JURNAL
Pendidikan Sejarah Indonesia
Online ISSN: 2622-1837

INOVASI MULTIMEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBANTUAN INSTAGRAM MATERI PERANAN MBAH MENAK ANGGRUNG DALAM PENYEBARAN AGAMA ISLAM DI BOJONEGORO UNTUK SISWA KELAS X

Marshanda Fitria Intan

*marshandafitriaintan@gmail.com**

Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang 5 Malang, 65155, Indonesia.

Article history:
Received 3 February 2025; Revised 14 March 2025; Accepted 30 June 2025; Published 30 june 2025

Abstract: *The objectives of writing this article are (1) to produce Instagram-assisted history learning multimedia 'Bojonegorohistories', and (2) to test the effectiveness of 'Bojonegorohistories' for learning history class X-8 at SMAN 4 Bojonegoro. The method in this research is Research and Development ADDIE model with 5 stages. In the analyze stage, interviews, observations and questionnaires were used to obtain initial data. The second stage is design which is a design activity on the media to be developed. Followed by the development stage which is the stage to realize the media that has previously been designed. At this stage, a feasibility assessment is also carried out on the media by validating the material experts and media experts. The fourth is implement stage which is the activity of implementing the media in history learning with the subject students of class X-8 SMAN 4 Bojonegoro which was selected based on purposive sampling. Fifth is the evaluate stage, which evaluates the media based on the results of analyzing student assessments in small group tests and field tests. This development produces two types of data, namely (1) quantitative data derived from validation scores and media effectiveness scores through distributing questionnaires, and (2) qualitative data obtained from interviews, observations and suggestions from validators and students. The data was then analyzed. The quantitative data obtained was analyzed descriptively quantitative while the qualitative data was analyzed descriptively qualitative. In the material validation test assessment, the 'Bojonegorohistories' multimedia received a score of 95% while the media validation test received 92.5% with very feasible criteria. Furthermore, the small group test scored 95.2% while the field test scored 96.4% with very effective criteria. The impact obtained from the development of multimedia 'Bojonegorohistories' is to increase students' understanding of Bojonegoro local history material, namely the role of Mbah Menak Anggrung in the spread of Islam in Bojonegoro.*

Keywords: *Multimedia; Instagram; Bojonegorohistories, Mbah Menak Anggrung*

Abstrak: Tujuan penulisan artikel ini adalah (1) menghasilkan multimedia pembelajaran sejarah berbantuan Instagram 'Bojonegorohistories', dan (2) menguji efektivitas 'Bojonegorohistories' untuk pembelajaran sejarah kelas X-8 di SMAN 4 Bojonegoro. *Metode pada penelitian ini adalah Research and Development model ADDIE dengan 5 tahapan. Pada*

tahap *analyze* dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara, observasi dan pengisian angket untuk memperoleh data awal. Tahap kedua yaitu design yang merupakan kegiatan perancangan pada media yang akan dikembangkan. Dilanjutkan dengan tahap develop yang merupakan tahapan untuk mewujudkan media yang sebelumnya telah dirancang. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian kelayakan pada media dengan cara validasi pada ahli materi dan ahli media. Keempat yaitu implement yang merupakan kegiatan pengimplementasian media pada pembelajaran sejarah dengan subjeknya siswa kelas X-8 SMAN 4 Bojonegoro yang dipilih berdasarkan purposive sampling. Kelima adalah tahap evaluate yaitu melakukan evaluasi pada media berdasarkan hasil analisis penilaian siswa pada uji kelompok kecil dan uji lapangan. Pengembangan ini menghasilkan dua jenis data yaitu (1) data kuantitatif yang berasal dari skor validasi dan skor keefektifan media melalui penyebaran angket, dan (2) data kualitatif yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan saran dari validator dan siswa. Data tersebut kemudian dianalisis. Data kuantitatif yang didapatkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif. Pada penilaian uji validasi materi, multimedia 'Bojonegorohistories' mendapatkan skor 95% sedangkan uji validasi media mendapatkan 92,5% dengan kriteria sangat layak. Selanjutnya pada uji kelompok kecil mendapatkan skor 95,2% sedangkan pada uji lapangan memperoleh skor sebesar 96,4% dengan kriteria sangat efektif. Dampak yang didapatkan dari pengembangan multimedia 'Bojonegorohistories' yaitu meningkatkannya pemahaman siswa pada materi sejarah lokal Bojonegoro yaitu peran Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro.

Kata Kunci: Multimedia; Instagram; Bojonegorohistories, Mbah Menak Anggrung

PENDAHULUAN

Penggunaan media pembelajaran merupakan komponen penting pada kegiatan pembelajaran (Putri & Citra, 2019). Media pembelajaran dapat membangkitkan motivasi dan minat sehingga pemahaman siswa pada suatu materi akan meningkat (Suryani, 2016). Oleh karena itu, guru diharapkan untuk dapat memanfaatkan perkembangan teknologi guna menghasilkan media pembelajaran yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar (Andrianti et al., 2016).

Pada pembelajaran sejarah, materi yang diajarkan bersifat abstrak dan tidak dapat ditemui pada pengalaman sehari-hari siswa sehingga sulit bagi guru untuk menjelaskan dan sulit bagi siswa untuk memahaminya (Suryani, 2016). Kesulitan tersebut dapat diminimalisir dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat. Namun, penggunaan media pembelajaran sejarah harus memperhatikan beberapa hal seperti, (1) kesesuaian dengan karakter pembelajaran, (2) kemampuan guru mengoperasikan media, (3) saran dan prasarana di sekolah (Putri & Citra, 2019) dan (4) karakter siswa (Susanto & Akmal, 2019). Ironisnya, dalam penggunaan media pembelajaran sejarah tidak semua guru memperhatikan hal tersebut. Kondisi serupa ditemui di kelas X SMAN 4 Bojonegoro.

Berdasarkan analisis hasil observasi dan wawancara terhadap siswa kelas X-8 dan guru sejarah kelas X didapatkan informasi jika pembelajaran sejarah kelas X-8 lebih sering menggunakan media

PowerPoint biasa yang terdiri dari kumpulan teks dan minim visual. Media tersebut terkesan kurang interaktif, karena sepenuhnya berada pada kontrol guru sehingga hanya guru yang menggunakan media tersebut sedangkan siswa sebagai sasaran pengguna media (Muthoharoh, 2019). Hal tersebut membuat tidak tercapainya pembelajaran yang menyenangkan (Siregar & Yefterson, 2022).

Berdasarkan analisis jawaban kuesioner siswa, diperoleh hasil bahwa siswa kelas X-8 memiliki gaya belajar yang berbeda. Hal tersebut karena siswa kelas X-8 memiliki kriteria yang berbeda pada media pembelajaran yang dianggap menarik untuk pembelajaran sejarah. Media pembelajaran yang dipilih antara lain adalah video, *podcast*, gambar, animasi, *game* dan *PowerPoint*. Hasil analisis tersebut memperlihatkan bahwa siswa kelas X-8 memiliki gaya belajar visual dan auditori. Visual adalah gaya belajar dengan dominan indera penglihatan sehingga akan lebih mudah belajar jika menggunakan media seperti gambar, grafik, slide dan ilustrasi (Setianingrum, 2017). Auditori lebih dominan pada Indera pendengaran sehingga media pembelajaran yang disukai misalnya video, rekaman suara, *podcast*, irama dan nada (Setianingrum, 2017). Karakteristik siswa yang berbeda tersebut membuat guru tidak disarankan untuk menggunakan media pembelajaran sejarah yang sama dan berulang karena akan menyebabkan siswa menjadi jenuh. Oleh karena itu, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi gaya belajar siswa kelas X-8 yang berbeda.

Media pembelajaran yang dapat mengatasi permasalahan tersebut adalah multimedia pembelajaran sejarah. Multimedia merupakan gabungan lebih dari satu media yang berupa teks, suara, gambar, animasi dan video yang dikemas menjadi satu kesatuan (Susanto & Akmal, 2019). Penggunaan multimedia pembelajaran sejarah memungkinkan untuk guru memfasilitasi gaya belajar siswa yang berbeda pada proses belajar mengajar (Andrianti et al., 2016). Selain itu, multimedia juga memiliki kelebihan dibandingkan media pembelajaran lainnya. Multimedia dapat memperjelas penyampaian materi sejarah, mangatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan meminimalisir sikap pasif siswa dalam pembelajaran (Manurung, 2021). Oleh karena itu, inovasi pembelajaran menggunakan multimedia sangat diperlukan guna meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada pembelajaran sejarah (Andrianti et al., 2016).

Akan tetapi, pada pembelajaran sejarah di era teknologi yang maju ini masih minim dilakukan pengembangan multimedia pembelajaran (Afwan et al., 2020). Berdasarkan hal tersebut maka penulis termotivasi untuk melakukan pengembangan multimedia pembelajaran sejarah dengan bantuan aplikasi *Instagram*. Dewasa ini pemanfaatan media sosial untuk pengembangan pembelajaran digital merupakan suatu hal yang banyak ditemui (Pramartha, 2022). Beberapa contoh media sosial yang sering dimanfaatkan adalah *Tiktok, Twitter, Youtube, WhatsApp,* dan *Instagram.* Hal tersebut karena media sosial dapat menyuguhkan informasi dan edukasi (Nurdianto, 2021). Pemilihan *Instagram* didasari hasil analisis pengisian kuesioner pada saat observasi di kelas X-8. Sebanyak 61,1% siswa mengatakan bahwa media sosial yang sering digunakan sehari-hari adalah *Instagram* sedangkan sisanya menggunakan *Tiktok* dan *Twitter*.

Instagram merupakan platform yang memiliki banyak fitur-fitur yang mendukung untuk pengembangan multimedia. Fitur yang ditawarkan *Instagram* lebih beragam dan berbeda dengan

media sosial lainnya (Amnawati, 2022). Beberapa fitur yang ditawarkan adalah *feed, reels, Instagram stories, face filter, highlight* dan lainnya. Fitur-fitur tersebut mendukung untuk pengembangan multimedia pembelajaran sejarah yang berguna untuk menambah wawasan siswa (Salmiati et al., 2019). Multimedia pembelajaran sejarah berbantuan *Instagram* yang dikembangkan dinamai dengan akun @*Bojonegorohostories* .

Multimedia *Bojonegorohostories* menyajikan materi mengenai sejarah lokal Bojonegoro khususnya materi peranan Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro. Sejarah lokal didefinisikan sebagai peristiwa di masa lampau dari suatu kelompok masyarakat tertentu dalam lingkup wilayah administratif yang kecil seperti desa, kota dan kabupaten (Syaputra et al., 2020). Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, mengatakan bahwa kajian sejarah lokal belum pernah diajarkan pada kelas X. Hal tersebut membuat siswa kelas X-8 asing dengan sejarah lokal Bojonegoro. Oleh karena itu, penulis menawarkan untuk menyajikan materi mengenai sejarah lokal Bojonegoro pada media pembelajaran yang penulis kembangkan.

Maka diberikanlah tiga pilihan materi pada kuesioner, yaitu (1) museum 13, (2) situs Wotanngare, dan (3) situs makam Mbah Menak Anggrung. Sebanyak 55,6% siswa memilih situs makam Mbah Menak Anggrung sehingga materi yang akan dikembangkan pada multimedia adalah peranan Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro. Kajian sejarah lokal tersebut sesuai dengan Capaian Pembelajaran Fase E, mengenai Kerajaan Islam di Indonesia. Apabila dikaitkan dengan pembelajaran pada buku teks, kajian sejarah lokal tersebut masuk ke dalam materi Kerajaan Mataram Islam. Lokasi pusat penyebaran Mbah Menak Anggrung berada di Kecamatan Padangan, yang sejak zaman Majapahit sampai Kolonial Belanda menjadi ibu kota Kadipaten Jipang. Wilayah Jipang mencakup Kabupaten Blora, Kudus, Rembang, pati dan Bojonegoro (Waluyo, 2021).

Sejak dahulu Jipang merupakan daerah yang cukup terkenal. Terlebih pasca menjadi daerah *vazal* Kesultanan Demak dan dipimpin oleh Adipati Arya Penangsang (Waluyo, 2021). Kecamatan Padangan sebagai pusat penyebaran Mbah Menak Anggrung merupakan pusat perekonomian yang sangat ramai. Letak Padangan yang dekat dengan sungai Bengawan Solo membuat daerah tersebut menjadi pusat perdagangan dan pemukiman (Subagti, 2022). Lokasi pusat penyebaran yang sangat strategis membuat Mbah Menak Anggrung memiliki eksistensi yang besar di Bojonegoro bahkan di luar Bojonegoro. Selain itu, keluarga dan keturunan Mbah Menak Anggrung merupakan tokoh-tokoh yang memiliki pengaruh dalam proses islamisasi di berbagai daerah. Misalnya, Kyai Samboe Lasem yang merupakan ulama di Lasem Kabupaten Rembang (Zaeni & Azmy, 2005) dan Syaikh Abdul Djabbar atau Mbah Djabbar yang berpusat di Singgahan, Kabupaten Tuban (Izzuddin, 2009). Alasan-alasan tersebutlah yang membuat multimedia 'Bojonegorohistories' memilih menyajikan materi mengenai Mbah Menak Anggrung.

Bojonegorohistories merupakan multimedia interaktif, karena di dalamnya terdapat lima konten media yang dikemas menjadi satu yaitu, (1) teks, (2) *infographic*, (3) foto, (4) video, dan (5) filter *game* edukasi. Berbagai media-media tersebut dikembangkan dengan bantuan fitur-fitur *Instagram* seperti (1) *highlight Instagram stories*, (2) *feed,* (3) *reels*, dan (4) *filter Instagram*. Guna memperkuat urgensi pengembangan 'Bojonegorohistories', penulis juga merujuk pada beberapa

penelitian terdahulu. Penelitian yang serupa pernah dikembangkan oleh Draini et al. (2015) tentang multimedia interaktif dengan materi pertempuran Medan Area. Pengembangan tersebut mengembangan multimedia dengan 3 konten media yaitu teks, gambar dan video yang dibuat dengan bantuan *software* Camtasia. Kedua, pengembangan oleh Ghifari et al. (2021) tentang konten pembelajaran di *Instagram* pada mata pelajaran sosiologi. Pengembangan tersebut menghasilkan konten media berupa teks, *infographic*, dan video. Ketiga, pengembangan multimedia pembelajaran interaktif yang dilakukan Arinda (2017) pada matapelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial, menghasilkan multimedia yang menggabungkan konten media teks, audio, visual/gambar, dan video. Keterbaruan 'Bojonegorohistories' dengan produk-produk yang dikembangkan dalam penelitian-penelitian sebelumnya adalah adanya media *game* edukasi yang dikemas di fitur filter *Instagram* sehingga lebih interaktif.

Berdasarkan penjelasan yang telah dipaparkan di atas, adapun tujuan dari penulisan artikel ini antara lain adalah (1) menghasilkan multimedia pembelajaran sejarah berbantuan *Instagram* 'Bojonegorohistories', dan (2) menguji efektivitas 'Bojonegorohistories' untuk pembelajaran sejarah kelas X-8 di SMAN 4 Bojonegoro

METODE

Artikel ini menggunakan metode *Research and Development* dengan model penelitian ADDIE. Model ADDIE memiliki lima tahap yaitu, *analyze* (menganalisis), *design* (desain), *develop* (mengembangkan), *implement* (melaksanakan) dan *evaluate* (evaluasi) (Branch, 2009).

Gambar 1. *Flowchart* tahapan ADDIE
(Sumber: dikembangkan berdasarkan (Branch, 2009))

Tahap *analyze* dilakukan dengan menggunakan instrumen wawancara dan observasi pada guru sejarah kelas X sedangkan pengisian kuesioner oleh siswa kelas X-8. Tahap *analyze* dilakukan untuk memperoleh data mengenai studi pendahuluan yaitu analisis kebutuhan dan masalah, analisis kurikulum, analisis materi dan analisis potensi (Amalia et al., 2022).

Hasil analisis data tersebut selanjutnya diolah untuk digunakan acuan pada tahap selanjutnya, yaitu *design.* Pada tahap ini dilakukan perancangan terhadap produk yang dikembangkan, yaitu multimedia pembelajaran sejarah berbantuan *Instagram* 'Bojonegorohistories'. Multimedia dikembangkan menjadi 5 konten media yaitu teks, *infographic*, foto, video, dan filter *game* edukasi yang dikembangan dengan bantuan fitur *Instagram* seperti *highlight Instagram stories, feed, reels*, dan filter *Instagram*. Materi yang disajikan adalah sejarah lokal, khususnya materi peranan Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro.

Design media tersebut kemudian diwujudkan pada tahap *develop* dengan bantuan beberapa *software* dan aplikasi. Adapun Canva untuk desain *infographic*, desain *highlight* informasi, dan desain

layout filter *game* edukasi. Selain itu, digunakan juga aplikasi VN untuk editing video reels, sedangkan audio pada video di edit menggunakan Adobe Podcast. *Software yang* digunakan adalah Spark AR Studio untuk membuat filter *game* edukasi. Pada tahap *develop juga* dilakukan penilaian kelayakan berupa validasi dari ahli materi dan ahli media.

Setelah itu media akan diimplementasikan pada kegiatan pembelajaran dengan berpedoman pada modul ajar sejarah yang telah dibuat. Tahap terakhir adalah evaluasi media yang dilakukan untuk mengetahui kualitas multimedia 'Bojonegorohistories' dalam pembelajaran sejarah. Penilaian tersebut dilakukan oleh siswa dalam skala kecil atau *small group trial* dan skala besar atau *field trial*. Hasil tersebut kemudian dihitung menggunakan Rumus 1. Data perhitungan tersebut selanjutnya dianalisis berdasarkan kriteria penilaian (lihat tabel 1).

Pengembangan ini menghasilkan dua jenis data yaitu (1) data kuantitatif yang berasal dari skor validasi dan skor keefektifan media melalui penyebaran angket, dan (2) data kualitatif yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan saran dari validator dan siswa. Data tersebut kemudian dianalisis. Data kuantitatif yang didapatkan dianalisis secara deskriptif kuantitatif sedangkan data kualitatif dianalisis secara deskriptif kualitatif.

Rumus 1. Persentase Validitas dan Efektivitas media

$$P = \frac{\sum x}{\sum X1} X100\%$$

Keterangan:

P : Persentase
Σx : Jumlah jawaban respon
Σx1 : Jumlah nilai ideal dalam suatu item
100% : Konstanta

Tabel 1 Persentase dan Kriteria Penilaian

Tingkat	Kriteria	Keterangan
76%-100%	Sangat Valid	Sangat baik/sangat layak/sangat efektif
51%-75%	Valid	Baik/layak/efektif
26%-50%	Kurang Valid	Tidak baik/tidak layak/tidak efektif
0%-25%	Tidak Valid	Sangat tidak baik/sangat tidak layak/sangat tidak efektif

Sumber: Dikembangkan berdasarkan Sugiyono, 2017

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan Multimedia Pembelajaran Sejarah Berbantuan Instagram 'Bojonegorohistories'

Pada kegiatan kegiatan wawancara dan observasi di kelas X-8 SMAN 4 Bojonegoro, diperoleh informasi mengenai permasalahan dan potensi yang ada. Pemilihan X-8 sebagai subjek karena didasarkan atas saran dan rekomendasi guru sejarah. Kelas X-8 merupakan kelas dengan minat sejarah yang paling rendah dibandingkan dengan kelas X lainnya. Permasalahan yang terjadi adalah (1) penggunaan media yang sama secara berulang, (2) kurangnya inovasi media pembelajaran sejarah, dan (3) rendahnya pengetahuan siswa mengenai sejarah lokal Bojonegoro. Informasi tersebut didapatkan berdasarkan hasil analisis wawancara guru sejarah dan pengisian kuesioner oleh siswa kelas X-8 yang berjumlah 36 siswa. Pembelajaran sejarah di kelas X-8 untuk sehari-harinya menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* dengan minim gambar visual.

Media pembelajaran yang digunakan secara berulang dalam jangka waktu yang lama akan menyebabkan kejenuhan siswa (Amalia et al., 2022). Hal tersebut tentunya memunculkan permasalahan, terlebih pada kelas dengan minat belajar sejarah yang rendah, seperti kelas X-8. Di sisi lain, siswa kelas X-8 memiliki gaya belajar yang berbeda antara satu siswa dengan lainnya. Berdasarkan hasil analisis pengisian kuesioner terbuka, menurut siswa media pembelajaran yang menarik digunakan dalam pembelajaran sejarah adalah media yang mengandung unsur audio dan visual seperti video, gambar, *podcast, game* dan lainnya. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa siswa kelas X-8 memiliki gaya belajar visual dan auditori. Sebaliknya, pada media *PowerPoint* yang biasanya digunakan tidak mengandung unsur-unsur media yang menarik menurut siswa. Kurangnya inovasi media pembelajaran menyebabkan siswa kurang tertarik untuk belajar, karena media pembelajarannya tidak mengalami pengembangan dan monoton (Raihany et al., 2022).

Permasalahan selanjutnya adalah rendahnya pengetahuan siswa mengenai sejarah lokal Bojonegoro. Berdasarkan wawancara, guru sejarah mengatakan bahwa kegiatan belajar mengajar di kelas X-8 belum pernah mempelajari sejarah lokal Bojonegoro. Guru mengajar dengan menyesuaikan isi buku teks. Hal tersebut menyebabkan siswa menjadi lebih mengetahui peristiwa dan tokoh perjuangan di level nasional maupun internasional tetapi kurang mengetahui sejarah yang terjadi pada level lokal atau daerahnya sendiri (Hariyono, 2017). Hal tersebut menyebabkan sebanyak 88,9% siswa kelas X-8 yang tidak mengetahui tentang sejarah lokal Bojonegoro.

Selain permasalahan, ditemukan pula beberapa potensi di sekolah. Adapun beberapa potensi di sekolah yaitu (1) tersedianya jaringan internet WIFI, dan (2) diperbolehkannya siswa membawa *smartphone*. Ketersedian potensi di sekolah tersebut seharusnya dapat dimanfaatkan untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk siswa. Adanya Internet dan *smartphone* memberikan manfaat bagi siswa. Kedua elemen tersebut dapat menjadi solusi atas permasalahan keterbatasannya buku di sekolah, keterbatasan tenaga ahli dan keterbatasan jarak rumah siswa dengan sekolah (Aditia et al., 2017). Potensi tersebut membuat siswa

bisa mengakses informasi atau materi pelajaran sejarah tambahan yang tidak didapatkan di buku teks atau sekolah (Iqbal & Mutawakkil, 2021). Selain itu, internet juga dapat digunakan sebagai batu loncatan oleh guru untuk mengembangkan pembelajaran ke arah lebih baik (Azmi et al., 2017).

Berdasarkan permasalahan dan potensi yang telah dipaparkan di atas, membuat penulis termotivasi untuk mengembangan multimedia pembelajaran sejarah berbantuan *Instagram* 'Bojonegorohistories'. Multimedia yang dikembangkan terdiri dari lima konten media yang berbeda, yaitu teks, *infographic*, foto, video, dan filter *game* edukasi. Masing-masing konten media tersebut dikembangkan dengan bantuan beberapa fitur *Instagram* seperti *highlight Instagram stories, feed, reels*, dan filter *Instagram*. Keanekaragaman konten media pada multimedia tersebut didasari atas jawaban-jawaban siswa kelas X-8 mengenai media pembelajaran yang menarik menurut siswa pada saat pengisian kuesioner.

Multimedia pembelajaran sejarah berbantuan Instagram 'Bojonegorohistories' dikembangkan dengan memuat materi sejarah lokal Bojonegoro khususnya tentang peranan Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro. Kajian sejarah lokal tersebut sesuai dengan Kurikulum Merdeka Capaian Pembelajaran Fase E yakni mengenai Kerajaan Islam di Indonesia. Jika dikaitkan dengan materi sejarah nasional, materi peranan Mbah Menak Anggrung masuk kedalam materi kehidupan pada masa Kesultanan Mataram Islam.

Mbah Menak Anggrung merupakan sebutan untuk kedua tokoh penyebaran agama Islam yaitu Mbah Hasyim dan Mbah Sabil. Keduanya hidup pada tahun 1600-an, dengan pusat penyebaran di Desa Kuncen, Kecamatan Padangan. Mbah Hasyim merupakan seorang kyai asli Kuncen dengan julukan Ketib Hasyim yang berarti juru tulis, sekretaris, penulis atau penyalin (Zaeni & Azmy, 2005). Mbah Sabil adalah keturunan Pajang yang hidup pada masa Kesultanan Mataram yang memiliki nama asli Pangeran Adiningrat Dandang Kusuma (Yakub, 2018). Pada awalnya, Mbah Sabil tidak berniat untuk menetap di Kuncen. Beliau berencana melarikan diri ke Ampel Denta yang berada di Surabaya (Rizkiawan, 2021). Namun, Mbah Sabil bertemu dengan Mbah Hasyim. Setelah pertemuan itu, Mbah Sabil memutuskan untuk menetap dan sama-sama menyebarkan agama Islam di Bojonegoro khususnya di Padangan.

Selama menyebarkan agama Islam, Mbah Menak Anggrung membangun langgar kecil yang lama kelamaan berkembang menjadi masjid. Selain digunakan sebagai tempat ibadah, masjid tersebut juga digunakan sebagai pondok pesantren yang diberi nama Menak Anggrung. Pesantren tersebut diperkirakan eksis pada 1640-1690 M (Rizkiawan, 2021). Pemberian nama tersebut karena bangunan pesantren tersebut *menek* (agak naik) di pinggir bantaran sungai Bengawan Solo dan terlihat mencolok (*magrung-magrung*) (Rizkiawan, 2021). Pesantren tersebut menghasilkan cukup banyak santri, tetapi terdapat 5 santri yang paling dikasihi yaitu Mbah Kyai Abdurrohman Klotok (cucu Mbah Sabil), Mbah Kamaluddin, Mbah Mamuddin (Imamuddin), Mbah Jaenuddin (Zaenuddin), dan Mbah Moyumuddin (Muchyidin) (Zaeni & Azmy, 2005).

Selain itu, guna memperluas eksistensinya sebagai seorang ulama. Mbah Sabil menikahkan anak-anaknya dengan para ulama dari daerah-daerah lain. Nyai Samboe Lasem dinikahkan dengan

Muhammad Syihabudin yang merupakan tokoh penyebar Islam yang berpusat di Lasem, Rembang, Jawa Tengah (Yakub, 2018). Selain itu, Moyo Kerti dinikahkan dengan seorang ulama dari Tuban bernama Abdul Jabbar. Selama berada di Kuncen Mbah Sabil dan Mbah Hasyim membangun koneksi dengan para ulama-ulama dari luar Kecamatan Padangan. Oleh karena itu, sampai saat ini Padangan masih dikenal sebagai kota gudangnya para salik (Rizkiawan, 2021).

Pasca wafatnya Mbah Menak Anggrung, keduanya meninggalkan masjid Menak Anggrung yang kemudian menjadi terbengkalai. Hal tersebut membuat cucu Mbah Sabil yakni Mbah Kyai Abdurrohman Klotok memboyong masjid tersebut dan dipindahkan ke Dusun Klotok, Desa Banjarjo, Kecamatan Padangan. Selain masjid, peninggalan keduanya yakni berupa makam Mbah Hasyim dan Mbah Sabil yang berada pada satu kompleks di Desa Kuncen.

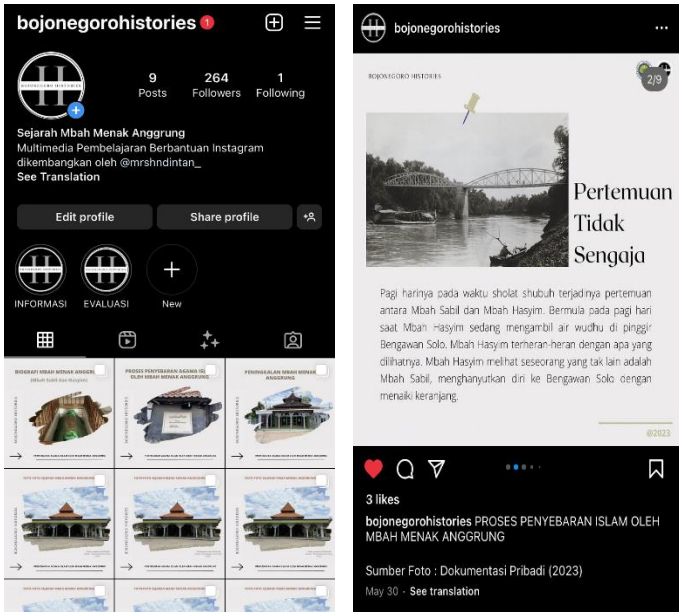
Langkah selanjutnya setelah mengembangkan materi adalah mengembangkan media. Konten media pertama adalah teks, teks merupakan unsur paling dasar pada multimedia karena hampir semua produk multimedia terdapat unsur teks (Surjono, 2017). Teks dipergunakan untuk menyajikan isi dan memperjelas informasi pada multimedia (Effendi & Murinto, 2014). Pada multimedia 'Bojonegorohistories' teks digunakan sebagai elemen yang memperjelas media. Elemen teks dapat berupa *caption*, judul media, soal evaluasi dan lainnya. Berikut adalah tangkapan layar dari elemen teks pada multimedia.

Gambar 2. Konten Media Teks

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Tahun 2023)

Konten media selanjutnya adalah *Infographic* yang merupakan media yang memuat informasi yang dilengkapi dengan grafik atau gambar sebagai unsur penunjang (Alver, Kurniawan, & P, 2022). Pada infographic penyajian visual lebih dominan dibandingkan teks narasi sehingga akan lebih cepat dipahami oleh siswa (Kurniawan, 2020). Pada multimedia 'Bonegorohistories' konten media *Infographic* didesain dengan menggunakan Canva. Kemudian, diunggah pada fitur feed *Instagram*. *Infographic* pada 'Bojonegorohistories' termasuk ke dalam tipe *multiple post*, yaitu i*nfographic* yang

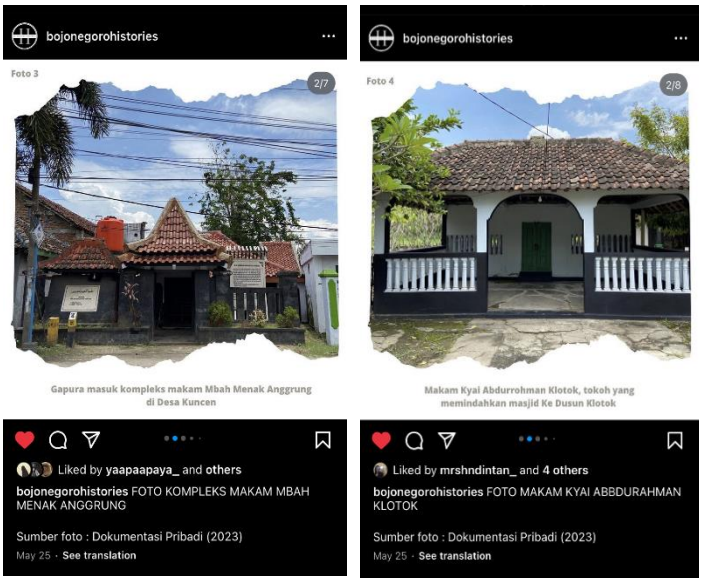
terdiri dari beberapa *slide* dalam satu unggahan di *Instagram* (Kurniawan, 2020). Konten media *infographic* disajikan dengan jumlah 6-9 slide yang diunggah pada tiga *feed* multimedia 'Bojonegorohistories'. Berikut adalah konten media *Infographic yang* dikembangkan.



Gambar 3. Konten Media *Infographic*

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Tahun 2023)

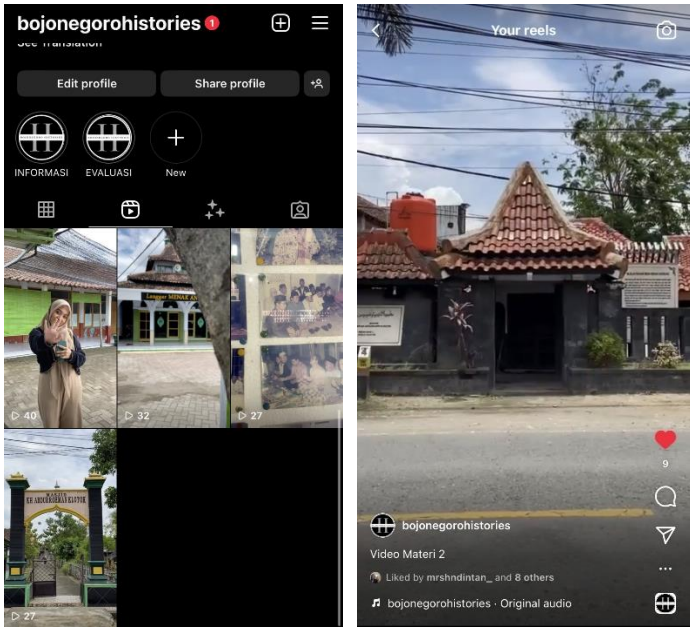
Ketiga adalah konten media berupa foto. Kata foto berasal dari bahasa Yunani *photos* yang memiliki arti cahaya sehingga dapat diartikan bahwa foto merupakan cahaya atau citra yang dihasilkan oleh cahaya (Saputro & Fitri, 2022). Media foto memiliki keunggulan yaitu hasil gambarnya yang sesuai dengan kondisi objek aslinya sehingga siswa dapat mempelajarinya tanpa harus melihat objeknya secara langsung (Pratiwi et al., 2018). Pada pengembangannya, foto-foto mengenai Mbah Menak Anggrung diunggah pada fitur feed dengan tipe *multiple post.*



Gambar 4. Konten Media Foto

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Tahun 2023)

Pengembangan selanjutnya adalah berupa video. Video merupakan media audio visual yang dapat membantu siswa mengingat dan memahami informasi yang disampaikan (Awaliyah et al., 2022). Penggunaan video membuat siswa termotivasi dan memunculkan semangat siswa pada materi yang disampaikan guru (Syaparuddin & Elihami, 2020). Video pada multimedia 'Bojonegorohistories' diedit dengan bantuan aplikasi VN sedangkan editing audionya dengan bantuan software Adobe Podcast. Jumlah video yang diunggah pada fitur reels sebanyak 4 video dengan durasi kurang dari 90 detik. Pengambilan footage dilakukan di Desa Kuncen sehingga siswa dapat melihat kondisi peninggalan Mbah Menak Anggrung tanpa harus melihat objek secara langsung. Berikut adalah konten media video pada multimedia 'Bojonegorohistories'.

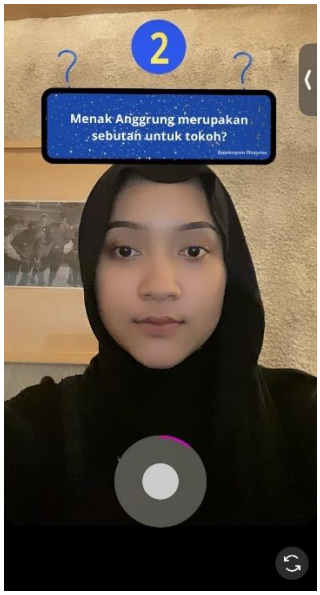


Gambar 5. Konten Media Video

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Tahun 2023)

Konten media yang menambah kesan interaktif pada multimedia 'Bojonegorohistories' adalah filter *game* edukasi. Filter *game* edukasi merupakan yang dikembangkan berbentuk head quiz yang dapat diakses pada fitur filter *Instagram*. Fitur tersebut merupakan fitur baru yang dirilis Instagram. Filter *Instagram* memungkinkan pengguna untuk mengambil foto maupun video dengan sentuhan filter digital (Anggraini et al., 2021). Filter *game* edukasi merupakan suatu inovasi dalam memberikan kuis pada siswa, karena mudah digunakan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik (Hendriani et al., 2022). Pengembangan filter *game* edukasi dilakukan dengan bantuan *software* Spark AR Studio sedangkan desainnya menggunakan Canva. Filter *game* edukasi tersebut terdiri dari 4 soal yang diacak oleh *Instagram*. Setiap pengambilan video, akan muncul satu pertanyaan yang harus dijawab dalam durasi 5 detik. Kemudian, jawaban benar akan muncul. Hasil dari pengambilan

video menggunakan filter tersebut dapat diunduh atau dibagikan pada akun *Instagram* masing-masing siswa. Berikut tangkapan layer filter *game* edukasi.



Gambar 6. Konten Media Filter Game Edukasi

(Sumber: Dokumentasi Pribadi Tahun 2023)

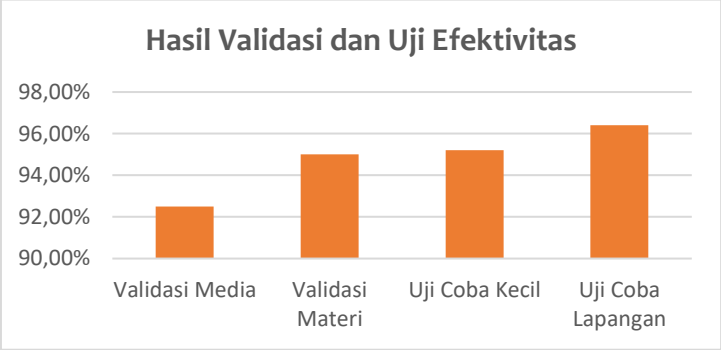
Implementasi 'Bojonegorohistories' dalam Pembelajaran Sejarah

Langkah selanjutnya setelah media berhasil dikembangkan adalah melakukan validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan media sebelum dilakukannya uji coba lapangan pada siswa (Hendriani et al., 2022). Pada tahap validasi materi, aspek yang dinilai adalah aspek materi dan aspek bahasa. Rata-rata skor multimedia 'Bojonegorohistories' mendapatkan persentase sebesar 95% pada materinya. Berdasarkan persentase tersebut apabila dianalisis menggunakan kriteria penilaian pada Tabel 1, diperoleh data bahwa materi pada multimedia pembelajaran sejarah berbantuan Instagram 'Bojonegorohistories' termasuk sangat layak.

Pada validasi media terdapat tiga aspek yang dinilai, yaitu aspek tampilan, aspek materi dan aspek penggunaan. Kemudian diperoleh skor persentase sebesar 92,5% dengan kriteria penilaian sangat layak. Dengan begitu makan dapat dikatakan bahwa media yang dikembangkan layak untuk diimplementasikan pada pembelajaran sejarah. Selanjutnya yakni tahap uji efektivitas media. Uji efektivitas dilakukan pada dua tahap, yaitu uji kelompok kecil (*small group trial*) dan uji lapangan (*field trial*). Uji kelompok kecil dilakukan dilakukan terbatas berdasarkan klaster kecerdasan intrapersonal siswa kelas X, mulai dari X-1 sampai X-9. Ketiga klaster kecerdasan intrapersonal tersebut adalah klaster *high, middle, lower* (Aini et al., 2016). Setiap klaster diwakili oleh 3 siswa sehingga pada *small group trial* terdapat 9 siswa. Aspek yang dinilai adalah aspek tampilan, aspek

materi dan aspek penggunaan dengan rata-rata skor yang didapatkan sebesar 95,2% dengan kriteria sangat efektif.

Pada uji coba lapangan (*field trial*) dilakukan di kelas X-8 dengan jumlah 36 siswa. Aspek yang dinilai adalah aspek tampilan, aspek materi dan aspek penggunaan. Ketiga aspek tersebut memperoleh rata-rata skor sebesar 96,4% dengan kriteria sangat efektif. Lebih jelasnya hasil validasi dan uji efektivitas dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Diagram Analisis Hasil Validasi dan Uji Efektivitas
(Sumber: Data Analisis Hasil Validasi dan Uji Efektivitas Tahun 2023)

Multimedia 'Bojonegorohistories' mendapatkan skor validasi dan efektivitas yang tinggi disebabkan karena media tersebut interaktif dan sangat menarik. Desain media yang lebih menonjolkan audio visual dan tidak tekstual dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi (Amalia et al., 2022). Guna membantu siswa belajar sejarah khususnya sejarah lokal, disajikan konten media yang menarik seperti teks, *infographic*, foto, video dan filter *game* edukasi. Konten media tersebut oleh siswa dianggap menarik dan membuat siswa dapat lebih mudah memahami materi. Terlebih karena hadirnya filter *game* edukasi yang dapat diakses pada fitur filter *Instagram*. Memanfaatkan filter *game* edukasi sebagai bentuk evaluasi dapat membantu siswa mengingat memori mengenai materi dengan cepat dan mudah (Amalia et al., 2022). Hal tersebut tentunya mempengaruhi minat siswa sehingga pemahaman sejarah siswa akan meningkat.

Faktor lainnya yang membuat multimedia 'Bojonegorohistories' mendapat skor tinggi adalah karena materi yang disajikan unik dan belum banyak dibahas. Materi yang disajikan membahas mengenai sejarah lokal yaitu peranan Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro. Materi tersebut belum pernah disajikan pada penelitian pengembangan terdahulu. Penyajian materi juga runtut dan kronologis sehingga siswa menjadi mudah untuk mempelajarinya. Multimedia 'Bojonegorohistories' juga mudah untuk dioperasikan karena menggunakan bantuan *Instagram*. *Instagram* merupakan aplikasi popular yang sering digunakan siswa kelas X-8 sehingga siswa akan menjadi familiar dan mudah untuk mengoperasikan multimedia. Multimedia 'Bojonegorohistories' juga dapat diakses kapan saja, asalkan terdapat akses internet yang memadai.

Multimedia 'Bojonegorohistories' dikategorikan sebagai media yang layak digunakan pada pembelajaran sejarah. Hal tersebut karena kesesuaiannya dengan beberapa kriteria media pembelajaran sejarah yang baik. Adapun kriteria-kriteria tersebut yaitu (1) kemudahan pengoperasian bagi guru dan siswa, (2) mampu merekonstruksikan peristiwa sejarah dengan runtut dan kronologis, dan (3) mampu merangsang keaktifan siswa dalam pembelajaran (Aksa, 2017; Maskun et al., 2021).

Pada kriteria pertama, multimedia 'Bojonegorohistories' dikategorikan layak karena media dilengkapi dengan petunjuk penggunaan sehingga pengguna dapat membaca terlebih dahulu sebelum menggunakan media. Setiap konten media yang dikembangkan juga diberikan teks penjelas yang berbentuk narasi informatif. Misalnya seperti judul *infographic*, sumber konten media foto, dan keterangan urutan konten video. Selain itu fitur-fitur *Instagram* yang digunakan juga sangat familiar oleh para siswa dan guru. Hal tersebut tentunya memudahkan pengguna baik guru maupun siswa untuk mengoperasikan multimedia pembelajaran sejarah berbantuan *Instagram* 'Bojonegorohistories'.

Kriteria kedua juga sesuai dengan multimedia 'Bojonegorohistories', didasarkan pada terdapatnya konten media infographic dan video. Melalui infographic, siswa dapat belajar sejarah peranan Mbah Menak Anggrung secara runtut dan kronologis. Terlebih karena konten tersebut dibagi menjadi 3 feed atau 3 sub materi yaitu (1) biografi Mbah Menak Anggrung, (2) proses penyebaran agama Islam oleh Mbah Menak Anggrung dan (3) peninggalan Mbah Menak Anggrung. Selain itu, pada konten media video juga disajikan secara kronologis. Namun, dengan format berupa video. Keberadaan fitur tersebut dapat membantu merekonstruksikan pengetahuan siswa dengan visualisasi materi yang menarik (Amalia et al., 2022).

Pada kriteria ketiga, kelayakan multimedia 'Bojonegorohistories' dapat dinilai dari tersedianya filter *game* edukasi berbentuk *head quiz*. *Game* edukasi bersifat interaktif karena siswa tidak hanya sebagai sasaran pasif media tetapi juga dapat menggunakan dan mencoba media tersebut. Keberadaan filter *game* edukasi membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menarik, seru, tidak membosankan, meningkatkan minat belajar siswa sehingga peran aktif siswa dalam pembelajaran akan meningkat (Anggraini et al., 2021).

Pengembangan multimedia pembelajaran sejarah berbantuan *Instagram* berdampak terhadap tingkat pemahaman siswa mengenai sejarah lokal peranan Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro. Menurut Anderson dan Krathwohl (2010) dalam (Hendawati & Kurniati, 2017) mengatakan bahwa indikator pemahaman adalah menafsirkan, memberikan contoh, mengelompokkan, meresume, memberikan simpulan, membandingkan, dan menjelaskan. Berdasarkan indikator tersebut siswa kelas X-8 dinyatakan memahami materi yang dikembangkan. Hal tersebut karena siswa dapat melakukan resume, presentasi kelompok dan menjawab soal evaluasi mengenai peranan Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro.

SIMPULAN

Artikel penelitian dan pengembangan ini menghasilkan produk yaitu multimedia pembelajaran sejarah berbantuan Instagram "Bojonegorohistories'. Pengembangan tersebut didasari atas beberapa masalah dan potensi yang ada di kelas X SMAN 4 Bojonegoro. Permasalahan tersebut adalah (1) penggunaan media yang sama secara berulang, (2) kurangnya inovasi media pembelajaran sejarah, dan (3) rendahnya pengetahuan siswa mengenai sejarah lokal Bojonegoro. Adapun potensi yang ada yaitu (1) tersedianya jaringan internet WIFI, dan (2) diperbolehkannya siswa membawa *smartphone*. Pada pengimplementasian dalam pembelajaran sejarah, dilakukan penilaian berupa uji validasi dan uji efektivitas. Keduanya sama-sama mendapatkan nilai yang tinggi dan masuk dalam kriteria sangat efektif dan sangat layak. Pengaruh yang didapatkan dari pengembangan multimedia 'Bojonegorohistories' yaitu meningkatkannya pemahaman siswa pada materi sejarah lokal peran Mbah Menak Anggrung dalam penyebaran agama Islam di Bojonegoro.

DAFTAR RUJUKAN

Aditia, A. M., Latianingsih, N., & Wijayanty, M. (2017). Pengaruh Penggunaan Internet Sebagai Media Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Administrasi Niaga Politeknik Negeri Jakarta. *Administrasi Bisnis Terapan*, *14*(1), 9–18.

Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis Kebutuhan Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Literasi Dalam Pendidikan Di Era Digital Untuk Generasi Milenial*, 9. Surabaya: Universitas Muhammadiyah Surabaya.

Aini, A. Z., Retno, D., & Saputro, S. (2016). EKSPERIMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE NHT (NUMBERED HEADS TOGETHER) DENGAN ASSESMENT FOR LEARNING (AfL) PADA MATERI HIMPUNAN DITINJAU DARI KECERDASAN INTRAPERSONAL SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA SE-KABUPATEN TULUNGAGUNG. *JMEE*, *6*(1), 57–67.

Aksa. (2017). Classification and Characteristics of Historical Learning Media. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research (ASSEHR), Volume 158 International Conference on Teacher Training and Education 2017 (ICTTE 2017)*, *158*(3), 37–43. https://doi.org/10.2991/ictte-17.2017.1

Alver, L. P., Kurniawan, H., & P, B. I. (2022). Pengembangan Media Infografik Perang Diponegoro untuk Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI SMA. *HISTORIA VITAE*, *2*(1), 67–76.

Amalia, M., Sapto, A., & Nafi'ah, U. (2022). Aplikasi Journey Guerilla of Revolution (Jaguar) Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Unity. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *5*(1), 87. https://doi.org/10.17977/um0330v5i1p87-99

Amnawati, B. (2022). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Kelas X TPP pada Materi Pergerakan Nasional dengan Memanfaatkan Instagram. *EDUCATOR : Jurnal Inovasi Tenaga Pendidik Dan Kependidikan*, *2*(1), 72–83.

Andrianti, Y., Susanti, L. R. R., & Hudaidah. (2016). Pengembangan Media Powtoon Berbasis Audiovisual pada Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Criksetra*, *5*(9), 58–68. Retrieved from https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/criksetra/article/view/4802

Anggraini, S. Y., A.R., S., & Soleh, D. A. (2021). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram Pada Muatan Ipa Kelas V Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, *5*(2), 145–151. https://doi.org/10.37478/optika.v5i2.1070

Arinda, F. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Ilmu Pengetahuan Sosial Smp. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran) Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran*, *2*(2), 302–306. https://doi.org/10.17977/um031v2i22016p302

Awaliyah, C., Nadiah, L., Arifin, M. H., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, *6*(1), 4427–4430.

Azmi, M., Joebagio, H., & Suryani, N. (2017). Studi Pendahuluan Pengembangan Aplikasi Smartphone Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Sejarah. *Vidya Karya*, *31*(1), 57–63. https://doi.org/10.20527/jvk.v31i1.3974

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Athena: Springe.

Draini, W., Yusuf, S., & Rahelly, Y. (2015). Pengembangan Multimedia Interaktif Dalam Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas XI SMA Negeri 2 Palembang. *Jurnal Criksetra*, *4*(8), 165–173.

Effendi, Z., & Murinto. (2014). Aplikasi Multimedia Sebagai Media Informasi Pada. *Jurnal Sarjana Teknik Informatika*, *2*(1), 342–353. Retrieved from https://www.neliti.com/publications/211583/aplikasi-multimedia-sebagai-media-informasi-pada-pengenalan-monumen-yogya-kembal%0Ahttps://core.ac.uk/download/pdf/295348072.pdf

Ghifari, A. D. Al, Widyaningrum, R., & Maudiarti, S. (2021). Pengembangan Konten Pembelajaran di Media Sosial Instagram untuk Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X di SMAN 103 Jakarta. *Jurnal Pembelajaran Inovatif*, *4*(1), 43–54. https://doi.org/10.21009/jpi.041.06

Hariyono, H. (2017). Sejarah Lokal: Mengenal yang Dekat, Memperluas Wawasan. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *11*(2), 160–166. https://doi.org/10.17977/um020v11i22017p160

Hendawati, Y., & Kurniati, C. (2017). Penerapan Metode Eksperimen Terhadap Pemahaman Konsep Siswa Kelas V Pada Materi Gaya Dan Pemanfatannya. *Metodik Didaktik*, *13*(1), 15–25. https://doi.org/10.17509/md.v13i1.7689

Hendriani, T., Ardiawan, Y., & Oktaviana, D. (2022). Pengembangan Filter Game Edukasi Berbasis Instagram pada Materi Persamaan Linear Satu Variabel. *Jurnal Riset Rumpun Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam*, *1*(2), 92–107. https://doi.org/10.55606/jurrimipa.v1i2.519

Iqbal, I., & Mutawakkil, M. (2021). Pemanfaatan Internet Pada Smartphone Sebagai Sumber Belajar Mata Pelajaran Sejarah Di Kelas Xi Smk Negeri 5 Palu. *Scolae: Journal of Pedagogy*, *4*(1). https://doi.org/10.56488/scolae.v4i1.85

Izzuddin, A. (2009). *Mbah Djabbar : Leluhur dan Dzurriahnya*. Surabaya: Ide Kreatif.

Kurniawan, H. (2020). Infografik Sejarah Dalam Media Sosial: Tren Pendidikan Sejarah Publik. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *14*(2), 1. https://doi.org/10.17977/um020v14i22020p1-13

Manurung, P. (2021). Multimedia Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid 19. *Al-Fikru: Jurnal Ilmiah*, *14*(1), 1–12. https://doi.org/10.51672/alfikru.v14i1.33

Maskun, Susanto, H., & Sumargono. (2021). Visualize The Colonial History of The Dutch East Indies Government in Lampung as A Local History Learning Media. *International Journal of Progressive Sciences and Technologies (IJPSAT)*, *28*(1), 378–388. Retrieved from

http://repository.lppm.unila.ac.id/id/eprint/34005%0Ahttp://repository.lppm.unila.ac.id/34005/1/jurnal pak maskun.pdf

Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Jurnal Tasyri'*, *26*(1), 21–32.

Nurdianto, S. A. (2021). Social Media (Youtube, Instagram, and Spotify) in History Learning to Strengthen Digital Literature of High School Students: A Case Study at SMAN 1 Sambit, Ponorogo. *International Symposium on Open, Distance, and E-Learning*, 31–36. Jakarta: Kemdikbudristek.

Pramartha, I. N. B. (2022). Pemanfaatan Media Sosial Populer Dalam Pembelajaran Sejarah Berbasis Kearifan Lokal Di Era Disrupsi. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sosial*, 17–25. Denpasar: Universitas PGRI Mahadewa Indonesia.

Pratiwi, A., Ajie, H., & Widodo. (2018). Analisis Kebutuhan Elemen Multimedia Foto dan pengembangannya sebagai Konten dalam Sistem Repositori Multimedia Pembelajaran untuk Pengembangan Media Pembelajaran. *PINTER: Jurnal Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, *2*(1), 17–26.

Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPS di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Kota Bengkulu. *IJSSE: Indonesian Journal of Social Science Education*, *1*(1), 49–54.

Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi. (2022). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *5*(2), 122–128.

Rizkiawan, A. W. (2021). *Lahirnya NU Bojonegoro dan Hikayat Padangan Kota Cahaya*. Bojonegoro: Nuntera.

Salmiati, Ningsi, Y., & Ramlah. (2019). Pengaruh Penggunaan Instagram Terhadap Karakter Peserta Didik di Kelas X SMA Negeri 3 Parepare. *JPPI (Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner)*, *3*(1), 73–85.

Saputro, R. A., & Fitri, M. (2022). Pemanfaatan Foto Dan Arsip Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru: Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, *7*(2), 126–134. https://doi.org/10.31851/kalpataru.v7i2.7160

Setianingrum, M. (2017). Penggunaan Variasi Media Ajar Terhadap 3 Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang. *JAPANEDU: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Bahasa Jepang*, *2*(1), 1. https://doi.org/10.17509/japanedu.v2i1.6561

Siregar, S. P., & Yefterson, R. B. (2022). *Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran Video Drama Pada Kelas XI / F SMAN 7 Padang*. *4*(4), 114–125.

Subagti, M. E. (2022). Pemanfaatan Situs Kota Tua Padangan Kabupaten Bojonegoro sebagai Objek Pembelajaran Kontekstual Berbasis Digital History. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *5*(1), 58–75.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Surjono, H. D. (2017). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Konsep dan Pengembangan* (U. Press, ed.). Yogyakarta.

Suryani, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis It. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *10*(2), 186–196. https://doi.org/10.17977/um020v10i22016p186

Susanto, H., & Akmal, H. (2019). Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi. In *Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung*

Mangkurat. Retrieved from http://eprints.ulm.ac.id/8313/1/10. Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi.pdf

Syaparuddin, S., & Elihami, E. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Video pada Pembelajaran PKn di Sekolah Paket C. *Jurnal Edukasi Nonformal*, *1*(1), 187–200.

Syaputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Pemanfaatan Situs Purbakala Candi Muaro Jambi Sebagai Objek Pembelajaran Sejarah Lokal Di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, *3*(1), 77. https://doi.org/10.17977/um0330v3i1p77-87

Waluyo, S. (2021). Arya Penangsang: Santri Kesayangan Sunan Kudus sebagai Pembangun Memori Kolektif dalam Revitalisasi Kota Cepu. *Religious: Jurnal Studi Agama-Agama Dan Lintas Budaya*, *5*(2), 161–172. https://doi.org/10.15575/rjsalb.v5i2.10691

Yakub, M. A. (2018). Mbah Menak Anggrung, Ulama Penyebar Islam di Bojonegoro. In *Bodjonegoro Tempo Doeloe*. Bojonegoro: Gang Kecil.

Zaeni, M. R., & Azmy, F. (2005). *Mbah Menak Anggrung: Perintis Islam Pertama di Desa Kuncen Padangan-Bojonegoro*. Bojonegoro: Lembaga Pengembangan Islam Menak Anggrung Kuncen Padangan Bojonegoro.