



MEDIA MIKO (*MAPS ISLAMIC KINGDOM*) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KOGNITIF PESERTA DIDIK

Shafiyah Salsabila¹, Elfa Michellia Karima²

Departemen Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri
Padang, Padang, Indonesia^{1,2}

shofiah.salsabilah86@gmail.com¹, michelliamichy@gmail.com²

Accepted: 23 Juli 2025

Published: 31 Juli 2025

Abstract

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran oleh guru di dalam proses pembelajaran sejarah. Salah satu inovasi dalam media pembelajaran adalah peta yang berbasis permainan monopoli. Dengan penggunaan media pembelajaran yang berbasis permainan dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam pembelajaran sehingga dapat membangun pemahaman konseptual yang lebih dalam. Tujuan dari penulisan artikel ini untuk mengetahui pengaruh media *MIKO* (*Maps Islamic Kingdom*) dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X 6 MAN 1 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu quasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah one group pretest dan posttest. Hasil analisis menunjukkan bahwa guru maupun peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga mampu membangun pemahaman konseptual yang lebih mendalam mengenai materi Kerajaan Islam di Nusantara. Penggunaan media *MIKO* dalam pembelajaran dapat meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik sehingga hasil belajar akan meningkat.

Key Words: *media pembelajaran, permainan monopoli, hasil belajar, pembelajaran sejarah*

How to Cite: Salsabila, S., Karima, E. M. (2025) Media MIKO (*Maps Islamic Kingdom*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Peserta Didik. *Puteri Hijau: Jurnal Pendidikan Sejarah* (204-210)

*Corresponding author:
shofiah.salsabilah86@gmail.com

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

INTRODUCTION

Kemampuan berpikir historis akan memberikan solusi terkait permasalahan dan bersumber pada peristiwa lampau dan literatur yang dapat diambil nilai-nilai di dalamnya. Namun pada realitanya pembelajaran sejarah tidak mampu untuk mendorong peserta didik untuk melakukan aktifitas berpikir. Peserta didik tidak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi lebih jauh mengenai kemampuan berpikir yang sebenarnya mereka miliki. Hal ini terjadi karena peserta didik kurang memahami materi yang diberikan selama pembelajaran (kamarga dalam ofianto, 2021:30). Untuk meningkatkan pengetahuan dan hasil belajar peserta didik guru harus mampu untuk merancang, menguasai dan melaksanakan pembelajaran dikelas. Keberhasilan seorang guru di kelas adalah tentang menciptakan suasana kelas yang bermanfaat antara guru dan peserta didik.

Hasil belajar sangat penting dan relevan dalam konteks pembelajaran sejarah, sehingga peserta didik harus di dorong untuk mencapai hasil belajar yang memuaskan. Namun, sering ditemukan peserta didik yang hasil belajarnya kurang memuaskan, terutama dalam pembelajaran sejarah. Pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran sejarah sangat penting karena pelajaran sejarah merupakan pelajaran yang penting dalam membangun identitas dan kesadaran bangsa untuk peserta didik.

Hasil belajar sejarah peserta didik di MAN 1 Kota Bengkulu banyak ditemukan yang memiliki hasil yang rendah. Hal tersebut terlihat saat pelaksanaan Ulangan Harian dan Latihan Soal, hasil belajar yang didapatkan oleh peserta didik kebanyakan tidak mencapai batas minimal yang telah ditentukan oleh sekolah. Pengetahuan peserta didik yang terbatas menyebabkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran sejarah kurang mendalam dan berpengaruh kepada hasil belajar yang tidak optimal. Setelah ditelusuri lebih lanjut ternyata penyebab rendahnya pemahaman peserta didik disebabkan oleh kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sejarah oleh guru. Dalam proses pembelajaran sejarah guru hanya menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint yang didominasi oleh tulisan yang tidak juga

digunakan setiap pembelajaran sejarah karena keterbatasan jumlah infokus yang dimiliki oleh sekolah dan berpatokan pada buku paket yang hanya dipinjam pada saat jam pembelajaran sejarah di perpustakaan, sehingga peserta didik tidak antusias dan tidak fokus pada saat pembelajaran sejarah berlangsung menyebabkan peserta didik kurang optimal dalam memahami materi pembelajaran sejarah dan menjadi tidak aktif dalam pembelajaran sejarah dan berpengaruh kepada hasil belajar peserta didik yang rendah.

Berdasarkan masalah yang peneliti temukan di MAN 1 Kota Bengkulu, peneliti menemukan solusi untuk memecahkan permasalahan dengan melakukan suatu pengembangan media pembelajaran peta permainan berbasis monopoli yang bernama *MIKO (Maps Islamic Kingdom)* yang berisikan materi mengenai Kerajaan Islam di Nusantara yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman mereka sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Media *MIKO* ini dapat mendorong minat peserta didik selama proses pembelajaran dengan cara mengemas materi pembelajaran melalui permainan monopoli yang berisi pertanyaan terkait Kerajaan Islam di Nusantara sehingga peserta didik dapat aktif dalam pembelajaran untuk menyusun pengetahuan yang mereka miliki dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.

Kemampuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dapat membantu dalam meningkatkan hasil belajar kognitif, apabila menggunakan media yang sesuai (Syalabilla, 2024). Penggunaan media permainan monopoli dapat membantu meningkatkan minat belajar peserta didik karena mereka dilatih untuk memecahkan masalah sehingga dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Peserta didik dilatih untuk meningkatkan pemahaman melalui pemecahan masalah pada tiap pertanyaan dan lebih jauh lagi peserta didik akan dilatih untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis tiap pertanyaan yang ada. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam aspek desain isi media dan fokus keterampilan peserta didik dalam meningkatkan pengetahuan dan pemahaman yang mereka miliki.

Teori yang digunakan dalam pengembangan media *MIKO* ini adalah teori

Konstruktivisme yang selalu digunakan dalam dunia pendidikan. Konstruktivisme berarti bersifat membangun. Teori konstruktivisme ini berfokus pada membangun pengetahuan peserta didik agar dapat lebih aktif dan kreatif dalam pembelajaran. Pada teori adanya aktivitas yang aktif, di mana peserta didik membina sendiri pengetahuannya, mencari arti dari apa yang mereka pelajari, dan merupakan proses menyelesaikan konsep dan ide-ide baru dengan kerangka berfikir yang telah ada dimilikinya (Shymanski 1992). Menurut Hill teori konstruktivisme merupakan hasil dari sesuatu yang telah dipelajari dengan diterapkannya dalam kehidupannya (Cahyo, 2013). Berdasarkan penjelasan di atas, bahwa teori konstruktivisme ini merupakan teori yang memberikan keluasan berfikir kepada peserta didik dan memberikan peserta didik untuk mempraktikkan teori yang sudah diketahuinya dalam kehidupannya. Penelitian dan pengembangan media *MIKO* yang dilakukan oleh peneliti untuk membantu guru dan peserta didik dalam materi Kerajaan Islam di Nusantara untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar kognitif peserta didik dan juga dapat menjadi alat evaluasi dalam pembelajaran oleh guru. Pengembangan ini merupakan salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan media pembelajaran dan memaksimalkan keaktifan dan kontribusi peserta didik dalam proses pembelajaran sejarah.

METHODOLOGY

Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah penelitian quasi eksperimen (eksperime semu) yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dinamakan kelompok eksperimen tanpa ada kelompok pembanding atau kelompok kontrol dengan pendekatan kuantitatif. Penggunaan metode penelitian quasi eksperimen dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai peningkatan pengetahuan dan pemahaman peserta didik dengan menggunakan media *MIKO*. Desain penelitian yang digunakan adalah one group pre test-post test design, yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan pada satu kelompok saja yang dipilih secara random dan tidak dilakukan tes kestabilan dan kejelasan

keadaan kelompok sebelum diberikan perlakuan. Desain penelitian one group pre test and post test design ini diukur dengan menggunakan pre test yang dilakukan sebelum diberi perlakuan dan post test yang dilakukan setelah diberi perlakuan dalam pembelajaran.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah butir soal dengan materi Kerajaan Islam di Nusantara serta pedoman observasi pembelajaran dengan menggunakan media *MIKO (Maps Islamic Kingdom)*. Adapun rincian validitas instrument soal dapat dilihat dalam tabel berikut :

Tabel 1. Instrumen Butir Soal Valid

No.	R Tabel	R Hitung	Tingkat Validitas
1.		0,3849	Valid
3		0,0635	Valid
5		0,441	Valid
		0,276	Valid
7		0,4461	Valid
8		0,414	Valid
9		0,5398	Valid
10		0,2678	Valid
11		0,0423	Valid
12		0,508	Valid
13		0,088	Valid
14	0,361	0,2223	Valid
16		0,2295	Valid
17		0,3397	Valid
19		0,254	Valid
20		0,3201	Valid
22		0,2295	Valid
24		0,2113	Valid
28		0,204	Valid
29		0,1946	Valid

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Setelah dilakukan uji validitas, selanjutnya yaitu uji reliabilitas. Adapun hasil uji reabilitas butir soal dengan menggunakan Microsoft Excel adalah:

Tabel 2. Hasil Uji Reabilitas

KR-20	1,0
-------	-----

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Berdasarkan hasil uji reabilitas dari jumlah data yang valid sebanyak 20 soal menunjukkan bahwa instrument butir soal tersebut berada pada tingkat reabilitas yang tinggi yaitu dengan nilai KR-20 yaitu 1,0. Jika dikategorikan dalam kriteria koefisien reabilitas termasuk reliable.

RESULT AND DISCUSSION

1. Hasil

Pembelajaran sejarah di kelas X6 sebelum menggunakan media MIKO dilakukan dengan menggunakan media PowerPoint yang memiliki banyak slide dan huruf yang kecil. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan, pembelajaran terlihat kurang kondusif. Karena masih terdapat banyak peserta didik yang kurang antusias terhadap pembelajaran, hal ini terlihat saat pembelajaran berlangsung, dimana beberapa peserta didik tidak memperhatikan, mereka melakukan kesibukan masing masing seperti mengobrol atau bahkan tidur, sehingga keaktifan peserta didik yang seharusnya ada dalam proses pembelajaran juga tidak terlihat. Dari hal ini menyebabkan peserta didik menjadi tidak dapat memahami materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Dampaknya terlihat saat diberikan butir soal yang berisi penjabaran peristiwa ataupun menganalisis, interpretasi dan pemahaman konteks terhadap suatu peristiwa sejarah atau soal level C4 peserta didik banyak yang tidak mampu menjawabnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan begitu pengetahuan dan pemahaman yang dimiliki oleh peserta didik rendah menyebabkan rendahnya hasil belajar kognitif mereka.

Sebelum dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media MIKO, dilakukan pre test atau tes awal terlebih dahulu pada kelas eksperimen. Pre test ini dilakukan dengan mengerjakan soal pilihan ganda sebanyak 20 soal dengan materi Kerajaan Islam di Nusantara oleh 34 orang peserta didik Kelas X 6. Rata-rata pre test dari 34 peserta didik sebelum dilakukannya treatment yaitu :

Tabel 3. Rata-Rata Pre Test Kelas X 6

Statistik	Pre test
Rata-rata	44,11

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Selanjutnya, proses pembelajaran dengan menggunakan media MIKO dilakukan dalam satu kali pertemuan. Pembelajaran dengan media MIKO ini dilakukan mengikuti Team Games Tournament. Peserta didik dibagi ke dalam 5 kelompok. Masing-masing kelompok diberikan waktu untuk mendiskusikan materi dari QR Code yang berada pada media *MIKO*. Pembelajaran dengan media *MIKO* dilakukan sebanyak 5

kali putaran. Terhitung dari setiap perwakilan kelompok yang bermain ke depan, peserta didik tampak kecewa ketika guru menghentikan permainan. Peserta didik yang maju tampak berusaha untuk mendapatkan kesempatan perpanjangan waktu untuk menjawab pertanyaan dan peserta didik yang berada di bangku juga tampak berusaha untuk membantu perwakilan kelompok yang menjadi perwakilan.

Setelah proses pembelajaran, dilakukan post test atau tes akhir untuk mengukur pengetahuan dan pemahaman peserta didik setelah dilakukannya treatment dengan menggunakan media MIKO.

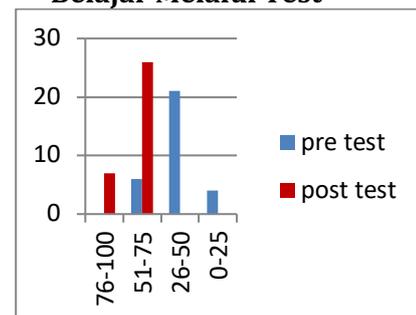
Tabel 4. Rata-rata post test kelas X 6

Statistik	Post Test
Rata-rata	70,58

Sumber : Hasil pengolahan data

Berdasarkan tabel tersebut, rata-rata hasil post test dari 34 orang peserta didik yaitu 70,58. Hasil post test dari 34 orang peserta didik tersebut mengalami peningkatan setelah adanya perlakuan, sehingga disini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan dan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran meningkat. Berikut peningkatan dari 34 orang peserta didik kelas X6.

Gambar 1. Grafik Peningkatan Hasil Belajar Melalui Test



Sumber : Hasil pengolahan data

Berdasarkan grafik tersebut dapat dilihat bahwa pengetahuan dan pemahaman dari 34 orang peserta didik mengalami peningkatan. Pada pre test 34 orang peserta didik memiliki rata-rata 44,11 sedangkan pada rata-rata post test yaitu 70,58. Hal ini memperlihatkan peningkatan yang cukup signifikan. Kenaikan ini didapatkan setelah peserta didik mendapatkan perlakuan (treatment) dengan menggunakan media

MIKO.

Untuk melihat pengaruh dari penggunaan media tersebut, maka dilakukan uji hipotesis analisis independent sample t test ragam tidak homogen dengan menggunakan Microsoft Excel. Berikut merupakan hasil uji hipotesisnya:

Tabel 5. Hasil Uji Hipotesis

Dat	Mean	t Hitung	t Tabel	D f	Sig (2-tailed)	Keterangan
P	44,	12,5	2,0	3	0,00	Ada pengaruh
r	11	4	345	3	1	
e						
te						
st						
P	70,					
o	58					
st						
te						
st						

Sumber : Hasil Pengolahan Data

Hasil analisis uji independent sample t test ragam tidak homogen pada uji hipotesis menunjukkan bahwa t hitung > t tabel yaitu $12,54 > 2,0345$. Atau dapat dilihat dengan membandingkan nilai sig (2-tailed) $0,00 < 0,001$. Sehingga dengan demikian H_a dalam penelitian ini diterima dan H_0 ditolak. Kesimpulannya maka terdapat pengaruh dari penggunaan media MIKO terhadap pengetahuan dan pemahaman peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X6 MAN 1 Kota Bengkulu.

Melihat keefektifan media yang digunakan, selanjutnya dilakukan uji N-Gain. Berikut merupakan N-Gain score dari 34 orang peserta didik kelas X6:

Tabel 6. Hasil N-Gain Score

Kelas	Skor Pre Test	Skor Post Test	N-Gain
X6	44,11	70,58	0,47

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Hasil pengujian N-Gain menurut tabel di atas untuk 34 orang peserta didik kelas X6 yaitu 0,47. Sehingga berdasarkan klasifikasi Hake (1999) tafsiran N-Gain dengan nilai tersebut termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Perlakuan atau penggunaan media MIKO yang digunakan dalam pembelajaran cukup berhasil meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta didik, meskipun belum mencapai peningkatan maksimal.

2. Pembahasan

Berdasarkan hasil pengolahan data yang telah dilakukan, diperoleh bahwa hasil pre test kelas X 6 mendapatkan rata-rata 44,11 sebelum dilakukan treatment. Setelah dilakukan treatment dengan menggunakan media MIKO rata-rata post test menjadi 70,58. Terjadi peningkatan pada rata-rata hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media MIKO.

Melihat keefektifan dari media tersebut dapat dilihat dari hasil N-Gain score. Nilai N-Gain score dari 34 orang peserta didik yaitu 0,47 yang termasuk dalam kategori efektivitas sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah dengan menggunakan media MIKO telah efektif dalam membantu peserta didik dalam memahami materi Kerajaan Islam di Nusantara walaupun belum mencapai tingkat optimal. Nilai N-Gain mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta didik mengalami peningkatan pemahaman yang berarti setelah menggunakan media, namun belum merata pada seluruh peserta. Faktor-faktor seperti perbedaan gaya belajar, tingkat kemampuan awal, dan tingkat keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah dapat mempengaruhi besarnya peningkatan yang dicapai.

Dalam perspektif teori konstruktivisme, proses interaksi sosial berperan penting dalam pembentukan pengetahuan (Vygotsky, 1978). Permainan monopoli dapat menuntut peserta didik agar berdiskusi, bekerja sama, dan berkompetisi dalam kelompok, sehingga memungkinkan terjadinya *scaffolding* dari teman sebaya maupun guru. Interaksi ini membantu peserta didik memahami materi Kerajaan Islam di Nusantara melalui *zone of proximal development* (ZPD), dimana konsep-konsep sejarah yang awalnya sulit dipahami menjadi lebih jelas melalui bantuan dan kolaborasi.

Dengan demikian, hasil dari N-Gain kategori sedang ini menunjukkan bahwa media MIKO (*Maps Islamic Kingdom*) mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Kerajaan Islam di Nusantara melalui prinsip-prinsip konstruktivisme. Namun, untuk mencapai peningkatan yang lebih tinggi, diperlukan adanya pengembangan lebih lanjut, seperti penyesuaian tingkat kesulitan soal, pengayaan konten sejarah yang relevan, serta sesi refleksi

pasca-bermain untuk memperkuat internalisasi konsep yang telah dipelajari.

Adanya pengaruh dari media yang digunakan menunjukkan bahwa Ha diterima dan H0 ditolak. Sehingga hipotesis penelitian yaitu media MIKO sebagai media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar kognitif peserta didik kelas X 6 MAN 1 Kota Bengkulu dinyatakan diterima dan terbukti memiliki pengaruh.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian, penggunaan media MIKO (*Maps Islamic Kingdom*) pada pembelajaran sejarah menghasilkan rata-rata N-Gain sebesar 0,47 yang berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media MIKO cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, meskipun peningkatan yang diperoleh belum mencapai kategori tinggi.

Peningkatan ini sejalan dengan teori konstruktivisme, di mana peserta didik secara aktif membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang bermakna, interaksi sosial, dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran. Media MIKO memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk mengaitkan pengetahuan awal dengan informasi baru, diskusi, kerja sama, serta belajar dalam suasana yang menyenangkan dan kompetitif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media MIKO (*Maps Islamic Kingdom*) mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman materi Kerajaan Islam di Nusantara. Namun, diperlukan pengembangan lebih lanjut dalam penerapan strategi pembelajaran agar efektivitasnya dapat meningkat hingga kategori tinggi.

REFERENCE LIST

AlFarizi, S., & Hastuti, H. (2021). Inovasi Multimedia Interaktif Untuk Melatih Kemampuan Historical Thinking Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMA. *Jurnal Kronologi*, 3(4), 60–68. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i4.289>

Anderson W, L., & Krathwohl R, D. (2015). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen (Revisi Taksonomi Pendidikan Bloom). *Pustaka Pelajar*, 1(1), 460.

Augustianingrum, N. K., & Padmasari, A. C. (2020). Implementasi Algoritma

Decision Tree Boardgame Dwipantara sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 57–64. <https://doi.org/10.17509/edsence.v2i1.2s5036>

- Gilch, G. (2009). Board games. *New Electronics*, 42(11), 25–26.
- Gustari, R., & Yefterson, R. B. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis Siswa Dalam Pembelajaran. *Jurnal Kronologi*, 3(1), 380–389. <https://doi.org/10.24036/jk.v3i1.98>
- Hastuti, H., Basri, I., & Zafri, Z. (2021). Meramu Materi Pembelajaran Sejarah Berlandaskan Analisis Historical Thinking. *Diakronika*, 21(1), 57–70. <https://doi.org/10.24036/diakronika/vo121-iss1/181>
- Kuntowijoyo. (2005). Pengantar Ilmu Sejarah.
- Nabila, A. R., Jati, S. S. P., & Sulisty, W. D. (2023). Media pembelajaran board game Jampra (jelajah zaman prasejarah) untuk siswa sekolah menengah atas. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 13(1), 1. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v13i1.10598>
- Nafiati, D. A. (2021). Revisi taksonomi Bloom: Kognitif, afektif, dan psikomotorik. *Humanika*, 21(2), 151–172. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i2.29252>
- Pratama, C. P., & Ofianto, O. (2023). Inovasi E-Bahan Ajar Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah Untuk Melatih Keterampilan Berpikir Perubahan Siswa SMA. *Jurnal Kronologi*, 5(1), 255–266. <https://doi.org/10.24036/jk.v5i1.640>
- Sandra, L., & Liana, C. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Pada Pokok Materi Perkembangan Kerajaan Hindu-Buddha Di Indonesia Kelas XI-IPA 2 SMA Negeri 1 Driyorejo. *Avatara: Journal Pendidikan Sejarah*, 2(3), 418–428.
- Supriatna, N. (2019). Pengembangan Kreativitas Imajinatif Abad Ke-21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 2(2), 73. <https://doi.org/10.17509/historia.v2i2.16629>

- TEORI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH Elfa Michellia Karima, P., Basri, W., & Astriani, F. (2021). Educational Theory Application in History Learning. *Educational Theory Application In History Learning. Santhet*, 5(2), 115-124. <https://doi.org/10.36526/js.v3i2.Research>
- Wandah Wibawanto. (2017). Desain dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif. Cerdas Ulet Kreatif.