

BAHAN AJAR DIGITAL KERJAAN KUNINGAN DENGAN MODEL INQUIRY UNTUK MENINGKATKAN LITERASI SEJARAH SISWA

Nur Amalia, Sariyatun, Leo Agung Sutimin

Universitas Sebelas Maret (UNS) Jawa Tengah, Indonesia

Email: amaliana124@gmail.com, sariyatun@staff.uns.ac.id, leoagung56@yahoo.co.id

INFO ARTIKEL

Diterima
25 Agustus 2021
Direvisi
6 September 2021
Disetujui
10 September 2021

Kata Kunci:

bahan ajar digital,
literasi sejarah,
model inkuiri.

ABSTRAK

Sejarah di abad kedua puluh satu, yang harus berorientasi pada bahan ajar digital. Pembelajaran sejarah dapat diambil dari beberapa pengalaman yang dilakukan oleh guru di ruang kelas. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan Bahan ajar yang digunakan, menjelaskan prosedur pengembangan bahan ajar digital, menguji efektifitas Pengembangan bahan ajar digital. Prosedur Penelitian pengembangan ini menggunakan *Research and Development* (RND) dengan model pengembangan ADDIE, Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan angket, observasi, wawancara dan tes. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang digunakan di SMA Negeri 3 Kuningan masih bersifat konvensional dan hanya menggunakan satu buku teks saja, kemudian penggunaan power point yang kurang maksimal. Penggunaan produk pengembangan desain ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Pertama analisis dilakukan untuk menganalisis kebutuhan bahan ajar digital untuk meningkatkan literasi sejarah siswa di SMA Negeri 3 Kuningan. Kedua design atau tahap perancangan produk yang terdiri dari sejarah Kerajaan Kuningan, raja – raja yang pertama menduduki wilayah Kuningan, dan ajaran agama Madrais yang ada di daerah Cigugur kabupaten Kuningan, penyesuaian silabus, pencapaian indikator, dan RPP. Ketiga development atau tahap pengembangan produk merupakan proses validasi ahli uji coba produk dan melakukan uji coba. Dan yang keempat, implementation atau tahap implementasi yaitu implementasi produk akhir atau produk final; dan lima evaluation atau tahap evaluasi uji efektivitas pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Efektivitas bahan ajar Kerajaan Kuningan menunjukkan bahwa hasil uji t angket literasi sejarah dengan nilai signifikansi $0.001 < 0.05$. hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penggunaan bahan ajar digital Kerajaan Kuningan masa Hindia Belanda melalui model inquiry untuk meningkatkan literasi sejarah.

ABSTRACT

History in the twenty-first century, which must be oriented towards digital teaching materials. Historical learning can be drawn from some of the experiences that teachers do in the classroom. This research aims to explain the teaching materials used, explain the procedures for the development of digital teaching materials, test the effectiveness of the development of digital teaching materials. This development research procedure uses Research and Development (RND) with addie development model, data collection is done using questionnaires, observations,

How to cite:

Amalia, N., Sariyatun, S., & Sutimin, L. A. (2021). Bahan Ajar Digital Kerjaan Kuningan dengan Model Inquiry untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa, *Jurnal Syntax Transformation*, 3(9). <https://doi.org/10.46799/jst.v2i9.420>

E-ISSN:

2721-2769

Published by:

Ridwan Institute

interviews and tests. The results of this study showed that the learning model used in Sma Negeri 3 Kuningan is still conventional and only uses one textbook, then the use of power points is less than optimal. The use of ADDIE design development products consists of five stages. The first analysis was conducted to analyze the need for digital teaching materials to improve the historical literacy of students at Sma Negeri 3 Kuningan. Both designs or product design stages consisting of the history of the Kingdom of Kuningan, the kings - kings who first occupied kuningan territory, and the teachings of madrais religion in the Cigugur area of Kuningan regency, syllabus adjustment, achievement of indicators, and RPP. The third development or product development stage is the process of validating product trial experts and conducting trials. And the fourth, implementation or implementation stage is the implementation of the final product or final product; and five evaluation or evaluation stages of effectiveness tests in experimental classes and control classes. The effectiveness of the Kuningan Kingdom teaching materials showed that the results of the historical literacy test with a signification value of $0.001 < 0.05$. The results show that there is a significant influence on the use of digital teaching materials of the Kingdom of Kuningan during the Dutch East Indies through the inquiry model to improve historical literacy.

Keywords:

digital teaching materials, historical literacy, inquiry model

Pendahuluan

Sejarah di abad kedua puluh satu, yang harus berorientasi pada bahan ajar digital (Umamah, 2017). Pembelajaran sejarah dapat diambil dari beberapa pengalaman yang dilakukan oleh guru di ruang kelas. Pembelajaran sejarah juga dapat diambil dari pengalaman siswa sehari-hari. Pembelajaran sejarah di era digital sekarang dituntut untuk lebih mengedepankan teknologi, karena pada kenyataannya di abad 21 ini siswa harus lebih berperan aktif di dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas (Fahyuni, 2017). Peneliti memilih sejarah lokal karena masih banyak siswa yang belum memahami pentingnya sejarah daerahnya sendiri, kurangnya minat siswa akan literasi sejarah membuat siswa tidak mengetahui tentang sejarah dan kurangnya motivasi membaca di kalangan siswa (AINUN NISYA, 2019). Tujuan dari pengembangan bahan ajar digital adalah untuk meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran mereka (Alperi, 2020). Selain itu, bahan ajar digital menyediakan berbagai fungsi interaktif dan memberikan siswa berbagai konten

multimedia, seperti video dan animasi, yang dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Kim et al., 2017). Manfaat penelitian ini diantaranya adalah, memudahkan guru dan siswa dalam proses pembelajaran di kelas, dapat menjadi referensi bagi penelitian lain, praktis, karena mudah dibawa kemana mana.

Terdapat beberapa pelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Kuningan yang membahas sejarah lokal. Hal ini dikarenakan beberapa keterbatasan yang dihadapi guru selama proses pembelajaran, antara lain keterbatasan sumber belajar sejarah, alokasi waktu dan kurangnya inovasi bahan ajar sejarah yang mendukung siswa di sekolah. Pembelajaran sejarah bermanfaat untuk memahami bagaimana peristiwa masa lalu berkontribusi pada peristiwa saat ini (Garvey & Krug, 2015). Siswa juga dapat mengambil manfaat dari literasi sejarah dengan memperoleh pemahaman yang lebih besar tentang materi sejarah yang disajikan oleh guru (Khotimah, 2018).

Pendidikan sejarah merupakan mata pelajaran wajib di sekolah menengah. Sebagai

mata pelajaran wajib, pendidikan sejarah merupakan bagian integral dari kurikulum dan pendidikan nasional yang relevan; satu-satunya perbedaan adalah bahwa subjek memiliki karakteristik yang berbeda (Mustafa & Dwiyo, 2020). Untuk mata kuliah sejarah SMA. Pembelajaran yang berlangsung adalah terkait dengan pendidikan sejarah pada umumnya dan untuk pengembangan kompetensi dasar, khusus sebagai internalisasi nilai-nilai sejarah, pengetahuan, dan keterampilan melalui serangkaian acara yang dirancang dan terstruktur untuk memengaruhi dan mendorong siswa proses belajar (Kemdikbud, 2014)

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi pendidikan sejarah di abad kedua puluh satu, yang harus berorientasi pada bahan ajar digital.

Penelitian ini merupakan pengembangan dari penelitian (Rofi'i et al., 2017) namun metode yang digunakan penulis sebelumnya tidak sama penelitian survey yang di analisis dengan pendekatan kombinasi kualitatif dan kuantitatif dengan hasil menjawab belum diintegrasikan dengan keislaman, rata-rata 87,5% menjawab belum dan sisanya menjawab sudah dintegrasi tetapi hanya sebagian materi saja yang diintegrasikan, 100% setuju jika embelajaran biologi diintegrasikan dengan keislaman, 62,5% belum tersedianya sarana pembelajaran biologi terintegrasi dengan keislaman pada MA mereka, 25% menjawab masih kekurangan sarana pembelajaran biologi terintegrasi nilai keislaman dan sisanya 12,5% menjawab sudah tersedia tetapi belum digunakan dengan maksimal, 100% perlu dikembangkan buku pelajaran biologi diintegrasikan dengan keislaman, dan 100% jika tersedia buku pelajaran biologi terintegrasi keislaman akan sangat membantu proses pembelajaran sekolah berbasis Islam.

Metode Penelitian

Berdasarkan masalah dan tujuan penelitian maka peneliti menggunakan penelitian pengembangan *Research and Development (RND)*. (Sugiyono, 2017) mengatakan bahwa metode di dalam penelitian pengembangan atau *Research and Development* yaitu merupakan suatu penelitian pengembangan yang hasilnya berupa bahan ajar digital, kemudian nanti akan diuji tingkat efektifitas produknya seperti apa sehingga akan menghasilkan model atau pembelajaran sejarah yang terdapat di dalam rumusan masalah peneliti. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini adalah sebuah bentuk bahan ajar digital yang dapat memudahkan guru dan siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan sesuai yang diharapkan.

Produk yang akan dihasilkan di dalam penelitian ini adalah bahan ajar digital Kerajaan Kuningan masa Hindia Belanda melalui model inquiry untuk meningkatkan Literasi Sejarah siswa SMA Negeri 3 Kuningan. Penelitian dan pengembangan di dalam penelitian ini dianggap sudah sesuai dengan tujuan penelitian dengan hasil membuat produk bahan ajar digital yang dapat digunakan oleh guru dan siswa, diharapkan juga nantinya akan efektif di dalam pembelajaran di lingkungan sekolah SMA Negeri 3 Kuningan.

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 3 Kuningan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena temuan diperoleh melalui wawancara, angket dan Kuesioner untuk penelitian analisis kebutuhan siswa disebarkan secara acak ke setiap kelas. Siswa mengisi angket yang menggunakan skala likert. Angket diberikan kepada siswa yang menanyakan tentang keadaan yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas, serta bahan ajar yang digunakan oleh guru dan siswa. Mulai dari metode pembelajaran, bahan ajar yang digunakan, sumber belajar dan model pembelajaran yang digunakan di kelas ini. Data yang terkumpul kemudian dianalisis dan diolah dengan baik untuk menghasilkan data yang berkualitas tinggi. Kebaruan dari penelitian ini adalah penelitian ini

menggunakan buku digital di dalam proses pembelajaran di kelas. Sehingga dapat memudahkan siswa dan guru di dalam belajar sejarah. Bahan ajar digital ini juga dapat digunakan secara online dan offline oleh siswa, sehingga ketika proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung siswa tertarik dan memiliki motivasi dalam belajar sejarah karena dikemas dengan bahan ajar digital.

Hasil dan Pembahasan

A. Hasil Penelitian

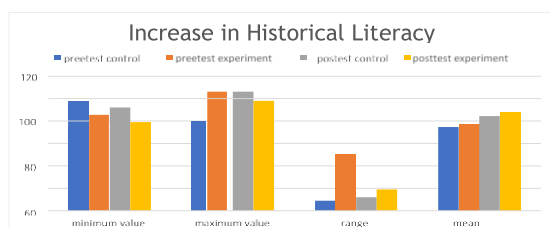
Tabel 1

Validitas Instrument Kelas Eksperimen

No. item question	Validity Value	Information
Item 1	0,93	Invalid
Item 2	4,99	Valid
Item 3	571	Valid
Item 4	454	Valid
Item 5	341	Valid
Item 6	0,93	Invalid
Item 7	499	Valid
Item 8	465	Valid
Item 10	478	Valid
Item 11	425	Valid
Item 12	344	Valid
Item 13	490	Valid
Item 14	341	Valid
Item 15	339	Valid
Item 10	478	Valid
Item 11	425	Valid

Sumber : SPSS 23

Berdasarkan tabel 1, hasil uji validitas dan reliabilitas instrumen penilaian aspek kognitif menunjukkan bahwa dua dari 15 soal pilihan ganda tidak valid yaitu butir soal nomor 1 dan soal nomor 6. Karena nilai validitas (rxy) kurang dari 0,3, dan nilai reliabilitas 842, aspek kognitif reliabel karena memiliki nilai reliabilitas lebih besar dari 0,60.



sumber: nilai pretest dan posttest kelas

eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tes peningkatan literasi sejarah pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dijelaskan sebagai berikut: kelas eksperimen memiliki nilai *pretest* terendah yaitu 70 dan nilai tertinggi 87, sehingga selisihnya nilainya adalah 17 dengan rata-rata 77,20. Sedangkan pada kelas kontrol nilai *pretest* terendah 79 dan nilai tertinggi 90 sehingga selisih angkanya 11 dengan rata-rata 87,70. Sedangkan pada kelas kontrol nilai *posttest* yang dimiliki adalah nilai terendah 78 dan tertinggi 90, sehingga rentang antara kedua nilai tersebut adalah 12 dengan nilai rata-rata 84,35. Kelas eksperimen memiliki selisih rata-rata 10,50 dan kelas kontrol memiliki selisih rata-rata nilai 2,55 dan nilai signifikansi (2-tailed) kelas eksperimen sebesar 0,000. Kelas eksperimen memiliki nilai sig (2-tailed) < 0,05 artinya H0 ditolak, terdapat perbedaan peningkatan literasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sedangkan peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen sebesar 0,43 pada kategori tinggi, sedangkan kelas kontrol sebesar 0,37 pada kategori sedang. Berdasarkan hal tersebut, peningkatan literasi siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat memberikan dampak yang menguntungkan pada bahan ajar digital di Kerajaan Kuningan untuk meningkatkan literasi sejarah siswa.

B. Pembahasan

1. Kondisi Bahan Ajar Digital Kerajaan Kuningan di SMA Negeri 3 Kuningan

Berdasarkan bahan ajar yang digunakan di SMA Negeri 3 Kuningan diperoleh informasi dari guru mata pelajaran sejarah bahwa guru masih menggunakan bahan ajar konvensional yaitu berupa buku teks. Oleh karena itu menurut beberapa penelitian mengatakan bahwa penggunaan bahan ajar konvensional banyak memiliki kelemahan diantaranya adalah hanya

berpusat pada guru saja, jika digunakan secara terus menerus akan membosankan, siswa akan menjadi pasif, tidak adanya interaksi antara siswa dengan guru, pembelajaran sangat abstrak dan teoritis. Pembelajaran konvensional merupakan pembelajaran yang lebih menekankan pengendalian guru terhadap siswa sehingga pembelajaran terstruktur di ruang kelas (Safrina et al., 2014).

Siswa yang menggunakan bahan ajar digital di dalam kelas memungkinkan proses pembelajarannya akan lebih menyenangkan karena bahan ajar yang menarik. Dan juga dapat membuat siswa lebih unggul di bidang akademik untuk menghadapi pengaruh teknologi. Berdasarkan kerangka teori di atas, maka bahan ajar digital penting untuk dikembangkan sebagai bahan ajar dalam proses pembelajaran. namun berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di SMA Negeri 3 Kuningan diketahui bahwa guru sejarah belum pernah menggunakan bahan ajar sejarah berbasis digital karena belum ada penyuluhan tentang penggunaan bahan ajar digital ini.

2. Analisis Kebutuhan Bahan Ajar Digital Kerajaan Kuningan

Berdasarkan bahan ajar di dalam penelitian ini ditemukan bahwa guru belum pernah menggunakan bahan ajar digital Kerajaan Kuningan di dalam proses pembelajaran sejarah. Salah satu penyebabnya yaitu kurangnya fasilitas dan ketersediaan bahan ajar sejarah Kerajaan Kuningan. Mengingat bahwa pentingnya literasi sejarah lokal di daerah Kabupaten kuningan sehingga menyebabkan siswa kurang memahami pentingnya sejarah lokal. Melalui literasi sejarah kita dapat meneguhkan semangat bersama untuk mencapai kemajuan di masa yang akan datang. Soekarno pernah berkata jangan pernah sekali-kali melupakan sejarah.

Sehingga dari sini dapat disimpulkan bahwa literasi itu sangat penting di dalam pembelajaran sejarah dan di masa depan. Menurut bahan ajar

digital yang terdapat di studi pendahuluan bahwa menemukan bahwa literasi sejarah siswa di SMA Negeri 3 Kuningan masih sangat rendah sehingga perlu ada upaya untuk meningkatkan literasi sejarah siswa. Mata pelajaran sejarah dipilih bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa terhadap literasi sejarah di sekolah terutama untuk materi sejarah lokal. Pembelajaran sejarah merupakan bidang ilmu yang menggabungkan unsur berdasarkan insiden yang bersejarah menggunakan unsur pendidikan yang terdapat di dalamnya. Perpaduan tadi selaras menggunakan tujuan pendidikan secara umum. Peran pemerintah yakni memangku kebijakan pendidikan sebagai akibatnya berpendapat mengenai tujuan berdasarkan pembelajaran sejarah melalui peraturan pemerintah menteri pendidikan nomor 22 tahun 2006 bahwa pendidikan sejarah bertujuan untuk meningkatkan kompetensi anak didik sebagai berikut: membangun siswa untuk mendapatkan pemahaman tentang pentingnya waktu pada sebuah proses yaitu masa lalu, masa kini dan masa yang akan datang dan meningkatkan sikap kritis siswa.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tentang literasi sejarah siswa SMA Negeri 3 Kuningan masih rendah sehingga perlu ada upaya untuk meningkatkan literasi sejarah siswanya. Dan juga berdasarkan studi pendahuluan bahwa literasi sejarah lokal Kerajaan Kuningan belum pernah digunakan di sekolah ini sehingga bahan ajar digital Kerajaan Kuningan ini perlu untuk diterapkan di sekolah.

3. Analisis kebutuhan untuk bahan ajar digital

Bahan ajar digital yang digunakan di sekolah ini akan membuat siswa lebih mandiri dan aktif di dalam proses pembelajaran sejarah. Efektivitas bahan ajar yang digunakan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen menggunakan angket dan tes, yaitu pretest dan posttest yang disebar di setiap kelas. Berdasarkan

hasil data yang diolah di SPSS 23 bahwa data dalam keadaan normal, dan uji normalitas lebih besar dari 0,05 sehingga datanya normal. Hasil yang diperoleh dari uji efektivitas literasi sejarah yaitu sebesar $0,302 > 0,05$ maka terdapat persamaan varian.

Sedangkan hasil uji efektivitas bahan ajar digital Kerajaan Kuningan sebesar $0,511 > 0,05$ maka ada kesetaraan varian. Sedangkan hasil uji t pada posttest diperoleh hasil dengan taraf signifikansi $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak sehingga rata-ratanya antara sebelum dan setelah perlakuan di kelas eksperimen tidak sama. Sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan bahan ajar digital Kerajaan Kuningan. Bahan ajar digital Kerajaan Kuningan ini memberikan dampak yang positif karena membuat guru dan siswa berinovasi di dalam proses pembelajaran sejarah. (Lestari et al., 2019) menemukan bahwa bahan ajar digital Sejarah berbasis Toponomi di Vorsteelanden Surakarta bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar digital sejarah lokal di Surakarta agar lebih memiliki inovasi di dalam dunia pendidikan dan juga agar sejarah lokal tidak hilang dengan adanya perkembangan teknologi. (Setijadi, 2002) mengemukakan bahwa bahan ajar digital sangat diperlukan oleh guru dan siswa agar di dalam pembelajaran siswa memiliki inovasi dan lebih mandiri. Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini dan hasil uji efektivitas yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa bahan ajar digital Kerajaan Kuningan dengan menggunakan model inkuiri secara signifikan dapat meningkatkan literasi sejarah siswa.

Kesimpulan

Peneliti akan memasukkan kesimpulan, implikasi, dan saran berdasarkan temuan dan pembahasan pada Bab IV mengenai penelitian dan pengembangan bahan ajar digital untuk kerajaan Kuningan dalam rangka peningkatan literasi sejarah. Berikut

beberapa kesimpulannya: Bahan Ajar Digital SMA Negeri 3 Kuningan Menurut informasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran sejarah, guru menggunakan bahan ajar konvensional sebagai buku ajar. Dengan demikian, beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar konvensional memiliki beberapa kelemahan, antara lain sebagai berikut: sepenuhnya berpusat pada guru; menjadi membosankan bila digunakan terus menerus; siswa menjadi pasif; dan tidak ada interaksi antara siswa dan guru .

Bibliografi

- Ainun Nisya, F. (2019). *Pemanfaatan Kegiatan Literasi Sebagai Salah Satu Cara Menumbuhkan Minat Baca Siswa Kelas Xi Mipa 5 Sma Negeri 2 Tasikmalaya Pada Mata Pelajaran Sejarah Indonesia Materi Pokok Proklamasi Kemerdekaan Indonesia Pada Tahun 1945 Semester Genap Tahun Ajaran 2018/2019*. Universitas Siliwangi. [Google Scholar](#)
- Alperi, M. (2020). Peran Bahan Ajar Digital Sigil Dalam Mempersiapkan Kemandirian Belajar Peserta Didik. *Jurnal Teknodik*, 1, 99–110. [Google Scholar](#)
- Fahyuni, E. F. (2017). *Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (Prinsip dan Aplikasi dalam Studi Pemikiran Islam)*. Umsida press. [Google Scholar](#)
- Garvey, B., & Krug, M. (2015). Model-model pembelajaran sejarah di sekolah menengah. *Terjemahan*. Yogyakarta: Ombak. [Google Scholar](#)
- Kemdikbud. (2014). konsep dan implementasi kurikulum 2013. In *Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan*. <https://www.kemdikbud.go.id/kemdikbud/dokumen/Paparan/PaparanWamendik.pdf>
- Khotimah, K. (2018). Penggunaan Novel Sejarah sebagai Sumber Belajar Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 7(2), 85–103. [Google Scholar](#)

- Kim, D. H., Lee, M. K., Choi, D. Y., & Song, B. C. (2017). Multi-modal emotion recognition using semi-supervised learning and multiple neural networks in the wild. *Proceedings of the 19th ACM International Conference on Multimodal Interaction*, 529–535. [Google Scholar](#)
- Lestari, S. W., Agung, L., & Musadad, A. A. (2019). Android Based Adventure Games to Enhance Vocational High School Students' Critical Thinking Skills. *Seword Fressh 2019: Proceedings of the 1st Seminar and Workshop on Research Design, for Education, Social Science, Arts, and Humanities, SEWORD FRESSH 2019, April 27 2019, Surakarta, Central Java, Indonesia*, 115. [Google Scholar](#)
- Mustafa, P. S., & Dwiyo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. [Google Scholar](#)
- Rofi'i, R., Mulyono, Y., Lestariningsih, N., & Ayatusa'adah, A. (2017). *Analisis kebutuhan buku ajar biologi Madrasah Aliyah (MA) terintegrasi keislaman di Kalimantan Tengah*. [Google Scholar](#)
- Safrina, K., Ikhsan, M., & Ahmad, A. (2014). Peningkatan kemampuan pemecahan masalah geometri melalui pembelajaran kooperatif berbasis teori van hiele. *Jurnal Didaktik Matematika*, 1(1). [Google Scholar](#)
- Setijadi, M. A. (2002). *Cakrawala Pendidikan*. [Google Scholar](#)
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta. [Google Scholar](#)
- Umamah, N. (2017). *Pembelajaran Sejarah Kesiapannya Menghadapi Tantangan Zaman*. [Google Scholar](#)

Copyright holder :

Nur Amalia, Sariyatun, Leo Agung Sutimin (2021).

First publication right :

Jurnal Syntax Transformation

This article is licensed under:

