Ibu Dr. Farida, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah memberikan kemudahan dalam pengurusan administrasi selama penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Drs. Syafruddin Yusuf., M.Pd., Ph.D. sebagai penguji yang telah memberikan saran untuk perbaikan skripsi ini. Lebih lanjut, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada pihak lainnya yang telah banyak memberikan bantuannya selama penulisan.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah.

Palembang, 13 April 2022



Rosmika Mellina Abel

NIM. 06041381823047

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	I
DAFTAR GAMBAR	IV
DAFTAR TABEL	V
DAFTAR LAMPIRAN	VI
ABSTRAK	VII
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	7
1.4 Batasan Masalah	7
1.5 Manfaat Penelitian	8
1.6 Kebaruan Produk	8
1.7 Spesifikasi Produk	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Hakikat Belajar	10
2.2 Hakikat Pembelajaran	10
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	11
2.4 Teori Belajar	12
2.4.1 Teori Konstruktivisme	12
2.4.2 Teori Kognitif	13
2.4.3 Teori Behaviorisme	14
2.5 Gaya Belajar	16
2.5.1 Gaya Belajar Visual	16
2.6 Sumber Belajar	17
2.7 Hakikat Media Pembelajaran	18
2.7.1 Pengertian Media Pembelajaran	18
2.7.2 Manfaat Media Pembelajaran	19
2.7.3 Jenis Media Pembelajaran	21
2.8 Fotonovela	22
2.9 Kelebihan dan Kekurangan Fotonovela	24
2.10 Microsoft Publisher	24
2.11 Easyclass	25

2.12	Arca Candi Bumiayu	27
2.13	Penelitian Pengembangan	29
2.14	Model Pengembangan	29
2.14.1	Model ADDIE	29
2.14.2	Model Hannafin and Peck	31
2.14.3	Model Four-D	32
2.15	Penelitian yang Relevan	34
2.16	Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENELITIAN		
3.1	Metode Penelitian	37
3.2	Subjek Penelitian	37
3.3	Lokasi Penelitian	38
3.4	Prosedur Penelitian	38
3.4.1	Define (Pendefinisian)	38
3.4.2	Desain (Perencanaan)	39
3.4.3	Develope (Pengembangan)	40
3.4.4	Disseminate (Penyebaran)	40
3.5	Teknik Pengumpulan Data	41
3.5.1	Observasi	41
3.5.2	Dokumentasi	41
3.5.3	Angket	41
3.5.4	Tes	41
3.6	Teknik Analisis Data	41
3.6.1	Analisis Kevalidan	42
3.6.2	Analisis Kepraktisan	43
3.6.3	Analisis Efektivitas	44
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		
4.1	Hasil Penelitian	46
4.1.1	Tahap Pendefinisian (<i>Define</i>)	46
4.1.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	49
4.1.3	Tahap Pengembangan (<i>Develop</i>)	51
4.1.4	Penyebaran (<i>Disseminate</i>)	66
4.1	Pembahasan	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan72
5.2 Saran73
DAFTAR PUSTAKA74
LAMPIRAN83

DAFTAR GAMBAR

- Gambar 2.1 Contoh *Fotonovela*
- Gambar 2.2 Contoh Tampilan *Microsoft Publisher*
- Gambar 2.3 Contoh Tampilan Awal *Easyclass*
- Gambar 2.4 Intruksi Registrasi
- Gambar 2.5 Tampilan *Easyclass*
- Gambar 2.6 Contoh Tampilan Grup
- Gambar 2.7 Model ADDIE
- Gambar 2.8 Model Hannafin And Pack
- Gambar 2.9 Model 4-D
- Gambar 2.10 Kerangka Berpikir
- Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah
- Gambar 4.2 Diagram Analisis Latar
- Gambar 4.3 Tampilan Kelas Pada *Easyclass*
- Gambar 4.4 Kegiatan Pengenalan *Fotonovela* Dan Website *Easyclass*
- Gambar 4.5 Komentar Pada *Easyclass*
- Gambar 4. 6 Pelaksanaan Proses Pembelajaran Secara *Online*
- Gambar 4.7 Tempat Untuk Mengupload Jawaban *Test*
- Gambar 4.8 Angket Respon Peserta Didik
- Gambar 4.9 Pengenalan Cara Membuat Website *Easyclass* Kepada Guru
- Gambar 4.10. Ilustrasi *Fotonovela*
- Gambar 4.11 Hasil Validasi Media *Fotonovela*
- Gambar 4.12 Interaksi Peserta Didik Pada Beranda *Easyclass*
- Gambar 4.13 Hasil Angket Respon Peserta Didik
- Gambar 4.14 Tampilan Nilai Hasil Belajar Peserta Didik Pada Website *Easyclass*

DAFTAR TABEL

- Tabel 3.1 Kriteria Validitas Instrumen
- Tabel 3.2 Tingkat Hasil Belajar
- Tabel 3.3 Kriteria Kategori Tingkat *N-gain*
- Tabel 4.1 Daftar Validator
- Tabel 4.2 Hasil Validasi Media Fotonovela
- Tabel 4.3 Saran Ahli
- Tabel 4.4 Tampilan Desain Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki
- Tabel 4.5 Tampilan Materi Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki
- Tabel 4.6 Tampilan Media Sebelum Dan Sesudah Diperbaiki
- Tabel 4.7 Hasil Tes Awal (*Pretest*)
- Tabel 4.8 Hasil Tes Akhir (*Posttest*)
- Tabel 4.9 Perbandingan Hasil *Pretest* Dan *Posttest*
- Tabel 4.10 Rekapitulasi *Pretest* Peserta Didik
- Tabel 4.11 Rekapitulasi *Posttest* Peserta Didik
- Tabel 4.12 Data Hasil Angket Respon Peserta Didik Setelah Mengikuti Pembelajaran

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. SK Usul Judul Skripsi
- Lampiran 2. SK Pembimbing Fakultas
- Lampiran 3. SK Penelitian Fakultas
- Lampiran 4. SK Penelitian Dinas Pendidikan
- Lampiran 5. SK Selesai Penelitian Museum Candi Bumiayu
- Lampiran 6. SK Selesai Penelitian SMA Negeri 1 Palembang
- Lampiran 7. Kartu Bimbingan
- Lampiran 8. Kuesioner Wawancara Guru Sejarah SMA Negeri 1 Palembang
- Lampiran 9. Analisis Karakteristik Peserta Didik
- Lampiran 10. Angket Analisis Kebutuhan
- Lampiran 11. Lembar Validasi
- Lampiran 12. Lembar soal penelitian *Pretest*
- Lampiran 13. Lembar Jawaban Peserta Didik *Posttest*
- Lampiran 14. Nilai Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik
- Lampiran 15. Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 16. Data Hasil Angket Respon Peserta Didik
- Lampiran 17. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 18. Bahan Ajar
- Lampiran 19. Tampilan *Easyclass*
- Lampiran 20. Dokumentasi Kegiatan
- Lampiran 21. Storyboard

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Fotonovela* Berbasis *Easyclass* Materi Arca Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Palembang” memuat data mengenai Kebudayaan Zaman Hindu di situs Candi Bumiayu Sumatera Selatan. Penelitian ini telah diterapkan di kelas X Ilmu Pengetahuan Sosial 3 Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Palembang. Adapun tujuan penelitian ini, yakni untuk mengetahui tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran *Fotonovela* berbasis *Easyclass* pada materi arca Candi Bumiayu di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Palembang. Model pengembangan yang digunakan yaitu model *Four-D*. Kevalidan media pembelajaran ditentukan berdasarkan hasil validasi oleh tiga ahli, yaitu ahli materi, ahli desain dan ahli media. Kevalidan ditunjukkan dari hasil validasi media untuk aspek materi, format dan bahasa untuk ahli desain sebesar 3,83, ahli materi sebesar 3,57, dan ahli media yaitu sebesar 3,61. Sehingga rata-rata keseluruhan sebesar 3,67 dengan kategori valid. Hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media *fotonovela* berbasis *Easyclass* diketahui 88,23% peserta didik yang memperoleh tingkat penguasaan materi dengan minimal skor 75. Hal ini menandakan bahwa media pembelajaran *fotonovela* berbasis *Easyclass* efektif. Tingkat kepraktisan media *fotonovela* berbasis *Easyclass* sangat tinggi dengan hasil angket respon peserta didik sebesar 85,25

Kata kunci: pengembangan, media, *fotonovela*, *Easyclass*, kevalidan, validitas, efektivitas.

Pembimbing

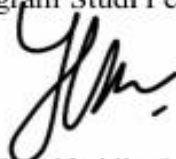


Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 198411302009121004

ABSTRACT

This research entitled "Development of Photonovela Learning Media Based on Easyclass Material of Bumiayu Temple Statues in the History Subject in Senior High School of 1 Palembang" contained data about Hindu Age Culture at the Bumiayu Temple site in South Sumatra. This research has been implemented in Xth grade of Social Sciences 3 in Senior High School of 1 Palembang. The objective of this research was to determine the level of validity, effectiveness, and practicality of the Easyclass-based Photonovela learning media on the material of the Bumiayu Temple statue at Senior High School of 1 Palembang. The development model used was the Four-D model. The learning media validity was determined based on the validation results by three experts, namely material experts, design experts, and media experts. Validity was shown from the media validation results for aspects of material, format, and language for design experts of 3.83, material experts of 3,57, and media experts of 3.61. So the overall average was 3.67 with a valid category. The learning outcomes of students after using Easyclass-based Photonovela were known to be 88.23% of students who have obtained a mastery level of the material with a minimum score of 75. This indicated that Easyclass-based Photonovela learning media was effective. The practicality level of the Easyclass-based Photonovela media was very high with the results of the student response questionnaire of 85.25%.

Keywords: *development, media, Photonovela, Easyclass, validity, practicality, effectiveness.*

Advisor



Dr. Hudaidah, M.Pd

NIP. 197608202002122001

Acknowledged,

Coordinator of History Education Study Program



Dr. Syarifuddin, M.Pd

NIP. 198411302009121004

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Usaha mencerdaskan dan mengembangkan kualitas manusia adalah misi pendidikan. Pendidikan yang memfokuskan kualitas ini mendapati berbagai tantangan, ilmu pengetahuan dan teknologi yang berkembang pesat tidak dapat dijangkau dengan paradigma lama yang dipakai di sekolah. (Suparlan.2019;80)

Pendidik abad 21 dituntut memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar. Kegiatan mengajar harus dilandasi dengan pengetahuan yaitu materi ajar (*content knowledge*), cara mengajar (*pedagogical knowledge*) dan penggunaan teknologi (*technological knowledge*). (Rahmadi. 2019;66)

Menurut Isjoni (2006;19), pendidikan adalah tumpuan suatu negara, bertambah berkembangnya pendidikan suatu negara, maka semakin maju negara tersebut. Dalam UU Nomor 20 Pasal 1 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dinyatakan 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.

Pembelajaran merupakan salah satu kegiatan pada dunia pendidikan. Gagne dan Briggs menyatakan pembelajaran ialah suatu sistem yang bertujuan membantu kegiatan belajar peserta didik, berisi peristiwa yang terancang, disusun untuk mempengaruhi dan mendukung terlaksananya proses belajar peserta didik yang bersifat internal (Gagnedkk.1985:6).

Pembelajaran tidak dapat terpisahkan dari penerapan kurikulum yang berlaku (Ghufron.2010:16). Oliver menjelaskan kurikulum sebagai program pendidikan untuk memperoleh pengalaman belajar yang telah terancang oleh lembaga pendidikan untuk peserta didik yang melingkupi program studi, pengalaman, pelayanan dan kurikulum. Program studi ialah kesatuan rencana belajar yang dipergunakan sebagai pedoman jalannya pendidikan akademik,

sebagai contoh yaitu Jurusan Sejarah memiliki dua program studi yaitu Ilmu Sejarah dan Pendidikan Sejarah (Sudarman, 2019:3).

UUD 1945 merupakan landasan yuridis dalam perumusan kurikulum 2013. Hal ini dapat diartikan bahwa segala kegiatan yang berhubungan dengan pendidikan harus disusun berdasarkan UUD 1945. Begitu juga tentang penyusunan kurikulum 2013 sebagai dasar perumusannya yaitu pasal 31 ayat 3 bahwa Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pengajaran nasional yang meningkatkan keimanan dan ketaqwaan serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang-undang. Hal ini dilakukan untuk menjamin mutu pendidikan di Indonesia. (Syarifudin. 2018;6-7)

Pada proses pembelajaran, peserta didik merupakan subjek dan objek dari kegiatan pendidikan. Maka dari itu, makna proses pengajaran ialah kegiatan belajar peserta didik untuk mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran dapat dicapai apabila peserta didik berusaha aktif untuk mencapainya. (Pane & Dasopang, 2017;334)

Teknologi informasi dan komunikasi atau yang dalam bahasa Inggris yaitu *information communication and technology (ICT)* merupakan segala aspek yang sering digunakan dan sudah sedemikian pesat membantu aktivitas manusia. Perkembangan *information communication and technology (ICT)* dapat digunakan dalam konteks pendidikan. Munculnya media pembelajaran berbasis ICT menurut Mills (2006) memungkinkan proses pembelajaran memperoleh capaian berupa “*complex skills*” serta memungkinkan adanya *student-centered learning*. (Arsini. 2020;2)

Peran teknologi sangat penting dalam proses pembelajaran, bahkan pada masa pandemi seperti saat ini. Berdasarkan Surat Edaran Kemendikbud Dikti Nomor 1 Tahun 2020 bahwa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memberlakukan pembelajaran secara daring dari rumah bagi siswa dan mahasiswa.

Pendidikan berbasis jaringan merupakan proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran di internet, intranet atau media jaringan komputer lainnya. (Anardani, dkk, 2017;1252)

Guru dihadapkan dengan berbagai permasalahan dalam menjalankan pembelajaran daring ini mulai dari teknis pembelajaran daring, turunnya motivasi belajar, kuota internet yang banyak digunakan dan kurangnya kerja sama orang tua para peserta didik. (Nafrin & Hudaidah. 2021:458)

Berdasarkan hasil penelitian Cahyani, dkk (2020;137) memperlihatkan bahwa motivasi dan minat belajar peserta didik menurun selama mengikuti pembelajaran daring. Penurunan motivasi dan minat belajar peserta didik ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya yaitu peserta didik dituntut untuk mempelajari serta memahami materi secara mandiri, lingkungan sosial keluarga yang kurang kondusif sehingga peserta didik tidak dapat fokus belajar dan pendidik tidak dapat melakukan tindakan seperti pemberian *reward* secara langsung.

Dalam hal ini guru harus mampu memfasilitasi kegiatan pembelajaran untuk dapat mempengaruhi minat dan semangat belajar peserta didik dengan pemilihan media pembelajaran yang tepat. Briggs mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk memberi perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar. (Susilana & Riyana. 2009;66)

Keberhasilan proses pembelajaran dipengaruhi oleh media yang dipergunakan saat pembelajaran. Slameto (2015;65) menyatakan hasil belajar yang dicapai peserta didik dipengaruhi oleh faktor intern atau dalam diri peserta didik dan faktor ekstern yang ada diluar dari peserta didik. Salah satu faktor lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar yaitu kualitas pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan cara guru mengajar dan cara peserta didik memahami materi yang sedang dipelajari. Oleh sebab itu, guru sebagai pendidik mempunyai peran penting untuk melakukan usaha kreatif dengan menggunakan media baru pada proses pembelajaran agar peserta didik lebih mudah memahami materi pembelajaran.

Djamarah beranggapan bahwa media berperan sebagai perantara dalam proses pembelajaran agar lebih dipahami (Risnawati, dkk. 2018;2). Penggunaan media pembelajaran pada proses pembelajaran dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, meningkatkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar serta memberi efek-efek psikologis. Pemakaian

media pembelajaran dapat sangat membantu keefektifan proses pembelajaran, penyajian pesan dan isi pelajaran. (Falahudin. 2014;104)

Media baru dan menarik yang dapat digunakan salah satunya ialah *fotonovela*. *Fotonovela* adalah media seperti komik, dengan menggabungkan beberapa foto dan teks (Kirova & Emme. 2008;37). *Fotonovela* mudah dibuat, dapat diolah menggunakan program komputer, dapat disesuaikan dengan keadaan peserta didik, tidak terbatas ruang dan waktu. (Rahayu, dkk. 2013;1316)

Penggunaan *fotonovela* tidak terlepas dari bantuan teknologi. Salah satu *platform* pembelajaran interaktif *online* yang dapat digunakan untuk mengakses *fotonovela* adalah *Easyclass*. *Easyclass* adalah *platform* pembelajaran *online* baru yang cukup banyak digunakan untuk manajemen kelas *online*. Guru dapat dengan mudah memposting tugas, mengatur diskusi, berbagi bahan ajar, melaksanakan tes dan memantau kehadiran peserta didik dalam kelas *online* (Tan & Yu. 2014;219). Melalui *Easyclass*, *fotonovela* dapat diakses secara *online* dimana pun dan kapan pun dengan menggunakan *handphone* atau laptop. Putranti (2013:141) menyatakan bahwa media pembelajaran *online* memungkinkan pendidik dan peserta didik dapat mengakses beragam informasi dengan cepat, bertanggung jawab dan sesuai harapan.

SMA Negeri 1 Palembang dipilih peneliti sebagai tempat penelitian. Berdasarkan observasi nonformal yang dilakukan pada tanggal 24 Agustus 2021 di SMA Negeri 1 Palembang bersama Bapak Tomi Ardiansyah, S.Pd. M.Si selaku guru mata pelajaran sejarah guna mendapatkan data awal yang menjadi representasi analisis kebutuhan dalam mengembangkan media pembelajaran *fotonovela* bahwa SMA Negeri 1 Palembang telah menerapkan Kurikulum 2013 untuk kelas reguler pada semua mata pelajaran baik peminatan ataupun lintas minat dan Kurikulum *Cambridge* untuk kelas internasional. Muatan kurikulum di SMA Negeri 1 Palembang sesuai dengan Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang ditetapkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan. Prinsip pelaksanaan kurikulum di SMA Negeri 1 Palembang yaitu menggunakan pendekatan multistrategi dan multimedia, sumber belajar dan teknologi serta memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai

sumber belajar. Namun, guru menyatakan bahwa ketersediaan sumber belajar sejarah lokal sangat terbatas dan tidak mencukupi kebutuhan materi yang ingin disampaikan terutama materi kebudayaan zaman Hindu di Sumatera Selatan.

Pernyataan tersebut dikuatkan berdasarkan analisis kebutuhan kepada peserta didik dengan membagikan kuesioner analisis kebutuhan melalui google formulir kepada 34 peserta didik mendapatkan hasil 79,4% peserta didik kesulitan mencerna materi sejarah disebabkan hanya terpaku dengan bacaan. Sehingga point utama pada materi tidak dapat dipahami. Ini artinya perlu inovasi baru untuk membantu mengatasi permasalahan berkaitan minat belajar dalam pembelajaran *online* dan pemahaman sejarah lokal materi arca candi Bumiayu sesuai dengan pedoman kurikulum 2013

Peneliti juga memberikan angket gaya belajar terkait analisis karakteristik gaya belajar peserta didik dalam memproses informasi, yang berpedoman pada konsep Yaumi (2017:130) hasil yang diperoleh yaitu peserta didik cenderung memproses informasi dengan gaya visual. Berdasarkan hasil tersebut, maka perlu suatu inovasi pada media pembelajaran sesuai dengan karakteristik gaya belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat memahami materi melalui media pembelajaran seperti *Fotonovela*.

Media yang dipilih peserta didik yaitu *Fotonovela*. Berdasarkan angket analisis kebutuhan peserta didik bahwa media *fotonovela* belum pernah diterapkan di SMA Negeri 1 Palembang serta sebesar 94,1% peserta didik tertarik terhadap media pembelajaran berupa foto-foto berbentuk novel yang dapat menarik minat belajar dan membantu pengetahuan peserta didik mengenai materi pembelajaran sejarah lokal. *Fotonovela* berbasis pendidikan dapat dikaitkan dengan permasalahan peserta didik dikala pembelajaran *online* yang disebabkan oleh pandemi covid 19. Adanya foto dan kata-kata pada *fotonovela* dapat menuntun peserta didik untuk memiliki persepsi yang sama, sehingga mampu memberikan gambaran dan kemudahan pada peserta didik dalam memahami sejarah lokal berupa arca pada candi Bumiayu melalui *fotonovela*.

Untuk membuat *fotonovela* tersebut peneliti memilih menggunakan *Microsoft Publisher* karena dirancang untuk percetakan seperti membuat banner, katalog, kartu ucapan, brosur, amplop, poster, dapat membuat output file PDF dan sangat mudah digunakan.

Materi yang dipilih peneliti ialah materi arca candi Bumiayu sebagai warisan pada kebudayaan zaman Hindu di Sumatera Selatan. (1) materi tersebut selaras dengan materi peserta didik kelas X didasarkan padawawancara dengan guru mengenai materi yang sedang dipelajari sesuai dengan KD 3.5 dan 3.6 pada silabus yang membahas kebudayaan zaman Hindu Budha di Indonesia. (2) buku ajar sejarah Indonesia keluaran pemerintah tidak menyediakan materi ini, padahal candi Bumiayu merupakan bentuk toleransi beragama pada masa Kerajaan Sriwijaya. (3) bukti fisik adanya kehidupan kebudayaan Hindu di Sumatera Selatan masih ada hingga saat ini, namun peserta didik masih awam dengan peninggalan tersebut. Hal itu diperkuat dengan hasil observasi kebutuhan dengan mengambil sampel kelas X IPS 3 melalui angket yang menunjukkan presentase sebesar 44,1% guru kadang-kadang memberikan materi mengenai sejarah lokal, sehingga 61,8% peserta didik tidak mengetahui keberadaan situs Candi Bumiayu di Sumatera Selatan. Berdasarkan fakta tersebut, peserta didik sangat antusias ingin menambah pengetahuan mengenai kebudayaan zaman Hindu di lingkup yang lebih kecil atau lebih spesifik yaitu di wilayah Sumatera Selatan.

Dalam penelitian oleh Anggraini (2015;63) tentang Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran *Fotonovela* Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning. Peneliti mengangkat pokok bahasan bangun ruang sisi datar dan subjek yang dipilih adalah siswa SMP. Media *fotonovela* yang dikembangkan memperoleh validasi sebesar 84,42% atau sangat baik.

Penelitian Mutrofin (2020;27) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif *Online* Menggunakan *Easyclass* Berbantuan Geogebra Materi Program Linier. Peneliti memperoleh validasi dengan nilai korelasi a sebesar 0,917 yang menandakan korelasi sangat tinggi dan efektif berdasarkan nilai tes hasil belajar peserta didik memperlihatkan kategori sangat baik dengan persentase sebesar 88%.

Dari hasil tersebut diperoleh kesimpulan bahwa rata-rata hasil belajar menggunakan media *fotonovela* dan media pembelajaran interaktif *online Easyclass* lebih tinggi daripada rata-rata hasil belajar yang tidak menggunakan media *fotonovela* dan media pembelajaran interaktif *online Easyclass*. Tidak menutup kemungkinan *fotonovela* dapat digunakan sebagai media visual dan *Easyclass* sebagai media kelas *online* dalam bahasan sejarah materi arca candi Bumiayu .

Dari fakta yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran *fotonovela* berbasis *Easyclass* berbantuan *Microsoft Publisher* dalam pembelajaran sejarah, yaitu materi arca candi Bumiayu. Peneliti berharap dapat menjadi motivasi bagi guru untuk dapat mengembangkan media yang menarik dalam pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan mengenai keunikan *fotonovela* serta hasil observasi, peneliti akan melakukan penelitian berjudul ***“Pengembangan Media Pembelajaran Fotonovela Berbasis Easyclass Materi Arca Candi Bumiayu Pada Mata Pelajaran Sejarah SMA Negeri 1 Palembang”***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dari penelitian ini yaitu :

- 1) Bagaimana proses pengembangan media *fotonovela* berbasis *Easyclass* pada materi arca candi Bumiayu?
- 2) Bagaimana hasil pengembangan media *fotonovela* berbasis *Easyclass* pada materi arca candi Bumiayu?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini antara lain :

- 1) Mendeskripsikan proses pengembangan media *fotonovela* berbasis *Easyclass* pada materi arca candi Bumiayu.
- 2) Mengetahui hasil pengembangan media *fotonovela* berbasis *Easyclass* pada materi arca candi Bumiayu.

1.4 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, perlu adanya pembatasan masalah agar peneliti lebih fokus dalam nenggali dan mengatasi

masalah yang ada. Penelitian ini difokuskan pada beberapa permasalahan yaitu:

- 1) Materi yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah arca candi Bumiayu.
- 2) Media *fotonovela* pada materi arca candi Bumiayu disajikan secara *online* melalui website *Easyclass*.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi sebagai berikut :

- 1) Bagi peserta didik, penggunaan *fotonovela* berbantuan *Microsoft Publisher* berbasis *Easyclass* bermanfaat sebagai sarana meningkatkan minat belajar dan hasil belajar sejarah dalam pembelajaran secara *online*.
- 2) Bagi guru, memberikan informasi tentang penggunaan *fotonovela* sebagai media pembelajaran sejarah yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran secara *online*.
- 3) Bagi peneliti, menambah wawasan tentang media yang dapat diterapkan dalam pembelajaran sejarah dan menggali banyak pengalaman belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. 2012. Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. XII(2). 216-231.
- Ahmed & ElAmeer. 2017. Easyclass. *Journal of Baghdad College for Economic Science (JBCEC)*. 1-38.
- Aisami. 2014. Learning Styles And Visual Literacy For Learning And Performance. *Procedia - Social And Behavioral Sciences* 176. 538 – 545.
- Aldoobie. 2015. ADDIE Model. *American International Journal of Contemporary Research*. 5(6). 68-72.
- Amsari, D & Mudjiran. 2018. Implikasi Teori Belajar E.Thorndike (Behavioristik) Dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*. 2(2). 52-60
- Anardani, S & Riyanto. 2017. Using Cloud Storage to Improve Student Learning Motivation and Informatics Engineering University PGRI Madiun In Proc. *ICONS*. 1252-1257.
- Anggraini, L. D. 2015. Efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran Fotonovela Melalui Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran Problem Based Learning Ditinjau Dari Kemampuan Penalaran Matematis Siswa Smp. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*. 7(2). 63-68.
- Anshary. 2018. Pengembangan Trainer Mikrokontroler Sebagai Media Pembelajaran Dengan Metode Fault – Finding. *Jurnal VOTEKNIKA*. 6(2). 1-5.
- Ardiansyah, dkk. 2020. Kajian Ragam Hias Arsitektural Candi Bumiayu Sumatera Selatan. *Prosiding AVoER XII*. 994-1002.
- Arsini. 2016 “Pengembangan Portal Channel Pembelajaran Sains Sebagai Video Pembelajaran Online Melalui Model ADDIE”. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*. 6(1). 1 - 12.
- Astra dkk. 2015. Development Of An Android Application In The Form Of a Simulation Lab As Learning Media For Senior High School Students. *Iser: International Society Of Educational Research. Eurasia Journal Of Mathematics, Science & Technology Education*. 11(5). 1081-1088.
- Bire, A. L., Geradus, U., & Bire, J. 2014. Pengaruh Gaya Belajar Visual, Auditorial, Dan Kinestetik Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Kependidikan Penelitian Inovasi Pembelajaran*. 44(2). 168-174

- Buchori & Setyawati. 2015. Development Learning Model Of Character Education Through E-Comic In Elementary School. *International Journal of Education and Research*. 3(9). 369-386.
- Burhanuddin. 2021. Learning Theories: Views From Behaviourism Theory And Constructivism Theory. *International Journal Of Academic Research In Progressive Education And Development*. 10(1). 85-98.
- Cahyani A, dkk. 2020. Motivasi Belajar Siswa SMA Pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*. 3(01). 123-140.
- Chelghoum, A. 2017. Promoting Students' Self-Regulated Learning Through Digital Platforms: New Horizon in Educational Psychology. *American Journal of Applied Psychology*. 6(5). 123-131.
- Corbett & Spinello. 2020. Connectivism And Leadership: Harnessing a Learning Theory For The Digital Age To Redefine Leadership In The Twenty-First Century. *Heliyon* 6. 1-9
- Davis, Burt & Jansen. 2020. Using a Fotonovela To Battle Crystalline Methamphetamine In South Africa. *Journal Of Ethnicity In Substance Abuse*. 18. 6334. 1-18
- Davis, Burt & Jansen. 2021. Deploying a Fotonovela to Combat Methamphetamine Abuse among South Africans with Varying Levels of Health Literacy. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 19(1). 151–169
- Djaali. 2020. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. PT. Bumi Aksara.
- Dorance, Sylvia. 2008. *How to create and publish a Photo Novel*. UNESCO
- Ekwardari, dkk. 2020. Integrasi Pendidikan Multikultural dalam Pembelajaran Sejarah di SMA YP UNILA. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*. 9 (1). 15-31.
- Easyclass. 2021. Diakses 1 September 2021: <https://www.easyclass.com/>
- Falahudin, I. 2014. Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widya Swara*. 1(4). 104-117.
- Flora, C. B & Flora. 2012. The Fotonovela As a Tool for Class and Cultural Domination. *Journal SAGE Publishing*. 5(1). 134-150.
- Gagne, R..M., dkk. (1985). *Principles of Instructional Design*. Florida: Harcourt Brace College Publisher.

- Ghufron, Anik. (2010). Intergrasi Nilai-Nilai Karakter Bangsa Pada Kegiatan Pembelajaran. *Cakrawala Pendidikan*, Th. XXIX, Edisi Khusus Dies Natalis UNY.
- Hakky, dkk. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi. *Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika*. 2(1). 24-33.
- Hanafi. 2017. Konsep Penelitian R & D dalam Bidang Penelitian. *Saintifika Islamica: Jurnal Kajian Keislaman*. 4(2).129-150.
- Hardiati S.2019. Seni Arca dan Pola Hias Percandian Bumiayu (Tinjauan Terhadap Arca-arca dari Percandian Bumiayu) dalam Tabir Peradaban Sungai Lematang. Balai Arkeologi Sumatera Selatan.
- Hartati&Refa'i. 2019. Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (Lkpd) SejarahMasa Pendudukan Jepang Di Indonesia Berbasis Nilai KarakterUntuk Kelas XI SMA Negeri 1 Pasirsakti. *Criksetra: Jurnal Pendidikan Sejarah*. 8(2).70-83.
- Hasrul. 2019. Pemahaman Tentang Gaya Belajar. *Jurnal MEDTEK*. 1(2). 1-9
- Herpratiwi. 2016. Teori Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Media Akademi.
- Irwanto dan Sair. 2014. Metodologi Dan Historiografi Sejarah.
- Isjoni. 2006. Pendidikan sebagai Investasi Masa Depan.Yayasan Pustaka Obor Indonesia.
- Jebungei. 2016. Influence of Instructional Media on Quality Teaching and Learning in Selected Primary Schools in Eldoret, Kenya. *International Journal of Educational Investigations*.3(5).1-9.
- Kelompoklansia (2021) diakses 1 September 2021 :[Fotonovela – Media, Sarana dan Sumber Belajar Pendidikan Luar Sekolah \(wordpress.com\)](#)
- Khanifah, dkk. 2012. Pemanfaatan Lingkungan Sekolah Sebagai Sumber Belajar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.*Unnes Journal Of Biology Education*. 1(1).66-73.
- Kirova&Emme. 2006. Using Photography as a Means of Phenomenological Seeing: "Doing Phenomenology" with Immigrant Children. *The Indo-Pacific Journal of Phenomenology*.6 (Special Edition). 1-12.

- Kirova&Emme. 2008. Fotonovela As a Research Tool In Image-Based Participatory Research With Immigrant Children. *The International Journal Of Qualitative Methods*. 7(2). 35-57.
- Kurniawan. 2016. Pengembangan Multimedia Ular Tangga Model Hannafin Dan Peck Untuk Meningkatkan Hasil Belajarmata Pelajaran IPA Pada Siswa Kelas VIII Semester Genap Di SMP Negeri 6 Singaraja. *E-Journal Edutech*. 5 (2).1-11
- Kurniawan D & Dewi. 2017. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media ScreencastO-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan. *Jurnal Siliwangi*. 3(1). 214-219.
- Kurniawan, R. 2017. Analisis Karakter Media Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar Peserta Didik. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*. 3(1). 491-506.
- Kustandi& Darmawan. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.
- Kusumarasyati.2019. The Use Of Three Development Model As Research Methodology In Language Teaching. **ISOLEC2019Proceedings: International Seminar on Language, Education, and Culture**. 76-79.
- Lefudin. 2017. Belajar & Pembelajaran. Yogyakarta: Deepublish.
- Matondang.2009. Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrumen Penelitian. *Jurnal Tabularasa PPS Unimed*. 6(1). 87-97
- Mayyas, M &Bataineh, R. 2019. Perceived and Actual Effectiveness of Easyclass in Jordanian EFL Tertiary-Level Students' Grammar Learning. *IJEDICT: International Journal of Education and Development using Information and Communication Technology*. 15(4). 89-100
- Muhajirah. 2020. Basic Of Learning Theory (Behaviorism, Cognitivism, Constructivism, And Humanism). *International Journal Of Asian Education*. 1(1). 37-42.
- Mustadi, dkk. 2018. Landasan Pendidikan Sekolah Dasar. Yogyakarta: UNY Press.
- Mutrofin, S. dkk. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Online Menggunakan Easyclass Berbantuan Geogebra Materi Program Linier. *Kadikma: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*.

- Nahar, N.I. 2016. Penerapan Belajar Behavioristik Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*. Vol.1. 64-74.
- Nafirin & Hudaidah. 2021. Perkembangan Pendidikan Indonesia di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. Vol. 3 (2) 456 - 462.
- Nasution, Haris, Abdul & Tanjung Flores. 2020. Kurikulum dan Pembelajaran Sejarah. Yayasan Kita Menulis.
- Nilamsari.2014. Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Wacana*. XIII(2). 177-181.
- Nurulhaq & Supriastuti. 2020. Manajemen Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam: Konsep dan Strategi dalam Meningkatkan Akhlak Peserta Didik. Bandung: Cendekia Press.
- Pane, A & Dasopang. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH: Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*. 3(2). 333-352.
- Permana R. 2020. Pembelajaran Sejarah Lokal di Sekolah. Tangerang: Media Edukasi Indonesia.
- Prastiyo F. 2019. Peningkatan Belajar Peserta Didik dengan Model Kooperatif Jigsaw. Surakarta: Kekata Publisher.
- Pratomo. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Menggunakan Metode Hannafin Dan Peck. *Jurnal Positif*. 1(1).14 - 28.
- Purba, dkk. 2020. Pengantar Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Purnomo B. 2011. Metode Dan Teknik Pengumpulan Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). *Jurnal Pengembangan Pendidikan*. 8(1). 251-256.
- Putranti, N. 2013. Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika dan Sains*, II. 2(2). 139-147.
- Rahayu, dkk. 2013. Kajian Pengembangan Media Pembelajaran IPA Menggunakan Fotonovela Berbasis Pendidikan Karakter. *Lontar Physics Forum*. 1-8
- Rahelly. 2015. Media Pembelajaran Sejarah Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Criksetra*. 4(7). 92-98.
- Rahmadi. 2019. Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK): Kerangka Pengetahuan Guru Abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*. 6(1). 65-74

- Rahman. 2018. Desain Model Dan Materi Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. AL-ISHLAH: Jurnal Studi Pendidikan. XVI. 1-16.
- Raiyn J. 2016. The Role of Visual Learning in Improving Students' High-Order Thinking Skills. Journal of Education and Practice. 7(24). 115-121.
- Ramadhani, dkk. 2020. Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan. Yayasan Kita Menulis.
- Rasyidan, M. dkk. 2020. Pelatihan Microsoft Publisher Untuk Guru Pada Sekolah Dasar Islam Terpadu Anak Sholeh Mandiri Banjarmasin. Prosiding Hasil-Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. 255-260.
- Rijal & Bachtiar. 2015. Hubungan antara Sikap, Kemandirian Belajar, dan Gaya Belajar dengan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Jurnal BIOEDUKATIKA. 3(2). 15-20.
- Risnawati, dkk. 2018. The Development Of Learning Media Based On Visual, Auditory and Kinesthetic (VAK) Approach To Facilitate Students Mathematical Understanding Ability. IOP Conf. Series: Journal of Physics: Conf. Series **1028**.1-8
- Saguni. 2019. Penerapan Teori Konstruktivis Dalam Pembelajaran. Jurnal Paedagogia. 8 (2). 19-32.
- Salahuddin. 2016. Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di SMA Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016. JUPE: Jurnal Pendidikan Ekonomi. Vol. 1. 113-129.
- Samsinar. 2019. Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. Didaktika : Jurnal Kependidikan. 13(2). 194-205.
- Sanjaya. 2017. Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta : Kencana.
- Saputra. 2016. Pengembangan Modul IPA Berbasis Kearifan Lokal Daerah Pesisir Puger Pada Pokok Bahasan Sistem Transportasi di SMP. Jurnal Pembelajaran Fisika. 5(2). 182 - 189.
- Setiawan, A. 2020. Modul Aplikasi Komputer (Microsoft Publisher). Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IGI. 1-15.

- Sholeh, K & Wandiyono. 2020. Candi Bumi Ayu Sebagai Bentuk Toleransi Beragama Pada Masa Kerajaan Sriwijaya Abad IX – XIII M. *HISTORIA: Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah*.8(2). 163-180.
- Silalahi, A. 2017. *Development Research (Penelitian Pengembangan) Dan Research & Development (Penelitian & Pengembangan) Dalam Bidang Pendidikan/Pembelajaran*. Seminar & Workshop Penelitian Disertasi Program Doktor Pasca Sarjana Universitas Negeri Medan. 1-13.
- Siregar, M S. 2018. The Statues, Plants and Animals in The Region of Bumiayu Temple Tanah Abang Sub District, Penukal Abab Ilir Regency. *Indonesian Journal of Environmental Management and Sustainability*. Vol. 2. 54-63.
- Siregar, M S.2019. Akulturasi Seni di Percandian Bumiayu (Tinjauan Terhadap Arca-arca dari Percandian Bumiayu) dalam Tabir Peradaban Sungai Lematang. Balai Arkeologi Sumatera Selatan
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudarman. 2019. *Pengembangan Kurikulum: Kajian Teori dan Praktik*. Samarinda: Mulawarman University Press.
- Sudjana & Rivai. 2019. *Media Pengajaran*. Bandung: SBAgensindo.
- Sugito. 2013. *Metodologi Penelitian: Metode Percobaan dan Penulisan Karya Ilmiah*. Malang: UB Press.
- Suparlan. 2019. Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal KeIslaman dan Ilmu Pendidikan*. 1(2). 79-88.
- Supriadi. 2015. Pemanfaatan Sumber Belajar Dalam Proses Pembelajaran. *Lantanida Journal*. 3(2). 127-139.
- Surat Edaran Kemendikbud Dikti No. 1 Tahun 2020
- Susilana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*., Bandung: Wacana Prima.
- Susilawati&Sukardi. 2016. Pengarcaan Di Candi Bumiayu Sebagai Sumber Pembelajaran IPS Terpadu (Sejarah). *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*.78-90
- Sutarto. 2017. Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Konseling: Jurnal Bimbingan dan Konseling Islam*. 1(2). 1-26.

- Syarifudin. 2018. Implementasi Landasan Yuridis Pada Kurikulum 2013. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia: Metalingua*. 3(2). 1-8
- Tan & Yu. 2014. A Case Study of Teaching Large Class Based on Easycass Platform. *International Conference on Teaching and Computational Science*. 217-220.
- Tegeh, dkk. 2015. Pengembangan Buku Ajar Model Penelitian Pengembangan dengan Model ADDIE. *Seminar Nasional Riset Inovatif IV. Jurnal EDUTECH Undiksha*. 208-216.
- Umar. 2014. MEDIA PENDIDIKAN: Peran dan Fungsinya dalam Pembelajaran. *Jurnal Tarbiyah*. 11(1). 131-144.
- Umami. 2019. Pengembangan Media Fotonovela Berbasis Pbl (Problem Based Learning) Materi Sistem Pernapasan Manusia Pada Siswa SMP Kelas VIII. *Fakultas Sains Dan Teknologi. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang*.
- Usman, M. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers.
- Utami. 2016. Teori Konstruktivisme dan Teori Sosiokultural: Aplikasi Dalam Pengajaran Bahasa Inggris. *PRASI: Jurnal Bahasa, Seni dan Pengajarannya*.
- UU Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. 11(1). 4-11.
- Wahyuni. 2017. Identifikasi Gaya Belajar (Visual, Auditorial, Kinestetik) Mahasiswa Pendidikan Matematika Universitas Bung Hatta. *JJPM: Jurnal Penelitian dan Pembelajaran Matematika*. 10 (2). 128-132.
- Warsita. 2008. Teori Belajar Robert M. Gagne dan Implikasinya Pada Pentingnya Pusat Sumber Belajar. *Jurnal Teknodik*. XII (1). 64-78.
- Waseso, H. 2018. Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM : Jurnal Studi Pendidikan*. 1(1). 59-72.
- Wibowo, N. 2016. Upaya Peningkatan Keaktifan Siswa Melalui Pembelajaran Berdasarkan Gaya Belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo: Electronics, Informatics, and Vocational Education*. 1(2). 128-139.
- Yaumi, dkk. 2017. Prinsip-Prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan Dengan Kurikulum 2013. Jakarta: Kencana.
- Yuberti. 2014. Penelitian dan pengembangan yang belum diminati dan perspektifnya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*. 3(2). 1-15.
- Yusuf, M. 2017. Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan. Jakarta: Kencana.

- Zahro, dkk. 2017. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*. 1(1). 1-11
- Zainiyati. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT. Jakarta: Kencana.
- Zhang dan Kou. 2012. The Course Research For The Software Program Based On The Constructivism Teaching Theories. *Physics Procedia* 25. 2294 – 2297.