



PENGEMBANGAN MEDIA KARTU PINTAR (ALBUSI) PADA MATERI ISLAMISASI DAN SILANG BUDAYA DI NUSANTARA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KELAS X SMA N 3 KERINCI

Alfat Hasian Putra

hasianputraa@gmail.com

Universitas Jambi

Informasi Artikel

Kata Kunci :

Media Kartu Pintar,
Pengembangan Media, Materi
Pembelajaran Sejarah.

Keywords:

Smart Card Media, Media
Development, Learning Material,
History Learning



This is an open access article under the
[CC-BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Copyright ©2023 by Author.

Published by Universitas Jambi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk, (1) Untuk mengetahui tata cara pengembangan media smart card pada Materi Islamisasi dan Lintas Budaya Nusantara pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMAN 3 Kerinci (2) Untuk Melihat Respon Siswa Terhadap Apa Yang Telah Dikembangkan Pada Materi Islamisasi dan Lintas Budaya Nusantara Dalam Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Pengembangan Media Kartu Pintar (Albuis) pada Materi Islamisasi dan Lintas Budaya Nusantara pada Pembelajaran Sejarah Kelas X di SMAN 3 Kerinci. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan mengacu pada model Hannafin & Peck (1988) yang merupakan salah satu model pengembangan yang lebih sederhana. Hasil penelitian Pengembangan Media Smart Card pada Materi Islamisasi dan Lintas Budaya Nusantara pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci dikategorikan layak sebagai media pembelajaran pada pelajaran sejarah karena media

pembelajaran ini dapat membantu proses belajar mengajar. lebih mudah diterima oleh siswa kelas X SMA N 3 Kerinci. Hal ini terlihat dari hasil penilaian guru dan siswa mata pelajaran sejarah dimana saat diujikan terlihat antusias dan senang karena mendapatkan hal baru dari proses belajar mengajar yang dilaksanakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh penulis ini layak digunakan dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas X SMA N 3 Kerinci.

ABSTRACT

This study aims to, (1) To find out the procedures for developing smart card media on Islamization and Cross-Cultural Materials in the Archipelago in History Learning for Class X SMAN 3 Kerinci (2) To See Student Responses to What Has Been Developed on Islamization and Cross-Cultural Materials in the Archipelago In Learning History Class X SMA N 3 Kerinci. This research is research development (Research and Development). The product developed in this study is the Development of Smart Card Media (Albuis) on Islamization and Cross-Cultural Materials in the Archipelago in Class X History Learning at SMAN 3 Kerinci. The development steps taken refer to the Hannafin & Peck model (1988) which is one of the simpler development models. The results of the research on Smart Card Media Development on Islamization and Cross-Cultural Materials in the Archipelago in History Learning Class X SMA N 3 Kerinci are categorized as suitable as teaching media in history lessons because this learning media can help the teaching and learning process more easily accepted by students class X SMA N 3 Kerinci. This can be seen from the results of the assessment of the history subject teachers and students where when tested they looked enthusiastic and happy because they got new things from the teaching and learning process being carried out. Thus it can be concluded that this learning media created by the author is suitable for use in carrying out the teaching and learning process in class X SMA N 3 Kerinci.

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah selalu menarik untuk dikaji, beberapa penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran sejarah berkontribusi terhadap perkembangan karakter siswa (Sutimin, 2012). Sejarah merupakan salah satu bidang ilmu sosial, dimana sejarah memiliki karakteristik material yang berbeda dengan bidang ilmu lainnya. Sejarah merupakan bidang yang memiliki ruang lingkup yang luas dan berkembang sangat pesat. Sejarah mengkaji kehidupan sosial makhluk hidup, lingkungan, dan antara keduanya. Materi sejarah juga tidak hanya terkait dengan fakta sosial atau tentang fenomena masa lalu yang kongkrit, tetapi juga terkait dengan masa kini. Sehingga diperlukan kemampuan berpikir cerdas dalam memahami ciri-ciri materi sejarah. Manfaat mempelajari sejarah adalah sebagai pedoman moral politik, sarana untuk mengenal lebih dekat bangsa sendiri dan bangsa lain, memperkuat jati diri bangsa, melatih pemikiran holistik dan multiperspektif.

Karakteristik materi sejarah yang cenderung mengkaji masa lampau akan menuntut seorang pendidik untuk melakukan inovasi, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran bukan sekedar menyampaikan pesan atau informasi, akan tetapi media pembelajaran dapat dikatakan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar. Efektivitas pembelajaran mengacu pada berdaya dan efektifnya seluruh komponen pembelajaran yang diselenggarakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Andriyan & Rusman, 2019). Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh media pembelajaran dan metode yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode tertentu akan mempengaruhi jenis media yang akan digunakan.

Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan agar komunikasi dan interaksi menjadi lebih efektif antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Oemar Hamalik, 2007). Dalam merancang media pembelajaran yang tepat untuk suatu proses pembelajaran, seorang pendidik harus mengembangkan media pembelajaran. Hal ini karena kebutuhan siswa jelas berbeda dari waktu ke waktu.

Media pembelajaran memiliki berbagai kegunaan antara lain dapat menumbuhkan rasa senang dan rasa ingin tahu pada siswa melalui pemahaman proses melihat (*visual*), mendengar (*audio*), atau keduanya (*audio-visual*), dan berbagai tindakan. Media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang direncanakan (Arsyad, 2017). Media pembelajaran merupakan alat perantara dalam proses pembelajaran. Selain itu media berbasis visual juga dapat merangsang dan menumbuhkan minat siswa serta mampu memberikan keterkaitan antara isi materi pelajaran dengan kekinian.

Pembelajaran menggunakan media dipengaruhi oleh kemampuan pendukung lainnya, seperti ketersediaan sarana dan prasarana, kemauan guru dalam menggunakan media, dan ketepatan guru dalam memilih media. Media pembelajaran yang dipilih guru juga harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan, agar tujuan pembelajaran yang dilaksanakan dapat tercapai. Tujuan penggunaan media

pembelajaran secara umum adalah untuk membantu guru dalam menyampaikan pesan atau materi pelajaran kepada siswanya agar pesan lebih mudah dipahami, lebih menarik dan lebih menyenangkan bagi siswa (Ary & Razavieh, 1982). Media memiliki peranan yang sangat penting yaitu sebagai sarana prasarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara dalam suatu proses komunikasi antara guru dan siswa. Media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien dan efektif (Firdausi & Endang, 2017).

Efektivitas dan efisiensi dalam peningkatan kualitas media pembelajaran berbasis visual perlu dikembangkan secara kreatif dan inovatif sesuai dengan semangat revolusi mental 4.0 yaitu pemanfaatan teknologi untuk dapat menanamkan nilai-nilai berharga bagi guru, kepala sekolah dan pembimbing, sebagai bekal bagi mereka untuk memberikan pelayanan yang optimal kepada mahasiswa. Teknologi Pendidikan adalah proses yang kompleks dan terintegrasi yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, menemukan cara untuk memecahkannya, menerapkan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah yang menyangkut semua aspek pembelajaran manusia (Hoetomo, 2005). Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran tidak terkesan tidak menarik, monoton dan membosankan sehingga akan menghambat siswa dalam menerima ilmu. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media yang dapat memanfaatkan pemanfaatan teknologi yaitu media kartu pintar.

Pembelajaran adalah suatu proses atau kegiatan yang sistematis dan sistematis yang bersifat interaktif dan komunikatif antara pendidik “guru” dengan peserta didik, sumber belajar, dan lingkungan sekitar untuk menciptakan suatu kondisi yang memungkinkan terjadinya tindakan belajar (Hamdayama, 2014). Dalam pembelajaran sejarah, siswa menganggap pelajaran sejarah kurang menyenangkan karena materi yang sulit dipahami sehingga membuat siswa kurang antusias dalam proses pembelajaran. Sumber belajar yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran juga kurang.

Keunggulan dari pengembangan media kartu pintar (Albuis) adalah media digunakan secara sederhana sehingga pada saat pembelajaran mudah dipahami dan dimengerti oleh siswa. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa penggunaan media yang menarik dan mengundang untuk berperan aktif dalam memecahkan masalah pada setiap materi yang disajikan akan lebih dapat membuat siswa tertarik untuk melaksanakan proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik, kondusif, dan efektif. Dengan adanya media kartu pintar dalam pembelajaran sejarah diharapkan mampu menumbuhkan minat dan keaktifan siswa dalam mempelajari sejarah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D), dengan model pengembangan hannafin & peck

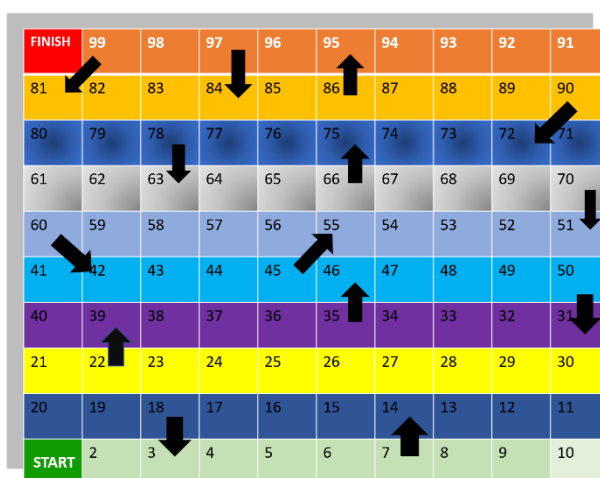
model (1988) yang merupakan salah satu model pengembangan yang lebih sederhana. Maka jenis penelitian ini sangat cocok dengan penelitian yang akan dilakukan dalam pengembangan permainan kartu pintar (Albuis) dalam pembelajaran sejarah kelas X SMA 3 Kerinci.

Model Hannafin and Peck digunakan dalam penelitian ini, karena model Hannafin and Peck merupakan model yang sederhana namun elegan (Tegeh, 2014). Model Hannafin and Peck terdiri dari beberapa fase yaitu fase analisis kebutuhan, fase desain, dan fase pengembangan atau implementasi (Borg & Gall, 1983). Dalam model Hannafin dan Peck, semua tahapan melibatkan proses evaluasi dan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran berupa kartu pintar (Albuis) yang terbuat dari karton dengan lebar 10cm dan panjang 10cm. Selain itu, ada beberapa alat tambahan seperti bidak dadu dan kartu yang sudah didesain sedemikian rupa. Kartu pintar ini juga dirancang sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan dalam meningkatkan pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan alat tersebut telah disesuaikan dengan kebutuhan kegiatan pembelajaran. Kartu pintar ini merupakan alat yang dibuat dengan multi fungsi, efisien, efektif dalam belajar sambil bermain dan alat yang sangat dibutuhkan untuk meningkatkan minat belajar sejarah dan juga dapat dibawa kemana saja di setiap lokasi dimana manusia membutuhkan alat ini, alat pintar ini kartu akan didesain seperti permainan ular tangga sehingga terkesan menarik.

Dalam pengembangan media kartu pintar ini menggunakan kartu yang hasil *modifikasi* yang dimana isi didalamnya berupa materi pelajaran sejarah tentang islamisasi dan silang budaya. Selain itu terdapat juga tiga kartu *joker* yang memiliki beberapa fungsi agar saat bermain ada tantangannya. Pion yang digunakan sebagai karakter dalam permainan tersebut dan dadu yang memiliki enam sisi sebagai petunjuk langkah berapa kotak yang akan ditempuh. Pada materi islamisasi dan silang budaya digunakan seperti “pada tahun berapa islam masuk ke indonesia?” atau “kerajaan apa yang paling besar kekuasaannya pada masa kejayaan islam di Indonesia?”.



Gambar 1. Media kartu pintar (Albuis)

Pengembangan media pembelajaran berupa kartu pintar (Albuis) dicobakan langsung kepada siswa dengan cara bermain. Uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap responden yaitu guru sejarah dan uji coba dilakukan dalam 1 kali pertemuan. Kondisi selama uji coba kelompok kecil secara keseluruhan dapat digambarkan sebagai berikut:

- (a) Kondisi penjelasan pengoperasian alat ukur, responden terlihat antusias, penasaran dan bertanya kepada peneliti saat diberikan penjelasan awal mengenai media pembelajaran yang diujikan. Responden sangat antusias dalam bertanya dan membantu teman-temannya ketika proses pengoperasian media pembelajaran.
- (b) Kondisi penggunaan media pembelajaran oleh responden atau atlet tampak antusias. Nampaknya beberapa siswa menanyakan tentang spesifikasi alat tersebut menurut mereka masih terasa asing.
- (c) Saat diuji siswa melakukan satu sesi permainan dengan empat pemain dalam permainan kartu pintar (Albuis)

Pengembangan media kartu pintar merupakan pengembangan media alat yang dibuat untuk mengefektifkan dalam proses belajar. Penilaian utamanya adalah hasil alat yang dibuat memberikan keefektifan sehingga menarik dan sesuai dengan semestinya.

Setelah uji coba selesai, dilakukan tanya jawab bersama peserta didik dan meminta mereka untuk memberikan pendapat mereka mengenai media pembelajaran yang telah dicoba. Berdasarkan hasil pengamatan dan tanya jawab bersama peserta didik, maka peneliti dapat melihat keterbacaan dari uji coba produk. Keterbacaan tersebut yaitu peserta didik tampak masih asing dengan cara bermain ular tangga yang sudah dimodifikasi sehingga menjadi permainan kartu pintar (Albuis), walaupun telah diperlihatkan tampilan petunjuk penggunaan, peserta didik masih tampak kebingungan.

Uji coba kelompok besar merupakan uji coba terakhir terhadap produk yang telah dikembangkan. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 27 Mei 2022 di kelas X SMAN 3 Kerinci. Jumlah peserta didik yang diikutsertakan sebanyak 20 orang diantaranya terdiri dari 9 orang siswa perempuan dan 11 orang siswa laki-laki. Sebelum hari dilaksanakan uji coba, peneliti menjelaskan kepada peserta didik mengenai cara menggunakan produk media pembelajaran.

Setelah itu, dilakukan uji coba produk dalam suatu proses pembelajaran selama 35 menit. Kemudian pada akhir proses pembelajaran, peneliti membagikan angket respon siswa kepada masing-masing peserta didik. Berikut ini adalah rekapitulasi hasil respon peserta didik atas media pembelajaran yang telah diuji cobakan.

| Responden | Nomor Item Soal/Skor Hasil Angket | | | | | | | Jumlah | Skor Maksimal | Persentase | Rata-rata |
|---------------|-----------------------------------|----|------|------|------|----|------|--------|---------------|-------------|-------------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | | | | |
| R1 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 25 | 28 | 89,28571429 | 89,46428571 |
| R2 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 26 | 28 | 92,85714286 | |
| R3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| R4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 26 | 28 | 92,85714286 | |
| R5 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 24 | 28 | 85,71428571 | |
| R6 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| R7 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 28 | 92,85714286 | |
| R8 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| R9 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 24 | 28 | 85,71428571 | |
| R10 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 24 | 28 | 85,71428571 | |
| R11 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| R12 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| R13 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| R14 | 3 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| R15 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 26 | 28 | 92,85714286 | |
| R16 | 4 | 4 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 26 | 28 | 92,85714286 | |
| R17 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 24 | 28 | 85,71428571 | |
| R18 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 26 | 28 | 92,85714286 | |
| R19 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 24 | 28 | 85,71428571 | |
| R20 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 25 | 28 | 89,28571429 | |
| Jumlah | S | 73 | 75 | 75 | 66 | 72 | 66 | 501 | 560 | 1789,285714 | |
| Skor Maksimal | N | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | 80 | | | | |
| Persentase | % | 91 | 93,8 | 93,8 | 82,5 | 90 | 92,5 | | | | |

Gambar 2. Tabel Respon Peserta Didik

Pada awal pengembangan media kartu pintar ini dirancang dan diproduksi menjadi produk awal berupa alat perencanaan proses belajar mengajar untuk masa yang akan datang. Proses pengembangan melalui prosedur penelitian dan pengembangan. Melalui beberapa perencanaan, produksi dan evaluasi. Kemudian produk dikembangkan dengan bantuan orang yang berkompeten dalam bidang pengembangan media pembelajaran, setelah produk awal dihasilkan perlu dilakukan evaluasi oleh guru sejarah SMAN 3 Kerinci dan perlu diujicobakan kepada siswa. Selanjutnya tahap penelitian dilakukan dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Pada tahap uji coba kelompok kecil siswa tampak masih asing dengan cara bermain ular tangga yang telah dimodifikasi sehingga menjadi permainan kartu pintar (Albusi), meskipun sudah diperlihatkan petunjuk penggunaannya, siswa masih terlihat bingung. Selanjutnya pada uji coba kelompok besar peneliti membagikan angket respon siswa kepada masing-masing siswa. Hasil data yang diperoleh dari penyebaran kuesioner kepada responden menunjukkan skor rata-rata 89,46%, hal ini menjelaskan bahwa media kartu pintar (Albusi) berada pada kategori sangat layak.

Hasil data penelitian pada saat uji coba media smart card diperoleh skor sebesar 79,197% yang diperoleh dari ahli, ahli media dan responden yang berada pada kategori sangat layak. Hal ini didukung oleh keterangan ahli yaitu Bapak Syarifudin S.Pd. selaku guru sejarah menyatakan bahwa: "Media kartu pintar Albusi merupakan media pembelajaran dengan konsep permainan, sangat praktis dan efektifitas yang baik. Sehingga alat ini sangat membantu proses belajar mengajar pada pelajaran sejarah agar tidak membosankan." Lanjut Pak Syarifudin, menambahkan bahwa alat ini dapat dijadikan alternatif dalam memilih media pembelajaran. Ketika seorang guru sejarah berhalangan hadir dalam proses belajar mengajar, guru mata pelajaran lain dapat ikut mengawasi walaupun tidak terlalu menguasai pelajaran sejarah, setidaknya dapat menambah wawasan guru tentang sejarah.

Adapun pendapat salah satu responden saat menguji alat tersebut mengatakan bahwa "media smart card albusi merupakan alat yang sangat dibutuhkan sebagai siswa dalam proses pembelajaran, karena media ini dibuat dengan konsep belajar sambil

bermain. sehingga proses pembelajaran yang biasanya tidak terlalu seru menjadi lebih menarik, dibandingkan dengan pembelajaran sambil meringkas LKS atau belajar kelompok yang terkadang kurang kondusif”.

KESIMPULAN

Hasil penelitian Pengembangan Media Smart Card pada Materi Islamisasi dan Lintas Budaya Nusantara pada Pembelajaran Sejarah Kelas X SMA N 3 Kerinci dikategorikan layak sebagai media pembelajaran pada pelajaran sejarah karena media pembelajaran ini dapat membantu proses belajar mengajar. lebih mudah diterima oleh siswa kelas X SMA N 3 Kerinci. Hal ini terlihat dari hasil penilaian guru dan siswa sejarah dimana pada saat dites terlihat antusias dan senang karena mendapatkan hal baru dari proses belajar mengajar yang dilaksanakan.

Pada uji coba kelompok kecil dan besar siswa kelas X SMAN 3 Kerinci berjalan cukup lancar, dimana peneliti mendapatkan hasil yang diinginkan dari respon siswa yang diperoleh dari hasil angket yang dibagikan dan hasil dari respon siswa diperoleh skor rata-rata. dari 89,46% tanggapan siswa menunjukkan bahwa media kartu pintar ini termasuk kategori sangat layak, sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dibuat oleh penulis ini layak digunakan dalam melaksanakan proses belajar mengajar di kelas X SMA N 3 Kerinci.

DAFTAR PUSTAKA

- Anastasius, Daliman. (2012). *Metode Penelitian Sejarah*, Yogyakarta: Ombak. 2001.
- Andrian, Yusuf, dan Rusman. (2019). “Implementasi Pembelajaran Abad 21 Dalam Kurikulum 13”. *Jurnal Penelitian Dan Ilmu Pendidikan*. Vol. 12 no. 1. Hal. 14–23.
- Arsyad, Azhar. (2017). *Media Pembelajaran Ed Revisi*. Jakarta: Grafindo Persada
- Ary, D. Jacob, L.C & Razavieh, A. (1982). *Pengantar Penelitian. Terjemahan oleh Arief Fuchan*. Surabaya: Pustaka Pelajar.
- Borg, W.R. and Gall, M.D. (1983). *Educational Research*. New York: Longman Inc.
- Firdausi, Nisrina, dan Endang Purwaningsih. (2017) “Pengembangan Media Pembelajaran” *Interaktif Seminar Nasional Fisika Dan Pembelajarannya 2017*. 111-19.
- Hamalik, Oemar. (2007). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamdayama, Jumanta. (2014). *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Hoetomo. (2005) *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Mitra Pelajar.
- Johnson, Lou Anne. (2005). *Pengajaran yang Kreatif dan Menarik*. Jakarta: Indeks.
- Nofitria, Dawud, dan Gatut. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Membaca Kritis Teks Argumentasi untuk Siswa Kelas X SMA/SMK. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 10(2), 1409—1415.
- Nugroho, Notosusanto. (1971) *Norma-Norma Dasar Pemikiran dan Penelitian*. Jakarta: Dephan.. *Sejarah Nasional Indonesia Jilid V*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Sutimin, L, S (2012). *Pengembangan Model Pembelajaran Sejarah SMA Berbasis Pendidikan Karakter di Solo Raya*. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(18), 412-426.