

RANCANG BANGUN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN METODE RESITASI BERBASIS ANDROID

Chandra Jaka Buana

Program Studi Teknik Informatika, Universitas PGRI Madiun

email: Chandra_1805101003@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *At SMP Negeri 1 Wonoasri, they still apply traditional techniques in learning history, namely lectures, question and answer sessions, discussions, and assignments which tend to be boring, so that there are students who do not understand the material optimally due to the lack of use of technology in the field of education. The aim of this research is to find out how to design and create Android-based History learning media for SMPN 1 Wonoasri using the recitation method. The system development method used in making this learning media is the waterfall method. This research produces output in the form of History Learning Media Using the Android-Based Recitation Method at SMPN 1 Wonoasri. This learning media was designed and built using the Waterfall method and UML (Unified Modeling Language). UML development diagrams used include Use case diagrams, Activity diagrams, Sequence diagrams, Flowcharts, and using Adobe Animate CC to build learning media.*

Keywords: *Learning Media, Android, Adobe Animate*

Abstrak: Pada SMP Negeri 1 Wonoasri masih menerapkan teknik tradisional pada pembelajaran Sejarah yakni ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, serta tugas yang cenderung membosankan, sehingga terdapat siswa kurang maksimal memahami materi akibat kurangnya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui cara merancang dan membuat media pembelajaran Sejarah untuk SMPN 1 Wonoasri berbasis Android dengan metode resitasi. Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran ini adalah metode *waterfall*. Penelitian ini menghasilkan luaran berupa Media Pembelajaran Sejarah Dengan Metode Resitasi Berbasis Android Pada SMPN 1 Wonoasri. Media pembelajaran ini dirancang dan dibangun menggunakan metode Waterfall dan UML (Unified Modelling Language). Diagram pengembangan UML yang digunakan seperti *Use case diagram*, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Flowchart*, dan menggunakan *Adobe Animate CC* untuk membangun media pembelajaran.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Android, Adobe Animate

Pendahuluan

Aktivitas metode pembelajaran merupakan alat pendukung belajar mengajar dalam penyampaian materi pembelajaran kepada peserta didik sampai saat ini masih memiliki banyak permasalahan. Dalam pembelajaran sejumlah siswa pada saat ini mengalami penurunan, dikarenakan belajar siswa dikelas. Upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah-masalah tersebut adalah guru dapat menggunakan metode atau model pembelajaran yang dapat dipadukan dengan media pembelajaran inovatif untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa.

Metode pembelajaran adalah prosedur, urutan, langkah-langkah dan cara yang digunakan guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Metode pembelajaran di satu kelas dapat berbeda dengan metode pembelajaran di kelas lainnya. Hal tersebut dikarenakan terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan oleh guru saat memilih dan menentukan metode.

Metode yang dapat digunakan adalah metode resitasi atau metode penugasan. Metode resitasi adalah suatu cara penyajian pelajaran dengan cara guru memberikan tugas tertentu kepada siswa dalam waktu yang telah ditentukan dan siswa bertanggungjawab terhadap tugas yang dibebankan. Metode resitasi ialah sebuah metode dimana peserta didik diberi tugas tertentu yang nantinya jawaban dari tugas tersebut dapat mereka pertanggungjawabkan serta untuk mengulang materi yang telah disampaikan oleh guru. Penggunaan metode ini bertujuan agar peserta didik mampu mengeluarkan ide-ide yang mereka dapatkan, melatih keberanian sekaligus tanggung jawab terhadap diri sendiri. (Siti Nurhasanah, 2023)

SMP Negeri 1 Wonoasri masih menerapkan teknik tradisional pada pembelajaran Sejarah yakni ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, serta tugas yang cenderung membosankan, sehingga terdapat siswa kurang maksimal memahami materi akibat kurangnya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan. Maka dari itu menggunakan media pembelajaran merupakan solusi guru yang menyediakan materi dalam pembelajaran online.

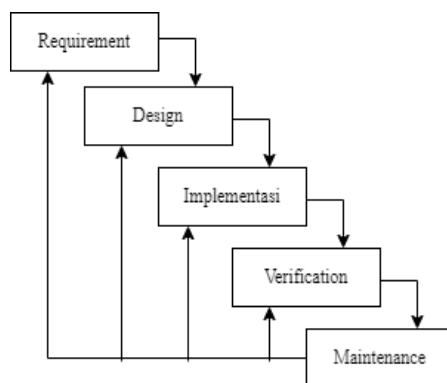
Pada SMP Negeri 1 Wonoasri ini juga mempunyai permasalahan pada pengembangan teknologi terutama pada terbatasnya sarana pendukung berbasis teknologi seperti media pembelajaran sebagai media pendukung belajar mengajar. Untuk meningkatkan pembelajaran maka diperlukan perancangan

media pembelajaran sehingga mampu berkontribusi langsung pada pengetahuan serta praktik. Guru membutuhkan media pembelajaran interaktif yang memuat materi belajar agar mampu dimanfaatkan siswa tanpa pembelajaran tatap muka. Mata pelajaran Sejarah yang sulit dipahami membutuhkan siswa yang mempunyai landasan pemahaman yang kuat. Penerapan media pembelajaran ialah solusi bagi guru pada pembelajaran online agar siswa mampu dengan baik serta jelas memahami materi yang disampaikan. Saat ini, cara yang dilakukan guru dalam menyelesaikan permasalahan terkait dengan pengembangan teknologi adalah dengan berinovasi untuk menerapkan model pembelajaran yang berpusat pada peserta didik, inovasi yang dimaksud adalah penggunaan media pembelajaran sebagai sarana tatap muka yang lebih inovatif dan bertujuan lebih mempertajam pemahaman siswa. Selain itu penting bagi guru dalam meningkatkan skill melalui pelatihan baik secara online maupun offline supaya mampu memberikan materi pada proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Berlandaskan pemaparan di atas, peneliti tertarik memberikan solusi yang efektif serta efisien dengan membuat program yang berjudul "Rancang Bangun Media Pembelajaran Sejarah Dengan Metode Resitasi Berbasis Android (Studi Kasus Pada SMPN 1 Wonoasri)". Dengan adanya aplikasi ini diharapkan siswa bisa belajar kapanpun serta dimanapun serta tingkat penyerapan materi akan lebih maksimal.

Metode

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Wonoasri, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Madiun. Adapun metode pengembangan sistem yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Android mapel Sejarah di SMPN 1 Wonoasri adalah metode *waterfall*. Metode *waterfall* adalah hal yang menggambarkan pendekatan secara sistematis dan juga berurutan (*step by step*) pada sebuah pengembangan perangkat lunak. Tahapan dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan yaitu *planning*, permodelan, konstruksi, sebuah system dan penyerahan sistem kepada pengguna, dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Kurniawati et al, 2021). Metode *waterfall* atau metode air terjun merupakan metode yang menggambarkan tahapan pengembangan sistem secara berurutan. Berikut adalah gambaran pengembangan sistem dengan metode *waterfall*.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Adapun tahapan pengembangan sistem yang dilakukan meliputi:

1. *Requirements*

Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi dan wawancara bagaimana tata cara pembelajara sejarah di SMPN 1 Wonoasri masih menggunakan teknik pembelajaran ceramah, sesi tanya jawab, diskusi, serta tugas sehingga siswa mudah bosan dan kurang memahami materi yang disediakan, Dari hasil observasi, wawancara, dan pengumpulan data peneliti mengidentifikasi dan mencatat kebutuhan dasar yang harus dipenuhi untuk membuat sistem media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android.

2. *Design*

Pada tahap selanjutnya adalah *Design* (Desain). Pada tahap ini, peneliti merancang secara keseluruhan sistem media pembelajaran sebelum proses pembuatannya dimulai. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang akan dikerjakan dan bagaimana tampilan serta fungsionalitas dari sistem media pembelajaran yang diinginkan. Selain

itu, pada tahap ini, juga ditentukan struktur keseluruhan dari media pembelajaran, termasuk tampilan dari sebuah sistem yang diinginkan.

3. *Implementation*

Setelah proses desain selesai, tahap berikutnya adalah *Implementation* (Implementasi). Pada tahap ini, peneliti mulai menerapkan desain yang sudah dibuat menjadi kenyataan dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash dan Adobe Animate. Penggunaan perangkat lunak ini memungkinkan peneliti untuk membuat konten interaktif dan multimedia yang kaya untuk media pembelajaran.

4. *Verification*

Setelah media pembelajaran selesai diimplementasikan, tahap selanjutnya adalah *Verification* (Verifikasi). Pada tahap ini, peneliti melakukan uji coba dan pengujian terhadap media pembelajaran yang telah dibuat. Pengujian ini difokuskan pada bagian-bagian dalam sistem media pembelajaran untuk memastikan kualitas, keakuratan, dan keberfungsian keseluruhan sistem. Jika terdapat masalah atau kekurangan, peneliti melakukan perbaikan dan penyempurnaan sebelum media pembelajaran diserahkan kepada pengguna.

Teknik pengumpulan data dilakukan untuk proses pengumpulan data yang diperlukan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis Android di SMP Negeri 1 Wonoasri. Dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi dengan cara mengamati proses belajar mengajar siswa di SMP Negeri 1 Wonoasri. Pada tahap selanjutnya metode wawancara, dalam Teknik wawancara ini, penulis mengajukan pertanyaan secara langsung kepada guru mata pelajaran Sejarah di SMPN 1 Wonoasri dan salah satu siswa SMPN 1 Wonoasri untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Selanjutnya, studi pustaka. Tahap ini membantu peneliti memahami penelitian sebelumnya, mengidentifikasi gap pengetahuan, dan mengetahui perkembangan terbaru dalam bidang yang diteliti.

Hasil dan Pembahasan

Analisis Sistem

1. Analisis Sistem Lama

Peneliti melakukan analisis sistem lama sebelum tahap perancangan sistem. Analisis sistem lama dilakukan guna untuk mengetahui sistem yang akan dibuat sehingga dapat menjadi solusi dari kegiatan pembelajaran di SMPN 1 Wonoasri khususnya pada mata pelajaran sejarah. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan bahwasannya mata pelajaran sejarah kurang diminati karena siswa beranggapan mata pelajaran sejarah kurang bermanfaat untuk dimasa yang akan datang. Siswa juga beranggapan dalam penyampaian mata pelajaran sejarah ini kurang menarik dan cenderung membosankan. Dimana dalam penyampaian materi Sejarah di SMPN 1 Wonoasri guru hanya menggunakan buku LKS dan papan tulis. Guru menyampaikan materi berdasarkan buku LKS dan selanjutnya dilakukan sesi tanya jawab atau sekedar mengisi soal-soal yang telah tersedia di buku LKS. Namun kebanyakan siswa tidak memiliki minat untuk melakukan sesi tanya jawab dan hanya memahami materi sebisanya serta terkadang malas melakukan tanya jawab kepada guru.

2. Analisis Sistem Baru

Berdasarkan dari analisis sistem lama perlu adanya sebuah media pembelajaran yang dapat membantu guru untuk menyampaikan materi sejarah menjadi lebih baik dan menarik. Peneliti merancang dan membangun media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri. Metode resitasi digunakan untuk menyampaikan sebuah materi atau bahan pelajaran dengan cara memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan pada jam sekolah maupun diluar jam sekolah dengan waktu yang ditentukan dan selanjutnya harus diserahkan kepada guru. Hasil analisa perancangan *flowchart* media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri. Media pembelajaran ini menghasilkan menu utama yang berisikan menu materi, soal, sumber, dan profil. Media pembelajaran ini hanya memiliki 1 hak akses yaitu admin. Dalam penelitian ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non fungsional. Berikut penjelasannya:

3. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional akan berkaitan dengan menu yang akan ditampilkan pada media pembelajaran. Berikut ini merupakan kebutuhan fungsional media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri:

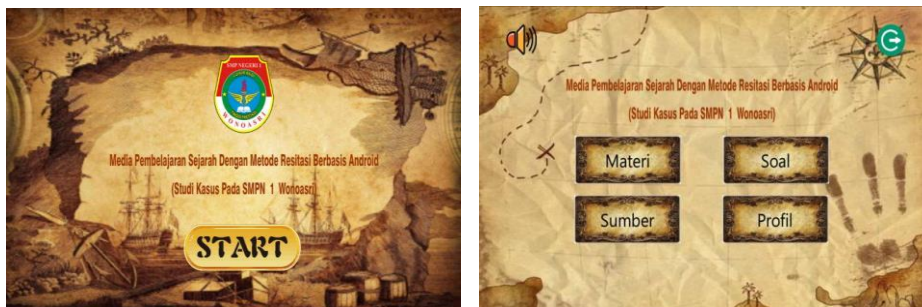
- 1) Menampilkan Menu Utama digunakan untuk menampilkan menu materi, soal, sumber, dan profil.
- 2) Menampilkan Menu Materi digunakan untuk menampilkan materi sejarah, misalkan materi manusia praaksara di Indonesia. Selain menampilkan isi materi, menu ini juga akan menampilkan Latihan soal sesuai dengan materi yang sebelumnya telah dipilih.
- 3) Menampilkan Menu Soal digunakan untuk menampilkan soal sesuai dengan materi yang dipilih. Setelah mengerjakan soal maka akan ditampilkan skor dan pembahasan soal.
- 4) Menampilkan Menu Sumber digunakan untuk menampilkan sumber materi yang digunakan pada media pembelajaran yang telah dibangun.
- 5) Menampilkan Menu Profil digunakan untuk menampilkan informasi profil peneliti yang merancang dan membangun media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri.

Implementasi Sistem

Implementasi merupakan tahap yang menampilkan hasil perancangan sistem yang telah dibuat oleh peneliti. Implementasi ini memuat tampilan aplikasi mulai dari halaman *start*, menu utama, menu materi, menu soal, menu sumber, dan menu profil.

1. Implementasi Halaman Utama

Implementasi halaman *start* media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri ini merupakan halaman pertama pada saat membuka media pembelajaran. Dimana terdapat tombol *start* yang berisikan menu-menu utama pada media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri. Seperti menu materi, menu soal, menu sumber, dan menu profil yang dapat dipilih oleh admin. Pada halaman ini juga terdapat logo SMPN 1 Wonoasri.



Gambar 2. Implementasi Halaman Utama

2. Implementasi Menu Materi

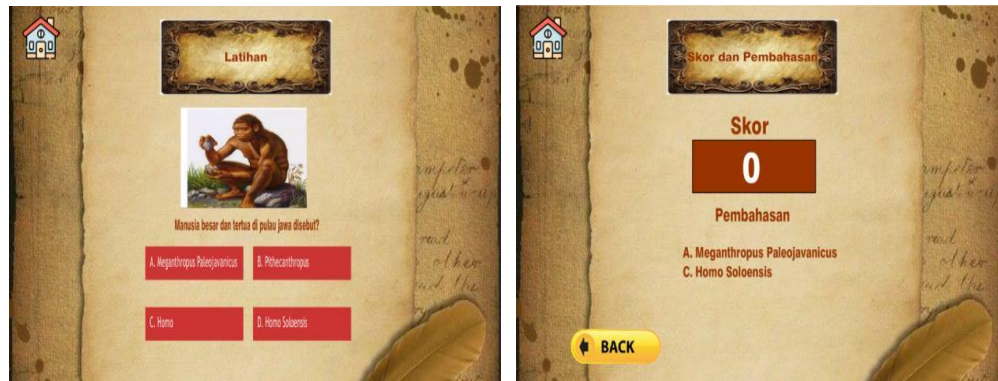
Implementasi menu materi digunakan peneliti untuk menampilkan materi yang dapat dipilih oleh *admin*. Seperti materi manusia praaksara dan materi kerajaan sriwijaya. Didalam setiap materi terdapat beberapa penjelasan dan gambar. Setelah *admin* mengkses halaman materi, selanjutnya akan diteruskan pada halaman latihan soal berupa pilihan ganda, skor, dan pembahasan soal sesuai dengan materi yang dipilih *admin* sebelumnya. Pada menu materi ini juga terdapat menu *home* yang digunakan peneliti untuk kembali pada menu utama media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri. Berikut ini implementasi menu materi:



Gambar 3. Implementasi Menu Materi

3. Implementasi Latihan Soal Menu Materi

Implementasi latihan soal menu materi digunakan peneliti untuk melatih pemahaman *admin* terhadap materi yang sebelumnya dipelajari. Dalam halaman latihan soal ini terdapat tampilan soal dan jawaban berupa pilihan ganda A, B, C, dan D. Pada halaman latihan soal ini juga terdapat menu *home* yang digunakan untuk kembali pada menu utama media pembelajaran. Dan juga terdapat halaman skor dan pembahasan menu materi ini digunakan peneliti untuk menampilkan skor dan pembahasan setelah *admin* mengerjakan soal.



Gambar 4. Implementasi Latihan Soal Menu Materi

Pengujian Sistem

Pengujian Black Box

Pengujian sistem pada penelitian ini menggunakan metode *black box testing*. *Black box testing* digunakan untuk memeriksa hasil dari kegiatan atau proses input yang dilakukan oleh pengguna sistem. Metode *black box testing* akan memeriksa apakah kegiatan *input* yang dilakukan dalam sistem menghasilkan sebuah *output* sesuai dengan yang dibutuhkan dan diinginkan atau tidak. Berikut ini merupakan pengujian media pembelajaran sejarah dengan metode resitasi berbasis android pada SMPN 1 Wonoasri menggunakan *black box testing*.

Tabel 1. Pengujian Halaman Start

Kasus dan Hasil Uji				
No	Data Masukan	Yang Diharapkan	Hasil Uji Coba	Kesimpulan
1	Klik menu Start	Masuk pada halaman menu utama	Masuk pada halaman menu utama	[√] Normal [] Error
2	Klik menu materi	Masuk pada halaman menu materi	Masuk pada halaman menu materi	[√] Normal [] Error
3	Klik menu soal	Masuk pada halaman menu soal	Masuk pada halaman menu soal	[√] Normal [] Error
4	Klik menu sumber	Masuk pada halaman menu sumber	Masuk pada halaman menu sumber	[√] Normal [] Error
5	Klik menu profil	Masuk pada halaman menu profil	Masuk pada halaman menu profil	[√] Normal [] Error
6	Klik materi manusia praakasara	Masuk pada halaman materi manusia praakasara	Masuk pada halaman materi manusia praakasara	[√] Normal [] Error
7	Klik materi kerajaan sriwijaya	Masuk pada halaman materi kerajaan sriwijaya	Masuk pada halaman materi kerajaan sriwijaya	[√] Normal [] Error
8	Klik menu soal	Masuk pada halaman menu soal	Masuk pada halaman menu soal	[√] Normal [] Error

9	Klik menu sumber	Masuk pada halaman menu sumber	Masuk pada halaman menu sumber	[√] Normal [] Error
10	Klik menu profil	Masuk pada halaman menu profil	Masuk pada halaman menu profil	[√] Normal [] Error

Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian dan berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan sebelumnya, diperoleh beberapa Kesimpulan diantaranya Media pembelajaran ini dirancang dan dibangun menggunakan metode Waterfall dan UML (Unified Modelling Language). Diagram pengembangan UML yang digunakan seperti *Use case diagram*, *Activity diagram*, *Sequence diagram*, *Flowchart*, dan menggunakan *Adobe Animate CC* untuk membangun media pembelajaran. Penelitian ini menghasilkan luaran berupa Media Pembelajaran Sejarah Dengan Metode Resitasi Berbasis Android Pada SMPN 1 Wonoasri. Implementasi memuat tampilan aplikasi mulai dari halaman *start*, menu utama, menu materi, menu soal, menu sumber, dan menu profil. Halaman *start* merupakan halaman pertama pada saat membuka media pembelajaran yang berisikan menu materi, menu soal, menu sumber, dan menu profil yang dapat dipilih oleh admin. Selain itu setelah penggunaan media ini semua siswa mengalami peningkatan dari nilai *pretest* (tes tulis) ke nilai *posttest* (aplikasi). Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah SMP dengan metode resitasi berbasis android efektif dan efisien dilakukan pada siswa SMPN 1 Wonoasri.

Daftar Pustaka

- Aidid, E. (2020). Meningkatkan Prestasi Belajar Melalui Metode Resitasi. CV Bayfa Cendekia Indonesia.
- Amin, & Sumendap, L. Y. S. (2022). 164 Model Pembelajaran Kontemporer. Pusat Penerbitan LPPM.
- Amirudin. (2023). Metode-Metode Mengajar Perspektif Al-Qur'an Hadist dan Aplikasinya Dalam Pembelajaran PAI. Deepublish.
- Baitu, M., & Pane, L. A. (2020). Penggunaan Metode Pembelajaran Resitasi atau Penugasan dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Batu Atas. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, VI(1), 48–62.
- Baniah, S., Mardianto, & Mahariah. (2022). Pengaruh Metode Resitasi Aplikasi Faraid Berbasis Android dan Metode Resitasi Manual terhadap Kemampuan Berfikir Kritis Siswa. *Research and Development Journal Of Education*, 8(1), 402–416. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v8i1.13851>
- Halawa, E., & Christianto, I. A. W. (2021). Penerapan Metode Resitasi Untuk Meningkatkan Keterlibatan Aktif Siswa dalam Pencapaian Tujuan Pembelajaran Sejarah Kelas X-IPS. *KAIROS*, 1(1), 54–78.
- Hamid, M. A., Ramadhani, R., Masrul, Juliana, Safitri, M., Munsarif, M., Jamaludin, & Simarmata, J. (2020). Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Hamzah, A. (2021). Metode Penelitian dan Pengembangan: Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Haviluddin. (2011). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language). Memahami Penggunaan UML (Unified Modelling Language), 6(1), 1–15. <https://informatikamulawarman.files.wordpress.com/2011/10/01-jurnal-informatika-mulawarman-feb2011.pdf>
- Hidayat, R., Nurhidayat, M., & Laia, A. V. (2020). Pandak Tarikh Kesatria Jambi. CV Adanu Abimata.
- Irshanto, A. B. (2021). Konfrontasi Indonesia-Malaysia Perspektif Buku Teks Sejarah. CV Azka Pustaka.
- Julianto, S., & Setiawan, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada Po.

- Handoyo Berbasis Online. Simatupang, Julianto Sianturi, Setiawan, 3(2), 11–25. <https://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/view/56/48>
- Kasman, H. (2017). Perancangan Sistem Informasi Nilai Siswa Berbasis Web. *Jurnal Ilmu Komputer Dan Bisnis*, 8, 2001–2013.
- Khuluqo, I. El, & Istaryatiningtias. (2022). Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum. CV Feniks Muda Sejahtera.
- Kristanto, T. (2020). Produksi Aplikasi Media Pembelajaran Sejarah Indonesia Pada Perangkat Mobile Dengan Sistem Operasi Android. *Surakarta Informativ Journal (SIJ)*, 2(2), 35–43.
- Kustiani, L., Andayani, E., Hariani, L. S., & Indawati, N. (2016). Bahan Ajar Mata Kuliah Wawasan IPS: Sebagai Kajian dalam Pembentukan Sikap dan Nilai. Media Nusa Creative.
- Lathifah, N. (2022). Cara Mudah Pembelajaran Akuntansi Dengan Metode Resitasi. Yayasan Insan Cendekia Indonesia Raya.
- Mulyana, F. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Senam Berbasis Aplikasi Android. CV Bayka Cendekia Indonesia.
- Nazir, M. (2017). Metode Penelitian. Ghalia Indonesia.
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). Unified Modelling Language (UML) Untuk Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru d SMK Marga Insan Kamil. *Jurnal Sistem Informasi, J-SIKA Volume 04 Nomor 01, Juni*, 17-23.
- Perdana, Y., Parhamah, W. P., Faradila, N. F., & Alfarisi, R. (2021). Implementasi Nilai-Nilai Karakteris Dengan Metode Pembelajaran Resitasi Berbasis Website Melalui Pembelajaran Sejarah di SMAN 9 Bandar Lampung. *Jurnal Candrasangkala Pendidikan Sejarah*, 7(2), 121. <https://doi.org/10.30870/candrasangkala.v7i2.11733>
- Prabowo, I. A., Wijayanto, H., Yudanto, B. W., & Nugroho, S. (2020). Pemrograman Mobile Berbasis Android (Teori, Latihan dan Tugas Mandiri). LPPM Udinus.
- Prasetya, A. E. (2020). Aku Senang Belajar Sejarah. CV Beta Aksara.
- Pratama, F., & Hidayat, A. (2022). Penerapan dan Posisi Mata Pelajaran Sejarah dalam Kurikulum Pendidikan Era Presiden SBY 2004-2014. *HISTORIA : Jurnal Program Studi Pendidikan Sejarah Volume 10 (1)*, 47-62.
- Priyatna, A. (2020). Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Jendral Sudirman Berbasis Multimedia Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle. *Seminar Nasional Teknologi Komputer & Sains (SAINTEKS)*, Februari, 57-62.
- Purba, R. A., Rofiki, I., Purba, S., Purba, P. B., Bachtiar, E., Iskandar, A., Febrianty, Yanti, Simarmata, J., Chamidah, D., Purba, D. S., & Purba, B. (2020). Pengantar Media Pembelajaran. Yayasan Kita Menulis.
- Rahma, A., Ashari, & Habib, M. (2021). Android Dan Masa Depan : Analisis Dampak Terhadap Pengguna. *Center of Knowledge : Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat, Volume 1, No 1, Agustus*, 12-21.
- Rayanto, Y. H., & Sugianti. (2020). Penelitian Pengembangan Model ADDIE dan R2D2: Teori dan Praktek. Lembaga Academic & Research Institute.
- Rengganis, A., Haruna, N. H., Sari, A. C., Sitopu, J. W., Brata, D. P. N., Gurning, K., Hasibuan, F. A., Chamidah, D., Karwanto, Muharlisiani, L. T., Martha, K., & Subakti, H. (2022). Penelitian dan Pengembangan. Yayasan Kita Menulis.
- Ristiana, D. (2022). Metode Pembelajaran. Lakeisha.
- Rusli. (2023). Metode Pembelajaran Sejarah Untuk Meningkatkan Nasionalisme Siswa. DOTPLUS Publisher.
- Saputra, D., Haryani, Martias, Surniandari, A., & Widiyanto, K. (2021). Rancangan Bangun Aplikasi Pesamline (Pemesanan Ambulance Online) Berbasis Android. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas, Vol. 6, No. 2, Desember)*, 110-122.

- Simatupang, J., & Sianturi, S. (2019). Perancangan Sistem Informasi Pemesanan Tiket Bus Pada PO. Handoyo Berbasis Online. *Jurnal Intra Tech*, Vol.3, No,2, 11-25.
- Sugiyono. (2018). *Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Suryadi, A. (2022). *Life Skill dalam Pembelajaran Sejarah*. Lakeisha.
- Tambak, S. (2016). Metode Resitasi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Al-hikmah* Vol. 13, No. 1, April, 30-51.
- Ulfah, A. K., Razali, R., Rahman, H., Ghofur, A., Bukhory, U., Wahyuningrum, S. R., Yusup, M., Inderawati, R., & Muqoddam, F. (2022). *Ragam Analisis Data Penelitian (Sastra, Riset dan Pengembangan)*. IAIN Madura Press.
- Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. CV Jakad Media Publishing. <https://bee.telkomuniversity.ac.id/pengertian-flowchart-fungsi-jenis-simbol-dan-contohnya/>