



Jurnal HISTORICA

E-ISSN: 2964-9269

ISSN: 2252-4673



Publisher:
History Education Study Program
University of Jember



Vol. 8 No. 2, 2024

Jurnal HISTORICA

E-ISSN: 2964-9269

ISSN: 2252-4673

- | | |
|---|-----|
| <i>The Rise of the Cambodian Muslim Community After the End of the Khmer Rouge Regime in 1979-1980</i>
<i>Muhammad Wildan Dwi Pratama, et al.</i> | 220 |
| <i>Wounds May Heal, but Scars Remain: Conflict, Tragedy, and the Inherited Legacy of Trauma</i>
<i>Alleta Antjani Istanto</i> | 237 |
| <i>A Glimpse into the History of the Benteng Heritage Museum: The Heirloom of Chinese Peranakan Amidst the Old Market of Tangerang City</i>
<i>Eko Ribawati</i> | 246 |
| <i>Teater Koma in a Changing Time 1977-2008</i>
<i>Rio Priatma & Suharto</i> | 257 |
| <i>Implementation of The PBL Learning Model in Controversial Historical G30S Materials</i>
<i>Syavila Nur 'Aini</i> | 281 |
| <i>Fostering Students' Interest In Learning History Through Agus Salim's Struggle Values During The National Movement</i>
<i>Gunawan Fadhil Ardiyanto</i> | 297 |
| <i>Development of Articulate Storyline Media Assisted by Plickers Based on Problem Based Learning in History Subjects</i>
<i>Fabella Nada Kinanti Mandasari, et al.</i> | 315 |
| <i>The Effect of Self-Regulated Learning Model Assisted by the Brainly Application on Students' Learning Outcomes in History</i>
<i>Feby Dewi Pratiwi, et al.</i> | 337 |
| <i>The Association of Patani Students (Southern Thailand) in Indonesia (HMPI) Jember Regency 2014-2022</i>
<i>Chesuraida Hayiloh, et al.</i> | 350 |
| <i>Effectiveness Of Question Student Have (QSH) Active Learning Model On Learning Outcomes In History Lesson</i>
<i>Ita Dwi Setyani, et al.</i> | 368 |



Development of Articulate Storyline Media Assisted by Plickers Based on Problem Based Learning in History Subjects

Fabella Nada Kinanti Mandasari¹, Bambang Soepeno², Rully Puji Nirmala Putri³,
Jefri Rieski Triyanto⁴, Guruh Prasetyo⁵, Ahmad Arif Budiman Nasution⁶

¹²³⁴⁵⁶Pendidikan Sejarah, Universitas Jember

Email: fabellanada16@gmail.com

Abstract

This research aims to develop *Articulate Storyline* learning media assisted by *Plickers* based on *Problem Based Learning* in history subjects. The problems in this research are students who have difficulty focusing, are lazy, and have difficulty understanding what is explained by the teacher. Students also want to use PowerPoint, concept maps, illustrative images to make it easier to understand historical material. The research subjects in this study were class X IPS students at SMA Negeri 1 Glagah, Banyuwangi. This research is a type of Research and Development (R&D) research with the ASSURE development model as the development procedure in this research. The development of this media went through a validation testing stage consisting of validation by material, language and media experts, as well as user testing by educators and students. The results obtained were that material experts scored an average score of 4.6 in the outstanding category, media experts got an average score of 4.9 in the outstanding category and media experts got an average score of 4.9 in the outstanding category. For the educator user test, an average score of 4.59 was obtained. The results of the student user test were carried out twice, in the small group user test the average value was 4.7, and for the large group user test the average value was 4.6. Thus, research on *Articulate Storyline* learning media assisted by *Plickers* based on *Problem Based Learning* in history subjects has very good validity and can be used as a learning media.

Keyword : Development, Plickers, Articulate Storyline, ASSURE

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi masa kini telah berkembang dengan amat cepat. Bersamaan dengan berkembangnya keilmuan serta dan pemanfaatan teknologi, teknologi menembus ke segala bidang, termasuk ranah pendidikan (Effendi, 2019:125). Transformasi pendidikan masa kini ialah salah satu ciri zaman globalisasi atau dinamakan era keterbukaan (*Era of Oppenes*), yang dapat dibuktikan dengan berkembangnya suatu ilmu pengetahuan (*Science*) serta teknologi (*Tecnology*). Zaman ini juga dikenal dengan Abad ke-21 (Rosnaeni, 2021). Sektor pendidikan merupakan aspek yang sangat bergantung pada bidang teknologi informasi ini. Pelajar di era milenial memerlukan keterampilan dalam menerapkan teknologi sebagai salah satu keterampilan abad ke-21 (Puji, 2018).

Pendidikan pada era ke-21 merupakan bentuk pendidikan yang menggabungkan kemampuan literasi, kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penggunaan teknologi (Hilir, 2021). Agar tercapainya keterampilan peserta didik di Indonesia supaya dapat berlomba pada abad 21, proses pembelajaran perlu disesuaikan dengan mengacu pada 4 karakter belajar abad ke-21 yang lazim dirumuskan ke dalam 4C, antara lain *Communication, Collaboration, Critical Thinking and Problem Solving Creativity and Innovation* (Hilir, 2021).

Periode perubahan pendidikan abad ke-21 adalah sebuah gelombang perubahan di mana pendidik serta peserta didik bersama-sama berperan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dalam era ke-21, pendidik menemukan peserta didik dengan perbedaan dan keunikan berkumpul dalam satu kelas. Selain itu, kehadiran teknologi di ruang kelas saat pembelajaran sudah menjadi hal yang lumrah, dan komputer disamakan dengan papan tulis (Rusman, 2012). Teknologi dalam pendidikan mencakup semua sarana (alat) yang memungkinkan untuk menyampaikan informasi. Hal ini sejalan dengan alat-alat yang digunakan dalam pendidikan, seperti televisi, laboratorium bahasa, dan berbagai jenis media proyeksi (Mazrur, 2011).

Secara umum, penggunaan media pendidikan dimaksudkan untuk memberikan sokongan tambahan bagi para pendidik. Media pembelajaran yang

disusun dengan baik memperkuat dan mengembangkan kegiatan pembelajaran serta mendukung efektivitas pembelajaran dan media pembelajaran (Miftah, 2013). Dengan hadirnya media dalam tahapan pembelajaran maka pembelajaran akan lebih efektif serta peserta didik lebih mengerti apa yang diajarkan oleh pendidik.

Faktanya, implementasi teknologi informasi komunikasi di ranah pendidikan khususnya wilayah Indonesia masih dalam permulaan serta belum teroptimalkan. Rintangan serta hambatan dalam pemanfaatan teknologi pada bidang pendidikan dikarenakan ketidakmerataan infrastruktur yang menyokong realisasi teknologi di seluruh sekolah ndonesia serta kurang siapnya Sumber Daya Manusia (SDM) dalam menunjang implementasi teknologi informasi dan komunikasi di sekolah (Akbar, 2019).

Seperti presentase peserta didik kelas X yang kesulitan dalam memahami materi sejarah dapat dipengaruhi oleh penggunaan media yang kurang tepat dalam sebuah proses pembelajaran. Sehingga pada saat dilakukan evaluasi peserta didik memperoleh nilai yang kurang optimal. Maka dari itu perlu digunakan sebuah media guna membantu pendidik maupun peserta didik dalam melaksanakan pembelajaran. Salah satu pilihan media yang bisa dimanfaatkan yaitu dengan memanfaatkan media *Articulate Storyline*. *Articulate Storyline* sendiri merupakan salah satu media pembelajaran yang bisa digunakan oleh pendidik dalam menyajikan materi ketika proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil *Analyze Learner* pada bagian *General Characteristic* yang dilakukan pengembang di kelas X IPS 1, didapatkan data bahwa 35 peserta didik Kelas X IPS 1 terdiri dari 31,4% laki-laki dan 68,5% perempuan. Sebanyak 57.1% peserta didik berusia 17 tahun dan 42.8% berusia 16 tahun. Sebanyak 51.4% peserta didik bersuku Jawa, 37.1% bersuku Osing, dan 11,4% bersuku bangsa Madura. Sedangkan dari segi pekerjaan orang tua peserta didik didapatkan data bahwa mayoritas profesi orang tua peserta didik adalah seorang pedagang dengan presentase sebanyak 25.7%. Bahasa yang digunakan oleh mayoritas peserta didik adalah bahasa Jawa, bahasa Indonesia, dan bahasa Osing. Peserta didik juga

mengaku menghadapi kendala dalam memahami materi mengenai sejarah kerajaan yang ada di Indonesia.

Kemudian berdasarkan hasil dari instrument *Specific Entry Competencies* pada peserta didik kelas X SMAN 1 Glagah didapatkan data bahwa 31% peserta didik mendapatkan hasil di atas standar kriteria ketuntasan minimal yang berlaku pada mata pelajaran sejarah, dan 69% peserta didik mendapatkan hasil di bawah standar kriteria ketuntasan minimal dengan materi mengenai teori masuknya agama Islam di Indonesia mendapatkan hasil paling rendah dibuktikan dengan sebanyak 71,4% peserta didik hanya bisa menyebutkan satu atau separuh dari beberapa teori yang ada dan sebagian lagi tidak bisa menjawab.

Berdasarkan hasil analisis angket gaya belajar didapatkan tiga poin hasil tertinggi yaitu ($M= 3.43$; $SD= .558$) peserta didik lebih suka berbicara daripada menulis, ($M= 3.37$; $SD= .646$). peserta didik lebih suka membaca daripada dibacakan, (3.26 ; $SD= .780$) peserta didik lebih menyukai music daripada seni. Sehingga hasilnya diperoleh gaya belajar audio visual dan diperlukan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi peserta didik dalam pembelajaran sejarah yang cocok dengan gaya belajar peserta didik yang telah diketahui.

Berdasarkan hasil jawaban pada pertanyaan isian mengenai kendala apa saja yang sering dialami peserta didik dalam pembelajaran sejarah, respon peserta didik adalah materi yang terlalu banyak, malas belajar, sulit fokus, dan kesulitan memahami materi yang dijelaskan oleh pendidik, lalu untuk saran mengenai media pembelajaran yang ingin digunakan oleh peserta didik untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah, peserta didik memberikan respon dengan menyarankan ingin menggunakan powerpoint, peta konsep, gambar ilustrasi, dan media interaktif.

Selain mendesain *Articulate Storyline*, pengembang juga memanfaatkan *Plickers* sebagai media evaluasi. Penggunaan media *Plickers* dalam proses pembelajaran cukup menarik. Karena media *Plickers* dapat meningkatkan hasil evaluasi peserta didik. *Plickers* merupakan alat pendidikan gratis, mudah diakses, dan menarik yang telah digunakan oleh jutaan pendidik di seluruh dunia untuk menilai peserta didik dan mengumpulkan hasil instan di kelas. (www.plickers.com).

Media ini sangat efektif untuk membantu tugas pendidik didalam kelas. *Plickers* memiliki beberapa fitur yang dapat mendukung pembelajaran salah satunya terdapat *E-learning* yang merupakan fitur baru dalam aplikasi *Plickers* yang membuat pendidik dapat memulai kelas diskusi atau evaluasi dimana saja.

Penelitian pengembangan media pembelajaran tentu harus diikuti dengan penggunaan metode pembelajaran untuk mendukung proses pengembangan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers*. Banyak berbagai macam jenis metode yang dapat digunakan oleh pendidik ketika mengajar. Tetapi, tidak setiap metode bisa dianggap sebagai metode yang baik, serta tidak semua metode juga bisa dikatakan buruk. Keberhasilan suatu metode tergantung pada pemilihannya atau kesesuaian dengan tuntutan pembelajaran. Dalam memilih metode kiranya memperhatikan faktor-faktor seperti faktor pendidik, peserta didik, lingkungan belajar, media yang akan dimanfaatkan, dan lainlain (Sutikno, 2019).

Pada penelitian pengembangan ini, pengembang memilih metode *Problem Based Learning* sebagai metode yang akan diterapkan pada peserta didik di dalam kelas. Pemilihan metode *Problem Based Learning* karena *Problem Based Learning* merupakan metode pembelajaran yang memulai proses belajar dari sebuah permasalahan, mendorong peserta didik untuk belajar secara aktif dan berkolaborasi dalam kelompok untuk menemukan solusi, mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis, serta menggunakan berbagai sumber daya pembelajaran yang relevan (Hotimah, 2020).

METODE PENELITIAN

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ASSURE. Model pengembangan ASSURE terdiri atas tahap (1) Analisis karakteristik peserta didik (*Analyze Learner Characteristics*), (2) Menetapkan Standard dan Tujuan Pembelajaran (*State Standards and Objectives*), (3) Memilih metode, media, dan materi (*Select Methods, Media and Material*), (4) menggunakan media dan materi (*Utilize Media and Material*), (5) Melibatkan

partisipasi peserta didik (*Requires Learner Participation*), (6) Evaluasi dan revisi (*Evaluate and Revize*) (Smaldino, 2014).

Pada tahap *Analyze Learner*, pengembang menyebarkan angket yang terdiri dari *General Characteristic* (karakteristik umum), *Specific Entry Competencies*, kompetensi awal), serta *Learning Style* (gaya belajar). Penyebaran angket ini guna untuk mengetahui hasil dari kebutuhan peserta didik serta merancang pembelajaran yang akan dikembangkan agar sesuai.

Pada tahap *State Standards and Objective* (menetapkan standard dan tujuan). Pengembang merumuskan kemampuan baru apa yang harus dimiliki oleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat berasal dari standar kurikulum yang berlaku. Standar kurikulum memberikan gambaran umum tentang kinerja peserta didik yang diharapkan.

Pada tahap *Select Strategy, Technology, Media, and Materials* (memilih strategi, teknologi, media dan materi), pengembang menentukan metode apa yang akan diimplementasikan ke dalam kegiatan pembelajaran nantinya. Setelah menentukan metode, pengembang memilih teknologi apa yang nantinya akan dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di dalam kelas berdasarkan dari hasil *Analyze Learner Characteristic*. Kemudian pengembang memilih materi yang terdapat 3 langkah umum yaitu, 1) memilih bahan yang tersedia; 2) memodifikasi bahan yang sudah ada; 3) serta merancang bahan baru.

Pada tahap *Utilize Technology, Media, and Materials* (menggunakan teknologi, media, dan materi), pengembang melakukan 5 langkah yaitu 1) *Preview the Technology Media, and Materials* melalui uji validasi; 2) *Prepare the Technology, Media, and Materials*, mempersiapkan media yang telah melalui uji validasi serta revisi; 3) *Prepare the Environments*, mempersiapkan fasilitas atau peralatan yang dibutuhkan; 4) *Prepare the Learners*, mempersiapkan peserta didik dengan memberikan arahan mengenai penggunaan media; dan 5) *Provide the Learning Experience*, memberikan pengalaman belajar.

Pada tahap *Required Learner Participation* (partisipasi peserta didik), Pengembang memerlukan partisipasi peserta didik selama proses pembelajaran

berjalan. Sebelum memulai kegiatan pembelajaran, pengembang memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai tujuan pembelajaran dan juga kemampuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran. Pada kegiatan ini akan dilakukan uji kelompok kecil serta uji kelompok besar.

Tahap terakhir yakni *Evaluate and Revise* (evaluasi dan revisi), pada tahap ini pengembang melakukan evaluasi terkait produk media yang telah dilakukan penilaian oleh para validator, serta penilaian yang dilakukan oleh uji pengguna yang terdiri dari pendidik dan peserta didik. digunakan untuk melihat hasil dan kualitas dari produk media yang telah dikembangkan.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrument kuesioner atau angket yang digunakan pada angket *Analyze Learner*, validasi ahli, dan angket uji pengguna pendidik serta peserta didik, serta dokumentasi. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah 1 orang pendidik mata pelajaran sejarah serta 35 peserta didik dari kelas X IPS 1 SMAN 1 Glagah, Banyuwangi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini pengembangan ini menggunakan teknik analisis data kualitatif serta kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif diperoleh dari komentar dan masukan dari para ahli validator dan pendidik. Untuk teknik analisis data kuantitatif didapat melalui penyebaran angket uji validasi ahli dan uji pengguna terkait dengan kelayakan produk pengembangan. Data kuantitatif tersebut nantinya akan dilakukan analisis lebih lanjut menggunakan SPSS.

Instrument yang disebarakan untuk uji ahli dan uji pengguna menggunakan alternative pilihan jawaban berdasarkan skala likert. Skala likert yang dimanfaatkan dalam penelitian pengembangan ini terbagi atas lima kategori yang menjadi alternative pilihan jawaban dan dapat dilihat melalui tabel berikut ini:

Tabel 1. Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang Baik
2	Kurang Baik
3	Cukup Baik
4	Baik

Hasil yang didapat dari instrumen angket uji validasi ahli serta uji pengguna kemudia diolah dengan teknik analisis rata-rata. Rumus yang diaplikasikan untuk menghitung hasil angket dan validasi ahli serta uji pengguna adalah rumus rata-rata

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan:

\bar{x} : Rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai hasil validasi

n : jumlah keseluruhan item pertanyaan (Lolombulan,2017:79)

Skala kualifikasi digunakan sebagai pedoman pengambilan keputusan untuk menarik kesimpulan dari analisis data. Kriteria kelayakan validasi dan hasil studi terbatas ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Standar Kelayakan Produk

Rata-rata nilai	Klasifikasi	Kesimpulan
$4,6 \leq SV > 5,0$	<i>Outstanding</i>	Dapat digunakan tanpa revisi
$3,6 \leq SV > 4,5$	<i>Above average</i>	Dapat digunakan dengan merevisi kecil.
$2,6 \leq SV > 3,5$	<i>Average</i>	Dapat digunakan dengan merevisi sedang.
$1,6 \leq SV > 2,5$	<i>Below average</i>	Dapat digunakan dengan merevisi besar.
$1,0 \leq SV > 1,5$	<i>Unsatisfactory</i>	Belum dapat digunakan

(Sumber: Gronlund dalam Gusnissa, M. A. dkk. 2021)

Alat analisis data yang dimanfaatkan dalam penelitian pengembangan ini ialah *Software IBM SPSS Statistic*. SPSS adalah suatu *Software* yang cukup banyak dimanfaatkan serta didistribusikan di berbagai aspek yang didedikasikan

untuk pemrosesan data statistik. Dilihat dari fiturnya, SPSS terkait dan juga termasuk dalam bidang statistik, sehingga digunakan untuk mengolah dan menganalisis data kuantitatif (Zein, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analyze Learner Characteristic (Analisis Karakteristik Peserta Didik)

Data pada tahapan *Analyze Learner Characteristic* diperoleh melalui angket kuesioner berbentuk skala likert dan *essay*. Proses ini diawali dengan menyusun angket *Analyze Eearner* yang terdiri dari *General Characteristic*, *Specific Entry Competency*, dan *Learning Style*. Informasi dan data yang dibutuhkan diambil dari 35 peserta didik kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Glagah, Banyuwangi

a) *General Characteristic* (Karakteristik Umum)

Data *General Characteristic* diperoleh dengan menyebarkan angket terbuka kepada 35 responden peserta didik dengan memuat sub indikator *Age*, *Gender*, *Socioeconomic*, *interest*. Berdasarkan hasil *General Characteristic* pada 35 peserta didik, didapatkan data sebagai berikut: (1) Kelas X IPS 1 tersusun atas 31.4% laki-laki dan 68.5% perempuan. (2) Aspek usia peserta didik diidentifikasi bahwa 57.1% berusia 17 tahun, dan 42.8% berusia 16 tahun (3) Aspek etnik diidentifikasi bahwa 51.4% peserta didik bersuku bangsa Jawa, 37.1% bersuku bangsa Osing, dan 11.4% bersuku bangsa Madura (4) Aspek *socioeconomic* mengenai pekerjaan orang tua peserta didik diidentifikasi bahwa 25.7% bekerja sebagai pedagang, 17.1% bekerja sebagai buruh, 17.1% bekerja sebagai karyawan swasta, 14.2% bekerja sebagai honorer, dan pekerjaan lainnya sebanyak 25.7% (5) Aspek *interest* mengenai materi yang dirasa kurang dikuasai peserta didik didapatkan data bahwa 40% peserta didik kesulitan pada materi kerajaan-kerajaan di Indonesia, 28.5% kesulitan pada materi manusia purba, 17.1% kesulitan pada materi penjajahan bangsa barat, 14.2% kesulitan pada materi pergerakan nasional.

b) *Specific Entry Competency*

Pengambilan data *Specific Entry Competency* dilakukan melalui penilaian soal essay dengan sub indikator yang mengacu pada materi sejarah. Penilaian

kemampuan dasar spesifik dalam penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat pengetahuan awal peserta didik selama mendapatkan materi terkait pada materi sejarah kelas X hingga kelas XI semester I. Hasil dari *Specific Entry Competency* didapatkan data bahwa peserta didik kurang menguasai materi mengenai teori masuknya Islam di Indonesia. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil bahwa 71.4% peserta didik hanya bisa menyebutkan satu atau separuh dari beberapa teori yang ada dan sebagian tidak bisa menjawab

c) *Learning Style*

Pengambilan data *Learning Style* dilakukan melalui penilaian angket terbuka dengan sub indikator berupa visual, auditory, dan kinestetik. Penilaian *Learning Style* dalam penelitian pengembangan ini dimaksudkan untuk mengetahui kecenderungan pola belajar peserta didik dalam menghadapi mata pelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil penyebaran instrument *learning style*, didapatkan tiga poin tertinggi hasil angket gaya belajar yaitu pada soal nomor 15 didapatkan data bahwa peserta didik lebih suka berbicara daripada menulis ($M= 3.43$; $SD= .558$). Kedua, soal nomor 6 yaitu peserta didik lebih suka membaca daripada dibacakan ($M= 3.37$; $SD= .646$). Ketiga, soal nomor 9 yaitu peserta didik lebih menyukai music daripada seni ($M= 3.26$; $SD= .780$). Berdasarkan hasil tersebut, didapatkan hasil bahwa rata-rata peserta didik memiliki gaya belajar audio visual, maka pengembang mengembangkan aplikasi *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* yang nantinya akan terdapat fitur musik backsound serta tampilan media yang dibuat semenarik mungkin untuk menyesuaikan dengan gaya belajar peserta didik yang telah diidentifikasi.

Selain itu berdasarkan hasil jawaban pada angket terbuka yaitu *jelaskan kendala/hambatan apa saja yang sering anda alami dalam pembelajaran sejarah!* Respon peserta didik pada item ini adalah materi yang terlalu banyak, malas belajar, dan sulit fokus. Sedangkan berdasarkan item pertanyaan pada angket terbuka yaitu *tuliskan saran mengenai media pembelajaran yang ingin anda gunakan untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah!* Peserta didik memberikan respon

dengan menyarankan menggunakan *Powerpoint*, peta konsep, gambar ilustrasi, dan media interaktif. Hal tersebut menarik pengembang untuk mengembangkan media berbentuk website HTML yang bisa dijangkau peserta didik melalui handphone maupun laptop dengan mudah.

***State Standard and Objective* (Menetapkan Standar dan Tujuan Pembelajaran)**

Tahapan *State Objective* dilakukan dengan menetapkan tujuan pembelajaran berdasarkan capaian pembelajaran peserta didik kelas X. Peserta didik kelas X berdasarkan kurikulum merdeka berada dalam fase E. Pada Fase E, peserta didik kelas X mampu memahami konsep-konsep dasar manusia, ruang, waktu, diakronis (kronologi), sinkronis, guna sejarah dan teori sosial, metode penelitian sejarah, serta sejarah lokal. Melalui literasi, diskusi, kunjungan langsung ke tempat bersejarah, dan penelitian berbasis proyek kolaboratif peserta didik mampu menganalisis serta mengevaluasi berbagai peristiwa sejarah yang terjadi di Indonesia meliputi konsep asal-usul nenek moyang dan jalur rempah di Indonesia, kerajaan Hindu-Buddha, dan kerajaan Islam di Indonesia.

Berdasarkan capaian pembelajaran tersebut maka pengembang menyusun tujuan pembelajaran pada sub materi teori masuknya Islam di Indonesia serta sejarah kerajaan Islam di Indonesia yang meliputi: 1) melalui media yang disediakan pendidik, peserta didik dapat memahami tentang teori masuknya Islam di Indonesia serta Kerajaan Mataram Islam di Indonesia dalam konsep diakronis dan sinkronis secara aktif; 2) melalui sumber-sumber yang disediakan seperti video, teks, gambar, buku, dan sumber lainnya peserta didik dapat menjelaskan mengenai teori masuknya Islam di Indonesia serta sejarah kerajaan Mataram Islam dalam konsep diakronis dan sinkronis secara kreatif; 3) melalui PBL peserta didik dapat mengevaluasi kerajaan Mataram Islam dalam konsep diakronis dan sinkronis secara kritis, serta 4) setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik dapat memiliki rasa cinta tanah air terhadap bangsa Indonesia.

Select Strategies (memilih strategi)

Pengembang memilih strategi yang berpusat kepada peserta didik (*Student Centered Learning*) yaitu metode *Problem Based Learning*. Pembelajaran *Problem Based Learning* memanfaatkan permasalahan nyata untuk mendorong peserta didik memahami konsep dan prinsip yang diperlukan. Peserta didik berkolaborasi dalam kelompok kecil untuk menggabungkan keterampilan dalam memperoleh, berkomunikasi, dan mengintegrasikan informasi (Duch, dkk, 2001:6). *Problem Based Learning* memiliki 5 langkah sintak yaitu: 1) Mengorientasikan peserta didik pada masalah; 2) Mengatur peserta didik untuk belajar; 3) Membantu penyelidikan mandiri maupun berkelompok; 4) Mengembangkan dan menyajikan hasil diskusi; 5) Menganalisis dan mengevaluasi hasil pemecahan masalah (Arens 2012:411).

Select Technology and Media (Memilih Teknologi dan Media)

Media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* dipilih sebagai media pembelajaran yang mampu mencakup gaya belajar peserta didik. *Articulate Storyline* mampu menampilkan materi dalam bentuk teks, animasi, gambar, video, serta audio. Sedangkan *Plickers* dapat menyajikan soal evaluasi dengan pilihan menggunakan kartu *Barcode* atau *E-learning* dengan pilihan waktu pengerjaan soal yang dapat disesuaikan sehingga penggunaan kedua media ini diharapkan mampu membantu peserta didik dalam memahami pembelajaran sejarah.

Select, Modifying, or Design Materials (Memilih, Modifikasi, atau Mendesain Materi)

Pemilihan materi didasarkan atas hasil analisis *Spesific Entry Competencies* yang menunjukkan bahwa sebanyak 71,4% peserta didik mendapatkan hasil di bawah standar kriteria ketuntasan minimal yang berlaku pada mata pelajaran sejarah. Pengembangan materi yang didasarkan pada hasil *Analyze Learner* diharapkan dapat menjawab permasalahan dan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, pengembang memodifikasi bahan-bahan yang telah terkumpul dan melakukan perancangan sebuah website pembelajaran media dengan menggunakan *Software Articulate Storyline* serta *Website Plickers* yang bisa dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran sejarah baik di dalam maupun di luar kelas.

Preview the technology, media and materials (pratinjau teknologi, media dan materi)

Pratinjau teknologi, media, serta materi dilakukan supaya produk media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* selaras dengan materi mata pelajaran sejarah serta tujuan pembelajaran. Proses ini terbagi menjadi dua yaitu penilaian oleh validator ahli dan penilaian oleh pengguna.

a) Validasi Ahli Materi

Hasil analisis data validasi ahli materi diperoleh nilai mean 4.6 yang termasuk dalam kategori *Outstanding*. Komentar dan saran dari validator dijadikan sebagai acuan perbaikan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers*. Komentar dan saran yang diberikan adalah penambahan scope temporal pada bagian peta konsep

Tabel 3. Hasil penilaian validator materi

No	Indikator	\bar{x}	σ
1.	Kebenaran materi	4.80	.447
2.	Kesesuaian Pembelajaran	4.33	.577
3.	Referensi	4.50	.707

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Tabel 4. Hasil analisis data statistik validasi materi

	\bar{x}	N	n	Σx	Min	max	σ
Data Validasi Ahli Materi	4.6	1	10	46	4	5	.516

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

b) Validasi Ahli Bahasa

Hasil analisis data validasi ahli bahasa diperoleh nilai mean 4.9 yang termasuk dalam kategori *Outstanding*. Komentar dan saran dari validator dijadikan sebagai acuan perbaikan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers*. Komentar dan saran yang diberikan adalah penambahan target sekolah/kelas pada halaman awal media serta beberapa perbaikan beberapa kosa kata pada soal evaluasi.

Tabel 5. Hasil penilaian validator bahasa

No	Indikator	\bar{x}	σ
1	Penggunaan bahasa	5.00	.000
2	Ketepatan tata bahasa	4.83	.408

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Tabel 6. Hasil analisis data statistik validasi bahasa

	\bar{x}	N	n	Σx	Min	max	σ
Data Validasi Ahli Bahasa	4.9	1	10	49	4	5	.316

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

c) Validator Ahli Media

Hasil analisis data validasi ahli media diperoleh nilai mean 4.9 yang termasuk dalam kategori *Outstanding*. Komentar dan saran dari validator dijadikan sebagai acuan perbaikan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers*. Komentar dan saran yang diberikan adalah penambahan profil pembuat media beserta nama pembimbing.

Tabel 7. Hasil penilaian validator media

No	Indikator	\bar{x}	σ
1	Pengenalan Media	5.0	.000
2	Kontrol Penggunaan	5.0	.000
3	Tampilan Media	4.8	.354
4	Kuis/Soal	5.0	.000

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Tabel 8. Hasil analisis statistik validasi ahli media

	\bar{x}	N	n	Σx	Min	max	σ
Data Validasi Ahli Media	4.9	1	16	79	4	5	.250

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

d) Uji Pengguna Pendidik

Hasil analisis data uji pengguna pendidik didapatkan mean 4.59 yang termasuk kategori *Above Average*. Kritik serta masukan dari pengguna dijadikan sebagai acuan perbaikan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers*. Kritik serta masukan yang disampaikan adalah urutan materi yang dibuat disusun secara kronologis.

Tabel 9. Hasil penilaian uji pengguna pendidik

No	Indikator	\bar{x}	σ
1.	Kesesuaian Isi Materi	4.43	.787
2.	Kebenaran Tata Bahasa	4.67	.577
3.	Kemenarikan Desain Media	4.71	.488

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Tabel 10. Hasil analisis statistik uji pengguna

	\bar{x}	N	N	Σx	Min	max	σ
Data Uji Pengguna	4.59	1	17	78	3	5	.618

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

Tabel 11. Kualifikasi produk atas penilaian validasi ahli dan pengguna

Validasi dan Uji Pengguna	Nilai Mean	Kualifikasi Kelayakan	Keterangan
Materi	4.6	<i>Outstanding</i>	Tanpa Revisi
Bahasa	4.9	<i>Outstanding</i>	Tanpa Revisi
Media	4.9	<i>Outstanding</i>	Tanpa Revisi
Pendidik	4.59	<i>Above Average</i>	Revisi Kecil

(Sumber:Hasil Olahan Peneliti, 2024)

2) *Prepare the technology, media, and materials* (menyiapkan teknologi, media, dan matei)

Pada tahap ini pengembang menyiapkan produk media yang telah tervalidasi ahli serta dinilai oleh pendidik supaya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sejarah. Media didesain untuk siap digunakan dalam bentuk website dengan format HTML agar peserta didik dapat mengaksesnya di laptop maupun di handphone dengan nyaman.

3) *Prepare the environment* (menyiapkan lingkungan)

Sebelum melakukan uji lapang, pengembang mempersiapkan fasilitas atau peralatan yang diperlukan agar memaksimalkan penggunaan teknologi, media, serta materi agar semakin efektif selama pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran sejarah di kelas perlu untuk memperhatikan kebutuhan akan perangkat seperti *Smartphone*/laptop peserta didik, jaringan internet, laptop milik pengembang.

4) *Prepare the Learners* (menyiapkan peserta didik)

Pengembang mempersiapkan ruang kelas, memberikan kegiatan pendahuluan kepada peserta didik sebelum kegiatan belajar mengajar, memberikan pengantar, petunjuk penggunaan, serta tujuan penggunaan mengenai media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* yang akan digunakan selama proses pembelajaran sejarah.

5) *Provide the Learning Experience* (menyediakan pengalaman belajar)

Pengembang memandu peserta didik menggunakan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* untuk mendiskusikan menjawab pertanyaan-pertanyaan pemantik sebagai stimulus yang telah diberikan dalam tahapan pembelajaran *Problem Based Learning*. Peserta didik melakukan pengumpulan data yang telah disajikan di dalam media sehingga dapat membuat hipotesis dan menjelaskan atas pertanyaan-pertanyaan, serta menganalisis proses penyelidikan yang telah dilakukan

***Required Learner Participation* (Membutuhkan Partisipasi Peserta Didik)**

Kegiatan akan difokuskan pada uji coba kelompok kecil serta uji coba kelompok besar melalui penyebaran angket uji pengguna peserta didik untuk melihat nilai serta pendapat dari para peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers*.

a) Uji coba kelompok kecil

Hasil penilaian uji pengguna peserta didik kelompok kecil terhadap media pembelajaran *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers*, diperoleh nilai mean 4.7.

Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan produk, maka media pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori *Outstanding* .

b) Uji Kelompok Besar

Hasil penilaian uji pengguna peserta didik kelompok besar terhadap media pembelajaran *Plickers* berbantuan *Articulate Storyline* yang dikembangkan, maka diperoleh nilai Mean atau rata-rata 4.6 Jika disesuaikan dengan tabel kelayakan produk, maka media pembelajaran yang dikembangkan termasuk pada kategori *Outstanding*.

Evaluate and Revise (Evaluasi dan Revisi)

Pembahasan mengenai kajian produk pengembangan media pada tahap validasi ahli berisi mengenai kajian produk yang telah tervalidasi dan layak untuk diimplementasikan ke dalam proses kegiatan pembelajaran sejarah. Produk media yang telah dikembangkan sudah melalui validasi dari 3 validator yang ahli di setiap bidangnya masing-masing, diantaranya ialah: (1) ahli media; (2) ahli materi; (3) ahli bahasa. Hasil dari validasi para ahli kemudian akan digunakan sebagai tolak ukur kualitas dari produk pengembangan media berdasarkan kriteria yang sesuai. Selain itu terdapat penilaian dari para pengguna yakni (1) uji pengguna pendidik, dan (2) uji pengguna peserta didik. Berikut ini hasil analisis data angket kuesioner penilaian validator dan uji pengguna:

Validasi ahli materi dilakukan sebanyak satu kali penilaian dan mendapatkan nilai Mean 4,6, artinya materi pada produk media yang dikembangkan memiliki kualifikasi “*Outstanding*” atau di atas rata-rata dengan keterangan produk dapat digunakan tanpa revisi. Tetapi validator tetap memberikan saran agar produk media semakin maksimal berupa penambahan scope temporal waktu pada scope temporal waktu.

Validasi ahli bahasa dilakukan sebanyak satu kali penilaian dan mendapatkan nilai mean 4,9, artinya kaidah bahasa yang digunakan pada produk media yang dikembangkan memiliki kualifikasi “*Outstanding*”, sehingga dapat ditafsirkan bahwa kaidah bahasa yang digunakan dalam produk media yang dikembangkan “dapat digunakan tanpa revisi”. Tetapi validator tetap memberikan

saran agar produk media semakin maksimal berupa perbaikan beberapa tata bahasa yang terdapat pada soal.

Validasi ahli media dilakukan sebanyak satu kali penilaian dan mendapatkan nilai mean 4,9, artinya isi dalam produk media yang dikembangkan memiliki kualifikasi “*Outstanding*”, sehingga dapat ditafsirkan bahwa materi dalam produk media yang dikembangkan “dapat digunakan tanpa revisi”. Tetapi validator tetap memberikan saran agar produk media semakin maksimal berupa penambahan petunjuk penggunaan serta profil mengenai pengembang media.

Uji pengguna oleh pendidik dilakukan sebanyak satu kali penilaian dan mendapat nilai mean 4,59, artinya keseluruhan isi dari produk media yang dikembangkan memiliki kualifikasi “*Above Average*”, sehingga dapat ditafsirkan bahwa produk media yang dikembangkan “dapat digunakan dengan revisi kecil” sesuai dengan komentar serta masukan yang diberikan yaitu peletakan pilihan materi yang harus urut dan kronologis.

Uji pengguna oleh peserta didik dilakukan sebanyak dua kali yakni uji pengguna kelompok kecil serta uji pengguna kelompok besar. Dari hasil uji pengguna peserta didik kelompok kecil, didapatkan mean 4,7, artinya produk media yang dikembangkan memiliki kualifikasi “*Outstanding*”, sehingga dapat ditafsirkan bahwa produk media yang dikembangkan “dapat digunakan tanpa revisi” dan dapat diterapkan di dalam proses kegiatan pembelajaran sejarah. Sedangkan hasil dari uji pengguna peserta didik kelompok besar, didapatkan nilai mean 4,6, artinya produk media yang dikembangkan memiliki kualifikasi “*Outstanding*”, sehingga dapat ditafsirkan bahwa produk media yang dikembangkan “dapat digunakan tanpa revisi” dan dapat diterapkan di dalam proses kegiatan pembelajaran sejarah.

Melalui hasil uji validasi ahli dan uji pengguna, dapat diambil kesimpulan bahwa media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* dapat dikatakan cukup baik dan layak untuk dimanfaatkan dalam proses pembelajaran sejarah. Media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* memiliki daya tarik dalam kegiatan pembelajaran karena adanya fitur-fitur menarik dari media yang menarik perhatian peserta didik.

Hasil ini juga sejalan dengan hasil penelitian dari Situmorang dan Mediatati (2023:445) yang mengungkapkan bahwa *Plickers* dinilai menarik karena merupakan hal yang baru bagi pendidik, sangat inovatif, dapat meningkatkan keceriaan peserta didik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian dari Agustina, et al. (2022:87) juga mengemukakan bahwa media *Articulate Storyline* yang telah dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, media digunakan untuk memudahkan pengiriman informasi materi dari pendidik kepada peserta didik agar lebih mudah dipahami, lebih menarik, dan menyenangkan untuk peserta didik (Hasan, 2021:41)

KESIMPULAN

Produk pengembangan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* berbasis *Problem Based Learning* dengan menggunakan model ASSURE telah memiliki kategori tervalidasi sesuai yang diharapkan. Produk media yang dikembangkan terbukti bisa digunakan sebagai media alternative untuk pembelajaran sejarah baik di dalam kelas maupun di luar kelas yang terbukti dengan hasil penilaian dari para validator dan uji pengguna. Pada uji validasi ahli materi bidang studi diperoleh mean 4,6. Pada uji validasi ahli bahasa diperoleh mean 4,9. Pada uji validasi ahli media diperoleh nilai mean 4,9. yang berarti produk media yang dikembangkan mempunyai kualifikasi sangat baik. Media yang dikembangkan dengan hasil analisis data angket penilaian uji pengguna oleh pendidik diperoleh mean 4,59 yang berarti produk media yang dikembangkan mempunyai kualifikasi baik. Pada penilaian uji pengguna oleh peserta didik kelompok kecil diperoleh mean 4,7 yang berarti produk media yang dikembangkan mempunyai kualifikasi sangat baik. Pada penilaian uji pengguna oleh peserta didik kelompok besar diperoleh mean 4,6 yang berarti produk media yang dikembangkan mempunyai kualifikasi sangat baik.

Berdasarkan hasil kegiatan penelitian pengembangan produk media pembelajaran yang sudah dilaksanakan, didapatkan beberapa saran yaitu (1) Bagi pendidik, penggunaan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* diharapkan

bisa menambah pengetahuan, keterampilan serta meningkatkan mutu pembelajaran sejarah dan mampu membuat pembelajaran lebih menyenangkan; (2) penggunaan media *Articulate Storyline* berbantuan *Plickers* diharapkan bisa membantu peserta didik lebih aktif, interaktif serta meningkatkan keterampilan serta wawasan dalam pembelajaran sejarah; (3) Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini diharapkan bisa dipergunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan pengembangan media *Articulate Storyline* maupun *Plickers* dalam pembelajaran di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada instansi Universitas Jember, serta para validator yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menilai produk yang dikembangkan oleh penulis. Terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, R. dkk. 2022. Pengembangan Media Articulate Storyline Topik Mekanisme Pendengaran Manusia Dan Hewan Untuk Peserta Didik SMP. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*. 1(3) : 81-89.
- Arens, R. 2012. *Learning to Teach*. New York, Amerika: McGrawHill.
- Beegum, S & Jinu, R. 2019. Plickers: A Tool for Language Assessment in the Digital Age. *International Journal of Recent Technology and Engineering (IJRTE)*. Volume 8 : 166-171.
- Duch, B. J. dkk. 2001. *The Power of Problem Based Learning*. Sterling, Virginia: Stylus Publishing.
- Effendi, D & Wahidy, A. 2019. Pemanfaatan Teknologi dalam Proses Pembelajaran Menuju Pembelajaran Abad 21. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. 125-129. Jurnal Universitas PGRI Palembang.
- Fatikhah, F. F, & Anggaryani, Mita. 2022. Development of Articulate Storyline-based Dynamic Fluid Learning Media For Grade XI High School Students. *PENDIPA Journal of Science Education*. 6(1) : 26-34.

- Gusnissa, M. A., Soepeno, B., & Puji, R. P. N. 2021. ASSURE Research and Development: The Documentary Video of Reog Dance to Enhance 75 Learning Outcomes in History Learning. *In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*. 747(1). IOP Publishing. 1-10.
- Hasan, Muhammad, dkk. 2021. *Media Pembelajaran*. Penerbit Tahta Media Group.
- Heliawati, L, dkk. 2022. Articulate Storyline 3 multimedia based on gamification to improve critical thinking skills and self-regulated learning. *International Journal of Evaluation and Research in Education (IJERE)*. 11(3) : 1435-1444.
- Hotimah, Husnul. 2020. Penerapan Metode Pembelajaran Problem Based Learning Dalam Meningkatkan Kemampuan Bercerita Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Edukasi*. 8(3) : 5-11.
- Juhaeni, dkk. 2021. Articulate Storyline Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Untuk Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 8(2) : 150-159.
- Khusnah, N, dkk. 2020. Pengembangan media pembelajaran jimat menggunakan articulate storyline. *Jurnal Analisa*. 6(2) : 197-208.
- Kristanto, A. 2016. *Media Pembelajaran*. Surabaya: Penerbit Bintang Surabaya.
- Lolombulan, Julius H. 2017. *Statiska Bagi Peneliti Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Mifta, M. 2013. Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 1 (2) : 95-105.
- Nafiah, Y. N & Suyanto, W. 2014. Penerapan Model Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 4(1) : 125-143.
- Nurdyansyah. 2019. *Media Pembelajaran Inovatif*. Sidoarjo. Umsida Press.
- Nurhalizza, M., Soepeno, B., & Puji, R. P. N. 2019. Peranan Pertitaan Jolotundo Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Peserta Didik Dalam Pembelajaran Sejarah. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*. 6(2) : 319-337.
- Pratama, R. A. 2018. Media Pembelajaran Berbasis Articulate Storyline 2 Pada Materi Menggambar Grafik Fungsi di SMP Patra Dharma 2 Balikpapan. *Jurnal Dimensi*. 7(1) : 19-35.
- Pratama, K. R. 2019. Persepsi Siswa Terhadap Penggunaan Plickers dalam Penilaian Hasil Belajar Kimia di Era Digital. *Jurnal Ilmu Pendidikan*. 17 (3) : 205-216.

- Puji, R. P. N & Ahmad, R. A. 2016. Learning Style of MBTI Personality Types in History Learning at Higher Education. *Scientific Journal of PPI-UKM*. 3 (6) : 289-295.
- Puji, R. P. N & Umamah, N. 2018. Edmodo Multimedia: Supporting Technology for Media Learning at Higher Education. *International Journal of English Literature and Social Sciences (IJELS)*. 3(1) : 48-56.
- Rosnaeni. 2021. Karakteristik dan Asesmen Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Basicedu*. 5 (5) : 4334-4339.
- Rusman. 2012. *Model – Model Pembelajaran*. Depok : PT Rajagrafindo Persada.
- Sindu, IGP, dkk. 2020. The Effectiveness of the Application of Articulate Storyline 3 Learning Object on Student Cognitive on Basic Computer System Courses. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. 10(3) : 290-299.
- Situmorang, J. S. M. & Mediatati, N. 2023. Efektivitas Plickers Sebagai Media Evaluasi PPKn Untuk Mengurangi Perilaku Menyontek Siswa SMK Negeri 2 Salatiga. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 6(2) : 441-453.
- Smaldino, Lowther, Russel. 2014. *Instructional Technology and Media for Learning*. Pearson New Internasional Edition. Tenth edition. Ohio: Pearson Prentie Hall.
- Triyanto, J. 2023. Media Articulate Storyline Based on the Values of the Roket Phandaba Tradition in Students at SMAN 1 Grugujan Bondowoso. *Indonesian Journal of History Education*, 8(1), 45-60. <https://doi.org/10.15294/ijhe.v8i1.66911>
- Triyanto, J. R. (2024). Tradisi petik tebu manten sebagai sumber belajar sejarah lokal di Sekolah Menengah Atas. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 14(2), 137-150.
- Wang, Q. 2022. Strategies to accomplish the benefits and drawbacks of problem-based learning. *Global Science Research Journals*. 10(3) : 1-2.
- Yuniastuti, dkk. 2021. *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis dan Pedoman Praktis*. Scopindo Media Pustaka. Surabaya.
- Zahro, M, dkk. 2017. The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*. 1(1) : 1-11.
- Zein, S, dkk. 2019: Pengolahan dan Analisis Data Kuantitatif Menggunakan Aplikasi SPSS. *Jurnal Teknologi Pembelajaran*. 4(1).