



# PUTERI HIJAU: Jurnal Pendidikan Sejarah

Available online <http://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/ph>

## PENGEMBANGAN BAHAN AJAR BERBASIS ANDROID PADA MATERI TEMUAN KAPAL TENGGELOM DI PERAIRAN INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI MARITIM SISWA SMAN1 CILEUNGSI

Ismi Novianti<sup>1</sup>, Yuni Maryuni<sup>2</sup>, Tubagus Umar Syarif Hadi Wibowo<sup>3</sup>  
Jurusan Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa<sup>1,2,3</sup>

2288180017@untirta.ac.id<sup>1</sup>, yunimaryuni@untirta.ac.id<sup>2</sup>,  
umarhadiwibowo@untirta.ac.id<sup>3</sup>

Accepted: 16 January 2023

Published: 18 January 2023

### Abstract

*This research aims to: (1) analyze the need for developing of android-based teaching materials from submerged in Indonesian sea to increase capability maritime literacy of SMA Negeri 1 Cileungsi students; (2) explain the steps for developing android-based teaching materials from submerged in Indonesian sea to increase capability maritime literacy of SMA Negeri 1 Cileungsi students; and (3) determine the effectiveness of the application of android-based teaching materials from submerged in Indonesian sea to increase capability maritime literacy SMA Negeri 1 Cileungsi students. The method used in this research is the development method (R&D) with the ADDIE development model. Sampling was carried out using Purposive Sampling technique. The sample in this study consisted of an experimental class of 35 students and a control class of 35 students. The maritime literacy condition of SMA Negeri 1 Cileungsi students is in the low category, this can be seen from three aspects, namely knowledge, attitudes, and behavior. Then given treatment in the experimental class and control class. Based on the results of data analysis, it shows that there are differences in increase capability maritime literacy of students who use android-based teaching materials from submerged ships findings in Indonesian sea with journal learning resources. The N-gain test results showed the average value of the maritime literacy knowledge test in the experimental class was 0.30 and in the control class was 0.29. The average value of the marine environmental care attitude test in the experimental class was 0.45 and in the control class was 0.35 and the average value of the marine environmental care behavior test in the experimental class was 0.23 and in the control class was 0.16. Thus it can be concluded that the development of android-based teaching materials from submerged ships findings in Indonesian sea can increase capability maritime literacy of SMA Negeri 1 Cileungsi students.*

**Keywords:** Teaching materials, Android, Submerged ships, Maritime literacy.

**How to Cite:** Novianti, Ismi, Maryuni, Y, Wibowo, T. U. S. H. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android Pada Materi Temuan Kapal Tenggelam Di Perairan Indonesia Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Maritim Siswa SMAN 1 Cileungsi. Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah (38-48)

\*Corresponding author:  
2288180017@untirta.ac.id<sup>1</sup>

ISSN 2085-482X (Print)  
ISSN 2407-7429 (Online)

## INTRODUCTION

Menurut Undang-undang No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki akhlak mulia, cerdas, kreatif, mandiri, bertanggung jawab baik kepada diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Alfian 2011 menjelaskan bahwa pendidikan menjadi sarana terpenting untuk mewujudkan cita-cita bangsa dan pembelajaran sejarah dapat menjadi salah satu jalan dalam rangka mencapai tujuan tersebut (Rinaldo dkk, 2019: 99). Karakteristik Sekolah Menengah Atas menekankan pada peningkatan kecerdasan, kepribadian dan akhlak mulai untuk dapat mengikuti pendidikan ketingkat lanjut ataupun bekerja secara mandiri, untuk itu diperlukan desain pembelajaran sejarah yang sesuai dengan kebutuhan di sekolah.

Peranan penting mata pelajaran sejarah didukung dengan berlakunya Kurikulum 2013 yang menekankan pada pentingnya pendidikan karakter. Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan menetapkan sejarah sebagai mata pelajaran yang penting khususnya bagi pendidikan tingkat menengah atas (SMA-sederajat). Pembelajaran Sejarah Indonesia pada tingkat SMA merupakan mata pelajaran kelompok wajib A, yang berarti mata pelajaran tersebut wajib diambil oleh seluruh jenis sekolah menengah atas yang berada di lingkungan Kementerian Pendidikan serta Kementerian Agama. Selain menjadi mata pelajaran wajib, terdapat pula mata pelajaran sejarah yang masuk dalam kelompok peminatan (Ulhaq, dkk. 2017: 1). Untuk memfasilitasi pembelajaran sejarah agar menambah informasi, memperluas konsep, dan membangkitkan minat peserta didik diperlukan sumber belajar (Kochar, 2008:160).

Soeharto 2003 menjelaskan bahwa sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang dirancang atau *by design* sesuatu yang dari semula dirancang untuk keperluan belajar dan sumber *by utilization* yang merupakan sesuatu yang pada mulanya tidak dimaksudkan untuk kepentingan belajar tetapi kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan belajar. Musfiqon 2012 menjelaskan bahwa pada hakikatnya sumber belajar begitu luas dan kompleks, lebih dari sekedar media pembelajaran. Segala hal yang sekiranya diprediksi akan mendukung dan dapat dimanfaatkan untuk keberhasilan pembelajaran dapat dipertimbangkan menjadi sumber belajar. Maka peran guru yang dipresepikan menjadi sumber

satu-satunya sumber informasi bergeser sebagai fasilitator yang memberi arahan bagi peserta didik, hal ini pun selaras dengan tujuan Kurikulum 2013 yang menekankan pada kemandirian peserta didik. Abdul Majid 2008 menjelaskan sumber belajar sebagai informasi yang disajikan dan disimpan dalam berbagai bentuk media yang dapat membantu peserta didik dalam belajar sebagai perwujudan dari kurikulum (Cahyadi, 2019: 99-101).

Studi pendahuluan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cileungsi ditemukan permasalahan antara lain berupa terbatasnya sumber belajar yang digunakan, sumber yang disediakan oleh sekolah baru berupa buku siswa. Selain itu materi dalam buku siswa yang digunakan kurang lengkap membahas kajian sejarah maritim masa Hindu-Buddha di Indonesia, buku siswa yang digunakan pun tidak dimiliki perseorangan namun hanya dipinjamkan kepada peserta didik dan akan dikembalikan ke sekolah. Dalam proses pembelajaran pun, peserta didik masih menganggap guru sebagai sumber utama dalam proses pembelajaran yang menyebabkan kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan peserta didik di sekolah. Kurangnya sumber belajar yang memadai pada pembelajaran sejarah maritim membuat siswa menjadi pasif dan menganggap pembelajaran sejarah sebagai mata pelajaran yang membosankan. Selain itu, kurangnya informasi materi sejarah maritim membuat pengetahuan peserta didik kurang berkembang padahal Indonesia sebagai negara maritim memiliki sejarah panjang serta kekayaan budaya maritim yang harus diwariskan kepada generasi muda (Hasil Angket Kebutuhan Peserta Didik). Pengetahuan maritim sangat penting dan diperlukan dalam pembelajaran sejarah, hal ini sebab wilayah Indonesia  $\frac{3}{4}$  terdiri dari lautan (Website KKP diakses pada 17 April 2022).

Dewan Hamkamnas & BPP Teknologi 1996 menjelaskan bahwa lautan Indonesia ditaburi oleh ribuan pulau besar dan kecil yaitu sekitar 17.508 pulau, 5.707 diantaranya telah memiliki nama dan sisanya belum memiliki nama (Abd Rahman Hamid, 2020: 3). Luas wilayah perairan yang didominasi dengan sumber kekayaan bawah laut khususnya kekayaan sejarah berupa temuan kapal tenggalam, data arkeologi ini mendukung rekonstruksi sejarah sehingga kekayaan sejarah tersebut tidak hanya menjadi silent history karena tidak dimanfaatkan secara baik (Pratama, 2019: 7).

Kepulauan Indonesia telah dijadikan sebagai jalur pelayaran yang ramai sejak masa klasik, kapal-kapal lokal maupun internasional silih berganti masuk dan keluar kepulauan Indonesia membawa komoditas yang akan diperjualbelikan.

Silang menyilang dalam aktivitas perdagangan, kontak politik, hubungan keagamaan dan hubungan kebudayaan telah mengintegrasikan pulau satu dengan yang lain serta bangsa satu dengan bangsa lain menjadi satu kesatuan. Hal ini dapat diketahui dari berbagai macam peninggalan sejarah bawah air yaitu temuan kapal tenggelam berupa keramik, gerabah, alat keagamaan, cermin, uang koin dan lain sebagainya. Kapal-kapal yang membawa komoditas tersebut kelebihan muat sehingga ketika memasuki perairan Indonesia, kapal tersebut berserta semua isi komoditasnya karam. Benda temuan kapal tenggelam memiliki nilai sejarah, budaya, ilmu pengetahuan dan ekonomi. Selain itu benda tersebut memiliki nilai yang kompleks, teka-teki mengenai perdagangan, teknologi perkapalan dan hubungan antar bangsa dapat terjawab melalui temuan kapal tenggelam. Saat ini, Indonesia memiliki potensi peninggalan kapal karam yang tinggi. Merujuk kepada data yang dikeluarkan oleh Litbang KKP tahun 2000, bahwa terdapat 463 titik lokasi kapal karam yang memiliki nilai sejarah, hingga saat ini baru 20% yang telah diverifikasi dan 3% yang dieksplorasi (Website KKP diakses pada 17 April 2022).

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di sekolah juga belum optimal dilakukan, hal tersebut dapat dilihat dari belum ada pengembangan media digital dalam pembelajaran. Padahal sistem operasi handphone peserta didik sangat mendukung, karena didominasi menggunakan ponsel pintar dengan sistem android adapula yang menggunakan sistem IOS.

Hasil wawancara dengan pihak Wakasek dan Guru Mata Pelajaran Sejarah serta angket kebutuhan siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Cileungsi yang dilakukan yaitu kurikulum yang digunakan di sekolah adalah Kurikulum 2013 revisi 2017, sedangkan perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru antara lain Silabus, RPP, buku siswa, video pembelajaran dan sumber pembelajaran lain yang relevan dari internet. Penggunaan sumber belajar buku siswa dan sumber internet sudah membantu siswa dan guru dalam pembelajaran sejarah, hal ini dikarenakan materi yang diajarkan mudah dipahami dan bisa dibaca terus menerus tetapi materi yang tersaji kurang lengkap membahas mengenai sejarah maritim materi Kerajaan-kerajaan Maritim Masa Hindu Buddha di Indonesia, selain itu materi yang cukup padat dan jam pelajaran sejarah peminatan yang terbatas membuat pembelajaran sejarah maritim dan literasi maritim kurang tergambar dengan baik.

Peserta didik maupun guru sepakat bahwa materi Kerajaan-kerajaan Maritim Masa Hindu Buddha di Indonesia penting dipelajari sebagai pewarisan memori kolektif bangsa maritim pada generasi muda yang akan menimbulkan rasa nasionalisme dan mengetahui kondisi perkembangan lalu lintas maritim dari segi ekonomi, sosial, budaya melalui benda temuan kapal tenggelam. Selain itu, peserta didik sangat antusias dan tertarik dengan pembelajaran sejarah maritim yang memanfaatkan temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia. Walaupun letak Cileungsi bukan berada di daerah pesisir atau dekat dengan laut, peserta didik menyadari bahwa perairan Indonesia sangat luas. Lebih jauh lagi, laut dipandang sebagai pemersatu pulau-pulau bukan lagi dianggap sebagai pemisah daratan karena peran penting laut yang menjadi penghubung antar pulau. Selain itu, pada masa lampau aktivitas pelayaran dan perdagangan dari daerah pesisir ke pedalaman juga memanfaatkan air sebagai jalur transportasi. Penggunaan media benda temuan kapal tenggelam juga belum dimanfaatkan di sekolah, maka dari itu penggunaan media baru dalam proses pembelajaran akan membuat peserta didik tertarik dan menambah sumber alternatif sejarah maritim di sekolah.

Di lingkungan tempat tinggal peserta didik terdapat sumber belajar yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pemahaman dan menambah informasi tentang materi Hindu Buddha di Indonesia yaitu *warehouse* benda muatan kapal tenggelam yang menyimpan lebih dari 200.000 benda yang dikelola oleh Kementerian Kelautan dan Perikanan Republik Indonesia, lokasinya berada di Jalan Pasar Meong, Kecamatan Cileungsi Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Muatan kapal tenggelam yang berada di *warehouse* tersebut baru dimanfaatkan menjadi koleksi di galeri BMKT (*Marine Heritage Gallery*), namun belum pernah dimanfaatkan untuk dijadikan bahan ajar dan sangat penting digunakan sebagai sumber belajar sejarah. Maka dari itu perlu dilakukan pemanfaatan untuk menjadikan benda temuan kapal tenggelam sebagai sumber belajar alternatif melalui pengembangan bahan ajar.

Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah yaitu kurangnya sumber belajar yang menyenangkan, seringkali peserta didik tidak mendapatkan informasi yang tepat dan lengkap. Pembelajaran sejarah masih difokuskan menghafal nama tokoh, tempat, tahun peristiwa sehingga membuat pelajaran sejarah sulit dan membosankan. Sedangkan yang diharapkan peserta didik dalam pembelajaran sejarah yaitu

belajar langsung melalui kunjungan ke museum-museum karena dapat melihat secara langsung bukti peninggalan sejarah, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi serta penggunaan media pembelajaran yang variatif sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dipelajari dan menyenangkan serta mudah dipahami.

Pembelajaran yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cileungsi saat ini adalah pembelajaran secara luring. Selanjutnya, untuk mendukung pembelajaran sejarah maritim pada kompetensi dasar 3.1 menganalisis sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar Hindu-Buddha yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini. Maka dikembangkan bahan ajar untuk dijadikan sumber alternatif dalam mengatasi kekurangan sumber belajar sejarah maritim di sekolah.

Merujuk pada permasalahan dan kebutuhan di SMA Negeri 1 Cileungsi, maka pengembangan bahan ajar pada kompetensi dasar 3.1 menganalisis sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan masyarakat Indonesia pada masa kerajaan-kerajaan besar Hindu-Buddha yang berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini dengan materi Kerajaan Maritim Sriwijaya perlu dilakukan, materi tersebut akan mencakup temuan-temuan benda muatan kapal tenggelam di perairan Indonesia, dengan harapan peserta didik dapat mengetahui peristiwa sejarah dan belajar secara kontekstual melalui benda-benda temuan bawah air yang sudah diangkat. Adanya muatan sejarah maritim dalam bahan ajar sejalan dengan visi Pemerintahan Presiden Joko Widodo yaitu ingin menghidupkan kembali Indonesia sebagai poros maritim dunia. Maka dalam kegiatan pembelajaran di sekolah membutuhkan sumber belajar yang bisa mencakup nilai sejarah, budaya dan potensi maritim Indonesia. Sehingga pengembangan bahan ajar sebagai sumber alternatif dapat memecahkan permasalahan ketersediaan sumber belajar sejarah maritim dalam pembelajaran di SMA Negeri 1 Cileungsi.

Sejalan dengan pemaparan di atas, tujuan penelitian ini adalah (1) mengetahui analisis kebutuhan pengembangan bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi maritim siswa SMA Negeri 1 Cileungsi; (2) menjelaskan langkah-langkah pengembangan bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi maritim siswa

SMA Negeri 1 Cileungsi; dan (3) mengetahui efektivitas penerapan bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi maritim siswa SMA Negeri 1 Cileungsi.

## METHODOLOGY

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab permasalahan mengenai kurangnya sumber belajar sejarah dengan menghasilkan produk berupa bahan ajar sebagai alternatif sumber belajar sejarah peminatan. Maka dari itu, jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Shelton dkk 2008 mengemukakan ADDIE merupakan model perancangan pembelajaran generik yang menyediakan proses terorganisasi dalam pembangunan bahan-bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk pembelajaran tradisional (tatap muka) maupun secara daring. Peterson 2003 menyimpulkan bahwa model ADDIE merupakan kerangka kerja sederhana yang berguna untuk merancang pembelajaran dimana prosesnya dapat diterapkan dalam berbagai peraturan karena strukturnya yang umum (Sa'adah dan Wahyu, 2020: 32). Terdapat lima tahapan pengembangan yang dilakukan yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation-ADDIE* (Hamzah, 2020: 34).

## DISCUSSION

### 1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Android

Selama proses observasi yang dilakukan di SMA Negeri 1 Cileungsi, sekolah menggunakan kurikulum 2013 revisi 2017. Pada kurikulum 2013 revisi 2017. Perangkat pembelajaran yang digunakan oleh guru antara lain Silabus, RPP, buku siswa dan video pembelajaran yang didapatkan dari internet. Pada kelas XI IPS terdapat mata pelajaran sejarah peminatan KD 3.1 Menganalisis kerajaan – kerajaan maritim Indonesia pada masa Hindu – Buddha dalam sistem pemerintahan, sosial, ekonomi, dan kebudayaan serta pengaruhnya dalam kehidupan masyarakat Indonesia pada masa kini. Sumber belajar yang disediakan oleh sekolah adalah buku siswa terbitan dari CV Arya Duta.

Kesulitan yang dihadapi oleh peserta didik dalam pembelajaran sejarah yaitu kurangnya sumber belajar yang menyenangkan, sering kali peserta didik tidak mendapatkan

informasi yang tepat dan lengkap. Pembelajaran sejarah masih difokuskan pada menghafal nama, tokoh, tempat, dan tahun peristiwa sehingga membuat pelajaran sejarah sulit dan membosankan. Sedangkan yang diharapkan peserta didik dalam pembelajaran sejarah yaitu belajar langsung melalui kunjungan ke museum-museum karena dapat melihat secara langsung peninggalan sejarah atau bukti sejarah, pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi serta penggunaan media pembelajaran yang variatif sehingga pembelajaran sejarah lebih menarik dipelajari, menyenangkan, dan mudah dipahami. Pembelajaran pada SMA Negeri 1 Cileungsi saat ini sudah melakukan pembelajaran berbasis IT. Sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang sudah memadai, seperti perpustakaan, pojok baca, dan koneksi wifi. Selain itu terdapat proyektor di setiap kelas yang menunjang pembelajaran berbasis IT. Guru membuat media powerpoint interaktif yang membantu siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan peserta didik telah menggunakan ponsel pintar dan dapat digunakan di sekolah untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran. Dengan permasalahan dan potensi yang dimiliki maka dilakukan pengembangan bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam.

Kemudian, buku siswa merupakan buku yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah peminatan. Secara keseluruhan buku siswa yang digunakan sudah mencakup materi yang tertera dalam silabus sejarah peminatan. Namun terdapat beberapa hal yang kurang, meliputi konteks materi yang kurang mendalam mengenai materi kerajaan-kerajaan maritim Hindu-Buddha di Indonesia dan dirasa kurang untuk menumbuhkan literasi maritim serta penyajian soal-soal di akhir materi masih menekankan ranah kognitif yaitu memahami dan menjelaskan, adapun tingkat kesulitan didominasi oleh C2 (memahami dan menjelaskan) sehingga belum sesuai dengan prinsip kurikulum 2013 yaitu *high order thinking skill* (HOTS) yang bertujuan mempersiapkan peserta didik dalam menguasai cara berpikir tingkat tinggi.

Selanjutnya, kegiatan literasi maritim berperan dalam meningkatkan kesadaran peserta didik pada kekayaan laut Indonesia. Kemampuan dalam membaca dan menulis yang termasuk dalam kegiatan literasi sangat diperlukan untuk membangun sikap dan perilaku peduli lingkungan laut. Terkait literasi maritim

Cava et al (2005) menjelaskan definisi literasi maritim (kelautan) adalah pemahaman mengenai pengaruh laut terhadap anda dan pengaruh anda terhadap laut. Strang et al (2007) menjelaskan bahwa orang yang melek literasi maritim (kelautan) dapat dilihat dari 3 aspek yaitu pengetahuan kelautan, sikap peduli lingkungan laut, dan perilaku peduli lingkungan laut. Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa literasi maritim adalah kemampuan dalam pengetahuan, sikap, dan perilaku baik terhadap lingkungan laut. Rendahnya pemahaman terkait literasi maritim mempengaruhi lambannya perkembangan kemampuan literasi maritim di sekolah. Pada dasarnya kegiatan literasi dapat dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal mempunyai peran penting dalam penanaman literasi maritim (1) lingkungan akademik melalui gerakan literasi yang dilaksanakan oleh semua warga sekolah; (2) lingkungan sosial dan afektif melalui dukungan dan partisipasi aktif warga sekolah; dan (3) lingkungan fisik melalui penyediaan fasilitas sarana dan prasarana. Adapun upaya yang dilakukan oleh SMA Negeri 1 Cileungsi dalam mendukung pengembangan literasi adalah sebagai berikut:

*Pertama*, pada lingkungan akademik melalui gerakan literasi sekolah. *Kedua*, pada lingkungan sosial dan afektif, lembaga sekolah sebagai pendidikan formal harus turut aktif mendukung pengadaan acara yang dapat mewadahi peserta didik dalam mempelajari budaya melalui warisan masa lampau, namun dukungan warga sekolah dalam konteks literasi maritim khususnya dalam membaca dan memahami warisan masa lampau. Namun kegiatan ini belum tampak dengan tidak adanya agenda khusus dengan mengusung literasi maritim sebagai tema kegiatan. *Ketiga*, pada lingkungan fisik melalui penyediaan fasilitas sarana dan prasarana yang mendukung dengan menyediakan buku atau referensi serta menyediakan pojok baca yang berada di taman sekolah dan di pinggir kelas.

## 2. Perencanaan

### a. Pemilihan format

Peneliti melakukan pemilihan format guna menggambarkan garis besar isi bahan ajar secara umum untuk merencanakan bahan/materi/isi apa saja yang akan dimuat dalam bahan ajar dan selanjutnya membuat *flowchart* untuk mengetahui alur penggunaan

bahan ajar.

b. Perancangan kerangka awal bahan ajar

Pada tahap ini, peneliti mendesain bahan ajar yang akan dikembangkan dengan membuat *storyboard* untuk mengetahui gambaran bahan ajar yang dikembangkan.

c. Perancangan instrumen soal dan angket

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen tes yang akan digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi maritim. Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kemampuan literasi maritim berupa uji kompetensi berupa pilihan ganda, serta penilaian sikap dan angket yang berupa angket.

d. Perancangan instrumen penilaian ahli

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk mengevaluasi kualitas bahan ajar dan tes kemampuan literasi maritim yang telah dibuat. Instrumen yang digunakan untuk mengevaluasi kualitas bahan ajar dan tes kemampuan literasi maritim berupa angket yang berisi penilaian bahan ajar berbasis android dalam materi Kerajaan Maritim Sriwijaya. Instrumen dalam penelitian ini terdiri dari instrumen kevalidan dan kepraktisan.

### 3. Pengembangan

a. Pembuatan Bahan Ajar

Rancangan kerangka bahan ajar yang dibuat pada tahap sebelumnya, selanjutnya dikembangkan menjadi bahan ajar. Pembuatan bahan ajar berupa aplikasi berbasis android.

b. Penilaian oleh Ahli

Setelah dilakukan penyusunan pada draft awal bahan ajar, maka tahap selanjutnya adalah tahap pengembangan. Bahan ajar akan divalidasi oleh beberapa ahli meliputi ahli materi bahan ajar temuan kapal tenggelam, kemudian ahli bahasa, ahli media dan ahli instrumen soal dan angket. Hal ini dilakukan untuk memperoleh bahan ajar yang kredibel dan dapat dipertanggungjawabkan secara akademik. Selanjutnya, bahan ajar yang telah melalui proses revisi oleh para ahli maka siap untuk diujicobakan kepada peserta didik kelas XI IPS.

### 4. Implementasi

a. Uji Coba Produk Awal

Pada uji coba produk awal dilakukan penilaian instrumen soal dan angket respon siswa di kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Cileungsi. Jumlah peserta didik yang dipilih untuk diujicobakan adalah 31 peserta didik. Setiap

peserta didik mengisi soal melalui google form dan lembar angket penilaian siswa yang berisi penilaian kelayakan produk yang sedang dikembangkan. Tujuan uji coba produk awal adalah (1) Melakukan uji validasi, reliabilitas butir soal dan angket. Butir soal dan angket yang valid serta reliabel akan digunakan pada tahap uji coba utama; (2) Mengetahui respon siswa terhadap bahan ajar yang sedang dikembangkan.

Pada tahap validasi, langkah pembelajaran yang dilakukan terdiri dari kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup. Pada tahap pendahuluan, pendidik menjelaskan materi Kerajaan Maritim Sriwijaya berdasarkan temuan kapal tenggelam dan capaian yang harus dikuasai oleh peserta didik. Pendidik juga menjelaskan tujuan mempelajari materi Kerajaan Maritim Sriwijaya berdasarkan temuan kapal tenggelam serta memberikan motivasi pada peserta didik.

Pada kegiatan inti, pendidik membagikan bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam melalui grup WhatsApp kelas. Selanjutnya, peserta didik diberi tugas untuk membaca, mengamati, meresum materi yang terdapat pada bahan ajar tersebut dan melakukan diskusi di kelas.

Pada kegiatan penutup, pendidik dan peserta didik bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah dilakukan. Selanjutnya dilakukan kegiatan evaluasi, menggunakan soal yang telah divalidasi tim ahli sebanyak 25 soal. Selanjutnya, dibagikan angket penilaian bahan ajar kepada peserta didik untuk mendapatkan respon dan saran terhadap bahan ajar berbasis android yang telah digunakan. Angket respon siswa terdiri dari 15 pernyataan mengenai bahan ajar.

Pengujian validasi soal dilakukan dengan bantuan Microsoft excel 2016. Hasil perhitungan kemudian dibandingkan dengan r tabel pada taraf signifikansi 0,05% atau 5%. Jumlah responden yang mengikuti uji coba awal berjumlah 31 peserta didik. Pada taraf 5% dan  $n=31$ , r tabel menunjukkan nilai sebesar 0,355. Maka apabila r hitung > r tabel butir soal dinyatakan valid, sebaliknya jika r hitung < r tabel butir soal dinyatakan tidak valid.

Berdasarkan hasil analisis butir soal terhadap 25 soal, terdapat 20 soal dinyatakan valid. Sedangkan berdasarkan hasil analisis angket sikap terhadap 10 butir pernyataan, terdapat 10 pernyataan dinyatakan valid dan dari 10 butir pernyataan angket perilaku terdapat 10 pernyataan dan 10 dinyatakan valid.

Berdasarkan uji instrumen soal dan angket empiris yang dilakukan, terdapat 20 soal yang dinyatakan valid dan 5 soal yang dinyatakan tidak valid serta reliabel. Terdapat 10 butir pernyataan angket sikap dinyatakan valid serta terdapat 10 pernyataan angket perilaku dinyatakan valid. Maka, soal yang akan digunakan pada tahap uji coba utama sebanyak 20 soal untuk mengukur aspek kognitif siswa mengenai pengetahuan sejarah maritim. Butir angket sikap yang akan digunakan pada tahap uji coba utama sebanyak 10 pernyataan untuk mengukur aspek afektif dan butir angket perilaku yang akan digunakan sebanyak 10 untuk mengukur aspek perilaku peduli lingkungan laut.

Selanjutnya butir soal dan pernyataan yang dinyatakan valid, masuk pada uji reliabilitas. Dari hasil perhitungan menggunakan bantuan Microsoft excel diketahui koefisien reliabilitas didapatkan taraf signifikansi instrumen pengetahuan sebesar 0,83, instrumen angket sikap sebesar 0,62, dan instrumen angket perilaku sebesar 0,52 dengan nilai t tabel sebesar 0,355, sehingga dapat disimpulkan bahwa butir soal pengetahuan, angket sikap, dan perilaku dinyatakan reliabel.

Berdasarkan skor penilaian siswa, pernyataan kelayakan soal terdiri dari tiga indikator penilaian yang terdiri dari (1) Penyajian materi memperoleh nilai 81,93%; (2) Tampilan bahan ajar memperoleh nilai 85,16%; dan (3) Manfaat bahan ajar memperoleh nilai 97,35%. Maka dapat disimpulkan bahwa aspek penilaian masuk dalam kriteria "Sangat layak". Sehingga soal materi Kerajaan Maritim Sriwijaya dapat diujicobakan karena sudah sesuai dengan kriteria.

#### b. Uji Coba Produk Utama

Dalam uji coba utama, jumlah siswa yang digunakan adalah 75 siswa atau dua kelas. Pada uji ini, dilakukan tes untuk mengetahui peningkatan kemampuan literasi maritim peserta didik pada bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam. Tes menggunakan tiga instrumen yaitu instrumen tes pengetahuan, instrumen angket sikap, dan instrumen angket perilaku.

Pada uji coba ini, dilakukan dalam 2 pertemuan, menggunakan model pembelajaran *to stay to stray (TSTS)* dengan menggunakan media *mind mapping*, hal ini dilakukan untuk mengefektikan waktu pertemuan.

Pertemuan 1, kegiatan pendahuluan.

Pertama, memberikan gambaran capaian dan tujuan pembelajaran serta memotivasi peserta didik. Kedua, memberikan penjelasan awal terkait benda temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia. Ketiga, peserta didik mengisi tes pilihan ganda, angket sikap, dan perilaku untuk mengukur kondisi awal pemahaman siswa.

Kegiatan inti. Pada tahap ini peserta didik dibagi menjadi enam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang. Kemudian tiap kelompok diberikan tema pembahasan masing-masing kelompok, materi yang dibahas terkait (1) Kondisi Kerajaan Sriwijaya; (2) Kapal karam di perairan utara Cirebon abad ke-10 bidang agama; (3) Bidang sosial; (4) Bidang Ekonomi; (5) Bidang kebudayaan; (6) Hubungan politik Sriwijaya dengan Tarumanegara dan Mataram Kuno. Peserta didik diberikan tugas untuk membuat *mind mapping* dengan bahan ajar berbasis android sebagai sumber dan akan dipresentasikan pada pertemuan selanjutnya.

Kegiatan penutup. Pada tahap ini peneliti memberikan kesempatan untuk tanya jawab terkait tugas. Kelas ditutup dengan mengucapkan *hamdallah*.

Pertemuan 2, kegiatan pendahuluan. Pertama, memberikan gambaran capaian dan tujuan pembelajaran serta memotivasi peserta didik. Kedua, memberikan penjelasan awal terkait benda temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia.

Kegiatan inti. Pada tahap ini peserta didik yang telah dibagi menjadi enam kelompok yang terdiri dari 5 sampai 6 orang. Pada pertemuan kedua, di masing-masing kelompok, peserta didik dibagi ada yang menetap di kelompok untuk menerima tamu dari kelompok lain yang akan presentasi di kelompok tersebut, adapula peserta didik yang mengunjungi kelompok lain untuk melakukan presentasi.

Kegiatan penutup. Pada tahap ini peneliti bersama dengan peserta didik melakukan evaluasi dengan tanya jawab dan membuat kesimpulan terkait materi Kerajaan Maritim Sriwijaya. Kemudian peserta didik diminta mengikuti tes pengetahuan dan mengisi angket sikap dan perilaku. Adapun hasil uji prasyarat tes pengetahuan dan angket sebagai berikut.

Tabel 1. Uji Prasyarat N-gain Tes Pengetahuan Maritim

Uji Prasayarat	Sig.	Kesimpulan
Tes Pengetahuan		
1. Uji Normalitas		
a. <i>Pretest Eksperimen</i>	8,38 ≤ 11,07	Berdistribusi normal
b. <i>Posttest Eksperimen</i>	9,03 ≤ 11,07	Berdistribusi normal
c. <i>Pretest Kontrol</i>	5,55 ≤ 11,07	Berdistribusi normal
d. <i>Posttest Kontrol</i>	4,92 ≤ 11,07	Berdistribusi normal
2. Uji Homogenitas		
a. <i>Pretest</i>	0,421 ≥ 0,5643	Homogen
b. <i>Posttest</i>	0,453 ≥ 0,5643	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data hasil pretest antara kelas eksperimen dan kontrol serta posttest antar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 11,07. Sedangkan uji homogenitas yang dilakukan memiliki nilai signifikansi kurang dari atau sama dengan t tabel yaitu 0,564 yang berarti homogen.

Selanjutnya, juga dilakukan uji gain untuk mengetahui peningkatan tes pengetahuan literasi maritim. Berdasarkan hasil uji N-gain yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kontrol diketahui bahwa nilai kelompok eksperimen adalah 0,30 dan nilai kelompok kontrol adalah 0,29, selisih kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,01 atau 1%. Dari hasil Uji N-gain dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen lebih besar 1% dari kelompok kontrol, maka H<sub>0</sub> ditolak dengan kesimpulan terdapat peningkatan aspek kognitif literasi maritim.

Setelah menghitung hasil uji pengetahuan, selanjutnya dilakukan perhitungan uji angket sikap dan perilaku. Penghitungan angket sikap dan perilaku dilakukan untuk mengetahui peningkatan literasi maritim. Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data angket sikap hasil pretest antara kelas eksperimen dan kontrol serta posttest antar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 3,841. Sedangkan uji homogenitas yang dilakukan memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 4,149 yang berarti homogen. Sedangkan data angket perilaku hasil pretest antara kelas eksperimen dan kontrol serta posttest antar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi kurang

dari t tabel yaitu 3,841. Sedangkan uji homogenitas yang dilakukan memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 1,777 yang berarti homogen.

Setelah menghitung hasil uji pengetahuan, selanjutnya dilakukan perhitungan uji angket sikap dan perilaku. Penghitungan angket sikap dan perilaku dilakukan untuk mengetahui peningkatan literasi maritim. Berikut merupakan penjabaran perhitungan uji angket sikap dan perilaku.

Tabel 2. Uji Prasyarat Sikap dan Perilaku Peduli Lingkungan Laut

Uji Prasayarat	Sig.	Kesimpulan
Uji Angket Sikap		
Uji Normalitas		
<i>Pretest Eksperimen</i>	-80,31 < 3,841	Berdistribusi normal
<i>Posttest Eksperimen</i>	-92,9 < 3,841	Berdistribusi normal
<i>Pretest Kontrol</i>	-76,7 < 3,841	Berdistribusi normal
<i>Posttest Kontrol</i>	-116,4 < 3,841	Berdistribusi normal
Uji Homogenitas		
<i>Pretest</i>	0,67 < 1,77	Homogen
<i>Posttest</i>	1,09 < 1,77	Homogen
Uji Angket Perilaku		
Uji Normalitas		
<i>Pretest Eksperimen</i>	-72,49 < -3,84	Berdistribusi normal
<i>Posttest Eksperimen</i>	-73,34 < -5,99	Berdistribusi normal
<i>Pretest Kontrol</i>	-73,93 < -5,99	Berdistribusi normal
<i>Posttest Kontrol</i>	-78,86 < -3,84	Berdistribusi normal
Uji Homogenitas		
<i>Pretest</i>	1,007 < 1,777	Homogen
<i>Posttest</i>	0,28 < 1,777	Homogen

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa data angket sikap hasil pretest antara kelas eksperimen dan kontrol serta posttest antar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 3,841. Sedangkan uji homogenitas yang dilakukan memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 4,149 yang berarti homogen. Sedangkan data angket perilaku hasil pretest antara kelas eksperimen dan kontrol serta posttest antar kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 3,841. Sedangkan uji homogenitas yang dilakukan memiliki nilai signifikansi kurang dari t tabel yaitu 1,777 yang berarti homogen.

Selanjutnya, juga dilakukan uji gain untuk

mengetahui peningkatan kemampuan sikap dan perilaku literasi maritim. Berdasarkan hasil Uji N-gain angket sikap yang dilakukan pada posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diketahui bahwa nilai kelompok eksperimen 0,45 dan kelompok kontrol 0,35, selisih kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,1 atau 10%. Dari hasil Uji N-gain dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen lebih besar 10% dari kelompok kontrol, maka H<sub>0</sub> ditolak dengan kesimpulan terdapat peningkatan aspek afektif literasi maritim. Kemudian berdasarkan hasil Uji N-gain angket perilaku yang dilakukan pada posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, diketahui bahwa nilai kelompok eksperimen 0,23 dan kelompok kontrol 0,16, selisih kelas eksperimen dan kelas kontrol yaitu 0,07 atau 7%. Dari hasil Uji N-gain dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen lebih besar 7% dari kelompok kontrol, maka H<sub>0</sub> ditolak dengan kesimpulan terdapat peningkatan aspek perilaku literasi maritim.

## 5. Evaluasi

Pengembangan bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia telah mendukung pencapaian keterampilan abad 21 dalam ranah *literacy skill*. Bahan ajar berbasis android telah memfasilitasi peserta didik dalam menyediakan alternatif sumber pembelajaran sejarah maritim kerajaan Sriwijaya melalui benda temuan bawah air. Bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia mendorong peserta didik dalam kegiatan literasi melalui aktivitas membaca, menganalisis, dan melakukan penafsiran. Selain itu, disediakan tes akhir berupa tes soal pilihan ganda, angket sikap, dan perilaku peduli lingkungan laut. Kegiatan tersebut berhasil membantu peserta didik dalam mencapai keberhasilan belajar khususnya dalam peningkatan kemampuan literasi maritim.

Berdasarkan pembahasan yang diuraikan sebelumnya, dapat dipaparkan bahwa bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia dapat menjadi sumber belajar yang efektif untuk mengantarkan peserta didik pada kegiatan literasi maritim yakni membaca, menganalisis, menafsirkan dan komunikasi melalui presentasi hasil analisis.

Selain itu, bahan ajar ini dapat mendorong peserta didik untuk mengeksplorasi sejarah maritim dan mendorong menggunakan

sumber primer dan bukti sejarah sebagai sumber informasi belajar. Pengembangan bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia, ditujukan untuk memfasilitasi peserta didik belajar menggunakan bukti dan sumber primer sejarah maritim.

Dalam tahap uji efektivitas, terlihat bahwa bahan ajar berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia berhasil dalam meningkatkan kemampuan literasi maritim peserta didik. Kemampuan literasi maritim dapat diukur melalui aspek pengetahuan, sikap peduli lingkungan laut, dan perilaku peduli lingkungan laut.

Berdasarkan analisis data kualitatif dan kuantitatif, keseluruhan peserta didik dari kelas eksperimen mampu menguasai kompetensi pada aspek pengetahuan, sikap, dan perilaku. Secara garis besar, kemampuan literasi maritim peserta didik di kelas eksperimen dan kelas kontrol terdapat perbedaan, dimana kenaikan nilai eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol.

## CONCLUSION

Secara umum, sumber belajar sejarah yang digunakan telah menyajikan materi Kerajaan-kerajaan maritim Masa Hindu-Buddha di Indonesia sesuai dengan kurikulum dan silabus sejarah. Sumber belajar juga telah menyajikan alat evaluasi berupa soal pilihan ganda dan uraian yang berguna untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta didik. Namun di sisi lain, sumber belajar belum menyajikan materi Kerajaan-kerajaan maritim masa Hindu-Buddha melalui benda muatan kapal tenggelam khususnya pada Kerajaan Maritim Sriwijaya dan bentuk penugasan belum mendorong pada kegiatan literasi maritim. Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa sumber belajar sejarah yang selama ini digunakan belum mendorong peningkatan kemampuan literasi maritim pada diri peserta didik. Sementara itu, belum adanya ruang bagi sejarah maritim temuan kapal tenggelam dalam sumber belajar menjadikan peserta didik mengalami ketidaktahuan terkait warisan budaya bawah air yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang memiliki nilai sejarah. Keadaan ini berdampak pada rendahnya kemampuan peserta didik pada aspek literasi sejarah maritim yang lambat laun akan berakibat pada hilangnya nilai-nilai dan identitas kemaritiman.

Peserta didik baru memahami literasi

secara umum seperti membaca, memahami, dan menganalisis sebuah tulisan. Sedangkan, literasi maritim dapat didefinisikan sebagai pengaruh laut terhadap kehidupan manusia dan pengaruh kehidupan manusia terhadap laut. Konsep literasi maritim pada dasarnya mencakup tiga aspek, yakni; pertama, pengetahuan mengenai laut; kedua, sikap peduli lingkungan laut; dan ketiga, perilaku peduli lingkungan laut. Kurangnya sumber belajar sejarah maritim, gerakan literasi sekolah yang belum masif dilakukan, dan proses pembelajaran yang hanya mengarahkan peserta didik pada kegiatan membaca sejarah sebagai bentuk kegiatan literasi berdampak pada rendahnya kemampuan literasi maritim pada diri peserta didik. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik membutuhkan sumber belajar lain yakni bahan ajar yang mampu menyajikan narasi sejarah maritim temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia dan mendorong pada kegiatan literasi maritim.

Prosedur pengembangan produk menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yakni; (1) Analisis kebutuhan peserta didik terkait produk yang harus dikembangkan; (2) Perancangan produk yang terdiri dari pemilihan format produk, perancangan draft produk awal, perancangan instrumen soal dan angket peduli lingkungan laut, dan perancangan instrumen penilaian ahli; (3) Pengembangan produk melalui uji produk oleh ahli media, materi, dan bahasa serta uji isi soal dan angket; (4) Implementasi yang terdiri dari uji coba terbatas bertujuan untuk mengetahui valid dan reliabel soal, angket serta respon peserta didik terhadap bahan ajar dan uji produk utama atau uji efektivitas bahan ajar; dan (5) Evaluasi yang dilakukan untuk mengambil kesimpulan.

Secara praksis teori dan temuan kuantitatif, pengukuran keefektifan bahan ajar dapat diketahui melalui keberhasilan produk dalam mengatasi permasalahan yang terjadi yakni kurangnya sumber belajar sejarah untuk meningkatkan literasi maritim peserta didik. Uji efektivitas menunjukkan bahwa rata-rata tes pengetahuan kemampuan literasi maritim di kelas eksperimen 0,30 dan di kelas kontrol 0,29. Nilai rata-rata tes sikap peduli lingkungan laut di kelas eksperimen 0,45 dan di kelas kontrol 0,35 serta nilai rata-rata tes perilaku peduli lingkungan laut di kelas eksperimen 0,32 dan di kelas kontrol 0,28. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan bahan ajar

berbasis android temuan kapal tenggelam di perairan Indonesia dapat digunakan sebagai bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan literasi maritim siswa SMA Negeri 1 Cileungsi.

## REFERENCE LIST

- Agung, Leo dan Sri Wahyuni. (2019). *Perencanaan Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Ahmadi, Rulam. (2014). *Pengantar Pendidikan: Asas & Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Arikunto, Suharsimi, Safrudin dan Cepi. (2009). *Evaluasi Program Pendidikan: Pedoman Teori Praktis Bagi Mahasiswa dan Praktisi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Cahyadi, Ani. (2019). *Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur*. Jakarta: Penerbit Laksita Indonesia
- Eka Kusuna Hindrasti, Nur. (2018). *Pengembangan Instrumen Penilaian Literas Kelautan Untuk Siswa SMA*. *Jurnal Kiprah*, VI(2), 1-7
- Firdaos, Rizal. (2016). *Desain Instrumen Pengukur Afektif*. Bandar Lampung: Anugrah Utama Raharja (AURA).
- Hamzah, Amir. (2020). *Metode Penelitian & Pengembangan (Research & Development) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil*. Malang: Literasi Nusantara
- Hasan Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Sukoharjo: Penerbit Tahta Media Group
- Iswanto, Sufandi, dkk. (2015). *Pengembangan Bahan Ajar Sejarah Lokal Berbasis Nilai-nilai Sulam Kerawang Gayo Untuk Meningkatkan Karakter Bangsa Siswa Kelas XI SMA Negeri Di Kabupaten Bener Meriah*. *Historika Jurnal of History Education Research*, 16(1), 13-18
- Kochar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah: Teaching of History*. Jakarta: Grasindo.
- Kuntowijoyo. (2013). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Penerbit Tiara Wacana
- Malati Sadjati, Ida. (2012). *Pengembangan Bahan Ajar*. In: Hakikat Bahan Ajar. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nur Sa'adah, Risa dan Wahyu. (2020). *Metode Penelitian R&D (Research and Development) Kajian Teoritis dan Aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara
- Pratama, Febta. (2019). *Situs Kraton Plered Sebagai Media Pembelajaran Rekonstruksi Sejarah*. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 7
- Rahman Hamid, Abd. (2020). *Sejarah dan Budaya*

- Maritim Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak
- Simarmata Janner dan Mujiarto. (2019). *Multimedia Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Strang, C., DeCharon, A., & Schoedinger, S. (2007). *Can you be science literate without being ocean literate? Current: The Journal of Marine Education*, 23(1), 7-9.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperatif Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Ulfia Krismawati, Nia. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Penulisan Sejarah Berbasis Model Project-Based Learning*. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(2), 156-170
- Winarsih, Sri. (2018). *Ikhtisar Kemaritiman: Sejarah dan Dunia Maritim Indonesia*. Tangerang: Loka Aksara
- Zia Ulhaq, dkk. (2017). *Pembelajaran Sejarah Berbasis Kurikulum 2013 di SMA Kotamadya Jakarta Timur*. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 1-2