PENGEMBANGAN MEDIA PETA SEBAGAI UPAYA PEMETAAN SITUS-SITUS SEJARAH LOKAL DI PEKANBARU

Ego Prayogo[1], Bunari[2], Yuliantoro[3]
Program Studi Pendidikan Sejarah, Universitas Riau
ego.prayogo1530@student.unri.ac.id, bunari@lecturer.unri.ac.id,
yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

This research focuses on the development of map media as a learning medium for the history of the entry of Islam into the archipelago by using maps as objects aimed at developing local history in Pekanbaru. The research also aims to determine the feasibility and implementation of tools in education that can be used by class X students at SMA 1 MUHAMADIYAH Pekanbaru. This research uses the method (research and development, implementation and evaluation). Data collection includes observation, documentation, and questionnaires involving material experts and media experts, as well as student responses. Students show increased interest and understanding of local historical locations through media development supported by barcode scanning on maps, media validation results ensure the suitability of the media and student responses that show a positive impact on learning motivation. This study concludes that using media and varying it in the world of education, especially history learning, makes learning to understand history easier and fosters a deeper appreciation of cultural heritage.

Keywords: media development, historical map, Pekanbaru

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media peta sebagai media pembelajaran sejarah masuknya islam di nusantra dengan menggunakan peta untuk menjadi objeknya bertujuan sebagai bentuk pengembangan sejarah lokal di Pekanbaru.Penelitian bertujuan juga untuk kelayakan dan implementasi alat di Pendidikan bisa di gunakan siswa kelas X di SMA 1 MUHAMADIYAH Pekanbaru.Penelitian ini menggunakan metode (reseach and development, implementation and evaluatation). Pengumpulan data meliputi observasi,dokumentasi,dan angket yang melibatkan para ahli materi dan ahli media, serta respon siswa. Siswa menunjukan peningkatan minat dan pemahaman tentang lokasi sejarah lokal melalui pengembangan media yang di dukung dengan scan barcode di peta, hasil validasi media memastikan kesesuain media dan respon siswa yang menunjukan adanya dampak positif terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menyimpulkan bahwa menggunakan media dan menvariasikan dalam dunia pendidikan terutama pembelajaran sejarah membuat belajar menggerti akan

sejarah tidak sulit dan menumbuhkan apresiasi yang lebih dalam terhadap warisan budaya.

Kata Kunci: pengembangan media, peta sejarah, Pekanbaru

A. Pendahuluan

Teknologi sangat berkembang pesat pada era sekarang, semua kalangan sudah mulai mengenal kemudahan akses dalam beberapa hal yang tidak terbayangkan pada masa sebelumnya. Salah satu perangkat yang sudah sangat umum pada saat ini adalah *gadget* dari perangkat ini pun terdiri dari bayak jenis yang disesuaikan dengan kebutuhan para pemakainya. *Gadget* tersebut memiliki akses yang tidak terbatas termasuk penyediaan informasi, semua informasi sangat cepat menyebar maka dengan mudahnya akses pada saat ini meski hanya presentasinya hanya sebatas layar itu sudah cukup efisien untuk mendapatkan berbagai informasi.

Ilmu pengetahuan yang berkembang secara pesat selain mempengaruhi dunia industri ataupun ekonomi tentu juga turut mempengaruhi dunia pendidikan. Sarana dan media yang digunakan sebagai alat dalam mengajar yang dipakai oleh guru tentu juga harus dikembangkan mengikuti tantangan zaman. Media pembelajaran merupakan semua yang bisa dipakai untuk menyampaikan pesan kepada penerima oleh pemberi pesan sehingga menimbulkan pemikiran yang dirangsang oleh interaksi tersebut. Interaksi yang terjadi akan menarik perhatian dan minat dari peserta didik dengan sedemikian rupa yang tentu jika interaksi tersebut berhasil akan mendapatkan tujuan pembelajaran dengan efektif seperti yang sudah direncanakan sebelumnya (Vidyarini & Vidyarini, 2008:29).

Pertumbuhan ilmu teknologi dan pengetahuan yang semakin canggih memberikan pengaruh besar terhadap sistem pendidikan di Indonesia bahkan dunia. Contoh yang ada pada perkembangannya adalah pembelajaran digital yang digunakan dalam berbagai bidang termasuk pelajaran sejarah. Hasil riset menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* dan internet di Indonesia mengalami peningkatan yang cukup dramatis, seperti jumlah pengguna sosial media yang mencapai 63 juta

dan pemakaian internet ke 34 situs dalam satu hari (Bachtiar, 2024:38). Di dalam pengembangan ini akan banyak membahas tentang penggunaan aplikasi *google lens* yang mana aplikasi ini biasanya banyak digunakan untuk *scanner* pembelian barang, transfer uang dan lain sebagainya umum banyak digunakan bukan untuk pendidikan pada biasanya.

Teknologi pada alplikasi *google lens* yang digunakan untuk *scanner bercode* telah banyak digunakan dalam penelitian untuk suatu gambaran garis tegak yang biasanya ditempelkan pada item toko, kartu indentitas dan surat untuk mengindentifikasi sejumlah produk tertentu. secara umum *bercode* digunakan sebagai *Universal price code* (UPC) atau pembaca harga barang secara otomatis. Kode tersebut menggunakan urutan bervertikal dan spasi untuk mewakili angka dan simbol lainya. Simbol *bercode* biasannya terdiri dari lima bagian: zona tenang (*quite zone*) karakter awal, data karakter berhenti, dan *quite zone* lain (Wahyutama et al., 2013:481).

Perkembangan teknologi menawarkan interaksi baru antara manusia dan digital. Aplikasi *googel lens* untuk *scanner bercode* sebagai hasil teknologi memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan lingkungan yang serba modern ini, sebuah lingkungan yang sebenarnya yang dicontohkan atau sebuah lingkungan yang diciptakan dari imajinasi. *Bercode* dapat dikatakan sebagai multimedia teknologi realitas. *scanner bercode* membuat kita mengakses materi yang diajarkan secara digital, serta membuat pengguna bisa bebas membaca dan memahami materi yang disajikan (Abd Ghofur, 2020:145).

Dalam era revolusi industri saat ini faktor penting dalam penerapan teknologi dalam proses belajar mengajar adalah metode pengajaran dan isi dari pelajaran, biasanya ada perbedaan antara konten pelajaran yang disampaikan oleh guru. Salah satunya adalah pembelajaran digital yang mudah diakses dimana saja asalkan ada akses internet yang baik dan stabil. Pembelajaran digital adalah inovasi dalam pembelajaran yang membuat proses belajar menjadi interaktif dengan menggunakan teknik literasi elektronik untuk mengubah data menjadi informasi yang lebih berguna. Ini mempermudah untuk

mengambil informasi yang sesuai untuk digunakan dalam proses belajar (Najib & Maunah, 2022:2).

Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran digital seperti media multimedia sangat penting karena memberikan kemudahan dan efisiensi bagi masyarakat dalam penyampaian konten pembelajaran. Media multimedia seperti teks, suara, gambar, video dan menggunakan aplikasi *google lens* sangat membantu dalam memperkuat proses pembelajaran dan membuatnya menjadi interakti.

Aplikasi berbasis *website* memudahkan proses pembelajaran dan memiliki kelebihan tersendiri dalam hal penyampaian informasi. Kebutuhan masyarakat akan pembelajaran yang instan dan efisien membuat pemanfaatan teknologi dan media multimedia menjadi penting dan banyak diterapkan dalam proses kegiatan belajar dan mengajar (Rahman, 2021:9).

Pembelajaran sejarah menjadi tidak sekadar transmisi pengetahuan, tetapi juga menjadi proses aktif dan interaktif yang memfasilitasi pengembangan keterampilan berpikir kritis dan kreatif serta membangun rasa nasionalisme dan patriotisme siswa. Penerapan teknologi seperti aplikasi *google lens* dalam pembelajaran sejarah bisa menjadi solusi untuk mengatasi kendala seperti keterbatasan sumber daya sejarah dan mempermudah siswa untuk memahami sejarah secara museum digital dan membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik (Nadila, 2024:5).

Menurut Ummah (2019:69) bahan ajar yang mengakomodir materi sejarah seperti modul atau aplikasi membuat peserta didik lebih tertarik dan mempermudah pemahaman materi sejarah. Hal ini karena objekobjek sejarah dikaitkan dengan materi pelajaran yang ada di sekolah sehingga peserta didik dapat menganalisis dan memahami peristiwa sejarah dengan baik. Guru juga harus mengubah strategi pembelajaran dari berlandaskan *teaching* menjadi berlandaskan learning untuk mempermudah interaksi antara guru dan siswa dan menumbuhkan kesadaran sejarah.

Pemanfaatan objek sejarah sebagai media pembelajaran juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk belajar sejarah secara nyata dan menambah pemahaman tentang

sejarah melalui pengalaman langsung. Ini juga membantu membangun kesadaran sejarah dan memperkuat identitas nasional. Oleh karena itu, pemeliharaan dan pemanfaatan objek sejarah sebagai media pembelajaran harus dilakukan secara bijaksana dan dapat memberikan kontribusi yang positif bagi pemahaman sejarah dan pembangunan bangsa.

Objek sejarah atau situs sejarah merupakan sarana yang dapat menggambarkan peristiwa masa lalu dan sangat baik sebagai penyampaian sejarah. Namun, para guru masih merasa kesulitan dalam menyampaikan sejarah dengan cara yang efektif karena banyaknya objek sejarah yang bisa dikunjungi dan kurang menarik bagi generasi muda apalagi ditambah dengan tidak terawatnya objek sejarah di daerah tersebut. Objek sejarah di wilayah daerah kabupaten di Provinsi Riau di sebagian kurang terawat, para masyarakat sudah tidak tertarik lagi untuk mengunjugi apalagi mempelajari sejarah lokal di Kota Pekanbaru.

Solusi dari masalah diatas salah satunya adalah dengan pelestarian objek sejarah di kota Pekanbaru adalah melalui pengembangan aplikasi *google lens*. *Google lens* merupakan suatu aplikasi yang sering di gunakan dalam fungsinya sebagai *scanner* untuk code barang di beli untuk mengetahui berapa harganya, di dalam pembelajaran jarang di gunakan untuk *google lens* ini maka dari itu peneliti membuat dan koloborasi *google lens* di dalam pembelajaran. Aplikasi ini diharapkan menjadi media pembelajaran yang efektif untuk mengenal objek sejarah yang ada di Kota Pekanbaru dan membantu memperkenalkan objek-objek tersebut kepada generasi muda. Ini juga dapat membantu dalam memperkenalkan sejarah dan budaya setempat kepada masyarakat luas dan membantu memelihara objek sejarah tersebut untuk masa akan datang serta penelitian ini menggunakan metode metode yang objektif yang selaras dengan pengembangan teknologi di dunia baik Indonesia, jadi penelitian ini berguna untuk guru maupun siswa yang sulit memahami atau pun mengajarkan Pendidikan Sejarah di dunia Pendidikan tidak kesulitan untuk menyampaikan ke para generasi bangsa negara kita lewat Pendidikan Sejarah, kemudian jangan di lupakan

juga. penelitian yang di buat oleh peneliti ini untuk melestarikan juga sejarah supaya tidak hilang di telan waktu akibat tidak ada kesadaran untuk merawat tempat tempat Sejarah kita terutama di Indonesia dan Riau.

Berdasarkan penjelasan di atas guru sekarang banyak menoton di dalam proses belajar mengajar, tentunya guru sejarah sering merasa tidak perhatikan mata pelajarannya, alat bantu penunjang yang kurang, siswa beranggapan Sejarah itu tidak perlu, dan pada akhirnya pembelajaran menjadi tidak menarik membosankan bagi siswa. Maka dari itu dengan metode sudah pilih oleh peneliti bisa digunakan membantu dan memotivasi guru Sejarah di sekolah, sehingga guru guru menjadi lebih kreatif dan bervariasi untuk kegiatan dalam proses pembelajaran di sekolah. berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti tertarik untuk mencoba mengembangkan aplikasi *google lens* belajar sejarah di sekolah SMA 1 Muhamaddiyah Pekanbaru dengan spesifikasi judul **Pengembangan Media Peta pada Aplikasi *Google Lens* Sebagai Upaya Pemetaan Situs-Situs Sejarah Lokal di Pekanbaru.**

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE** yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilaksanakan di SMA 1 Muhammadiyah Pekanbaru dengan tujuan mengembangkan aplikasi berbasis **Google Lens** yang memuat objek-objek sejarah lokal Kota Pekanbaru sebagai media pembelajaran sejarah. Pada tahap analisis, peneliti mengumpulkan data dan informasi mengenai sejarah lokal yang relevan dengan materi pembelajaran. Tahap perancangan dilakukan dengan menentukan tujuan pengembangan aplikasi sesuai kurikulum serta menyusun flowchart sebagai rancangan media. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, peneliti mengumpulkan berbagai sumber pendukung seperti teks, gambar, dan video yang kemudian diolah menjadi produk pembelajaran. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi berdasarkan masukan yang diberikan. Tahap implementasi dilakukan melalui

uji coba aplikasi kepada siswa SMA 1 Muhammadiyah Pekanbaru, sedangkan tahap evaluasi bertujuan untuk memperbaiki produk berdasarkan hasil validasi dan uji coba hingga diperoleh produk akhir yang layak digunakan.

Subjek penelitian terdiri atas ahli materi, ahli media, dan siswa sebagai pengguna aplikasi. Data penelitian diperoleh dari dua sumber, yaitu data primer yang berasal dari observasi langsung terhadap situs dan objek sejarah lokal di Pekanbaru serta data sekunder yang diperoleh dari buku, jurnal, dan artikel yang relevan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi lapangan dan penggunaan media, sedangkan angket digunakan untuk mengumpulkan penilaian dari ahli materi, ahli media, dan pengguna terkait kualitas aplikasi yang dikembangkan. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, verifikasi data, analisis data, interpretasi data, serta penarikan kesimpulan. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menghasilkan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa terhadap sejarah lokal Kota Pekanbaru.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini berfokus pada pengembangan **media peta berbasis Google Lens** sebagai upaya pemetaan situs-situs sejarah lokal di Pekanbaru untuk mendukung pembelajaran sejarah pada siswa kelas X SMA 1 Muhammadiyah Pekanbaru. Pengembangan media dilakukan karena peneliti menemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah, seperti rendahnya konsentrasi siswa saat pembelajaran berlangsung, terutama pada jam siang, penggunaan telepon genggam yang kurang terarah, serta masih dominannya metode ceramah yang membuat siswa merasa bosan. Selain itu, keterbatasan guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital juga menjadi salah satu kendala yang menyebabkan proses pembelajaran kurang menarik dan kurang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Berdasarkan kondisi tersebut, peneliti

mengembangkan media peta sejarah yang memanfaatkan teknologi Google Lens dan barcode sebagai sarana untuk menghubungkan materi sejarah dengan situs-situs sejarah lokal yang ada di Pekanbaru.

Pengembangan media dilakukan menggunakan model **ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation)**. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta menyesuaikan materi dengan Kurikulum Merdeka yang digunakan di sekolah. Materi yang dipilih adalah **Sejarah Islam Masuk ke Nusantara**, yang kemudian dihubungkan dengan sejarah lokal Pekanbaru. Pada tahap perancangan, peneliti mengumpulkan berbagai sumber materi, gambar, dan informasi sejarah, kemudian menyusun desain peta, membuat barcode yang terhubung dengan informasi sejarah tambahan, serta menyusun instrumen penelitian berupa angket validasi dan angket respons siswa. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media peta dibuat menggunakan aplikasi Canva dengan memuat peta Pekanbaru, penanda lokasi situs sejarah, gambar pendukung, dan barcode yang dapat dipindai menggunakan Google Lens untuk mengakses informasi sejarah secara lebih lengkap.

Setelah produk selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen Pendidikan Sejarah Universitas Riau dan memperoleh skor 47 dari 50 dengan persentase **94%**, yang termasuk kategori **sangat layak**. Penilaian ini menunjukkan bahwa isi materi, ketepatan penyajian, penggunaan bahasa, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran telah memenuhi standar yang diharapkan. Sementara itu, validasi ahli media memperoleh skor 42 dari 50 dengan persentase **84%**, yang termasuk kategori **layak**. Penilaian ini mencakup aspek tampilan media, pemilihan warna, tata letak, penggunaan gambar, ukuran huruf, kemudahan penggunaan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa kelas X SMA 1 Muhammadiyah Pekanbaru. Uji coba dilaksanakan dalam dua tahap, yaitu kelompok kecil yang terdiri atas 10 siswa dan kelompok besar yang terdiri atas 25 siswa. Pada kelompok kecil diperoleh rata-rata persentase penilaian sebesar **89%** dengan kategori **sangat layak**, sedangkan pada kelompok besar diperoleh rata-rata persentase sebesar **81%** dengan kategori **layak**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa memberikan respons yang sangat positif terhadap media yang dikembangkan. Mereka menilai media peta sejarah berbasis Google Lens menarik, mudah digunakan, membantu memahami materi, serta mampu meningkatkan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran sejarah. Selain itu, penggunaan barcode dan Google Lens memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif karena siswa dapat mengakses informasi tambahan secara mandiri melalui telepon genggam.

Berdasarkan hasil validasi dan uji coba, media peta sejarah berbasis Google Lens terbukti memiliki tingkat kelayakan yang tinggi sebagai media pembelajaran sejarah. Rata-rata hasil penilaian menunjukkan bahwa media memperoleh kategori **sangat layak** baik dari ahli maupun pengguna. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga mampu menghubungkan materi sejarah dengan kondisi nyata di lingkungan sekitar siswa. Dengan adanya visualisasi lokasi situs sejarah dalam bentuk peta dan dukungan teknologi digital, siswa dapat memahami hubungan antara peristiwa sejarah, lokasi geografis, dan perkembangan masyarakat secara lebih konkret. Oleh karena itu, media peta berbasis Google Lens dinilai efektif dalam meningkatkan minat belajar, mempermudah pemahaman materi sejarah, serta memperkenalkan sejarah lokal Pekanbaru secara lebih menarik, inovatif, dan kontekstual kepada peserta didik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran peta pekanbaru

materi sejarah islam masuk ke nusantara pada siswa kelas X SMA 1 Muhamadiyah Pekanbaru telah dilakukan sesuai dengan prosedur dari model pengembangan ADDIE yang melalui beberapa tahapan diantaranya yaitu analisis (analyse), perancangan (design), pengembangan (develop), implementasi (implement), evaluasi (evaluate). Media peta ini digunakan sebagai media pembelajaran pada pembelajaran sejarah kelas X pada materi Sejarah Islam Masuk ke Nusantara. Sebelum dilakukannya uji coba media peta melalui proses validasi oleh 2 orang ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Setelah media yang dikembangkan mendapatkan hasil yang layak, maka media peta akan diuji cobakan terlebih dahulu kepada uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang siswa, dan kemudian baru dilanjutkan pada uji coba kelompok besar yang terdiri dari 30 orang siswa.

2. Hasil dari uji kelayakan media peta dengan validasi dari dua orang, yaitu ahli materi dan ahli media. Dimana berdasarkan penilaian ahli materi secara keseluruhan mendapatkan persentase sebesar 94% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Sedangkan hasil dari penilaian ahli media secara keseluruhan diperoleh persentase sebesar 84% dan dinyatakan “ Layak”. Penilaian juga dilakukan berdasarkan respon dari siswa terhadap media peta , adapun hasil penilaian kelayakan dari uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase sebesar 89% dan dinyatakan “Sangat Layak”. Sementara itu, dari uji coba kelompok besar mendapatkan persentase sebesar 81% dan dinyatakan “ Layak”. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil pengembangan media peta mendapatkan hasil secara keseluruhan yaitu “Sangat Baik/Sangat Layak”.

3. Penerapan media peta di kelas X SMA1 Muhamadiyah Pekanbaru terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan belajar siswa terhadap materi Sejarah Islam masuk ke Nusantara. Berdasarkan hasil respon guru sejarah, media ini memperoleh persentase “Sangat

Baik." Sementara itu, uji coba kepada peserta didik menunjukkan hasil yang sangat positif, maupun itu uji coba kelompok kecil ataupun kelompok besar. Proses pembelajaran dengan media peta memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih interaktif pembelajaran. Dengan demikian, media ini sangat layak digunakan sebagai alat bantu pembelajaran sejarah karena mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara signifikan.

DAFTAR PUSTAKA

Abd Ghofur. (2020). Pengembangan media pembelajaran scan barcode berbasis Android dalam pembelajaran IPS. *EduTeach: Jurnal Edukasi dan Teknologi Pembelajaran, 1*(2), 144–152. https://doi.org/10.37859/eduteach.v1i2.1985

Bachtiar, Y. (2024). Layar kecil, masalah besar: Analisis penggunaan smartphone dan pengaruhnya terhadap keterlambatan berbicara anak. *LITERASI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah, 14*(2), 559–562. https://doi.org/10.23969/literasi.v14i2.11550

Hardiansyah, L., & Hartati, M. S. (2020). Peran Bung Karno dalam pendidikan selama pengasingan di Bengkulu (1938–1942). *Jurnal Pendidikan*. http://www.jurnal.stkipm-pagaralam.ac.id/index.php/jppn/article/view/71

Hidayat, F., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. *Jurnal UIN, 1*(1), 28–37.

Nadila. (2024). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran. *JUPSI: Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia, 2*(1), 37–46. https://doi.org/10.62238/jupsijurnalpendidikansosialindonesia.v2i1.72

Najib, M. A., & Maunah, B. (2022). Inovasi pendidikan di era digital. *Manajemen Pendidikan Islam, 10*(1). https://www.google.co.id/books/edition/Inovasi_Pendidikan_Sekolah_Dasar_di_Era/IrvlEAAAQBAJ

Rahman, D. (2021). Pemanfaatan internet sebagai sumber belajar dan informasi. *Jurnal Perpustakaan dan Informasi, 1*(1), 9–14.

Sugiyono. (2014). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Ummah. (2019). Pengembangan bahan ajar sejarah (modul) berbasis diorama Museum Benteng Vredeburg untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa kelas XI.

Vidyarini, T. N. (2008). Budaya populer dalam kemasan program televisi. *Jurnal Ilmiah Scriptura, 2*(1), 29–37.

Wahyutama, F., Samopa, F., & Suryotrisongko, H. (2013). Penggunaan teknologi augmented reality berbasis barcode sebagai sarana penyampaian informasi spesifikasi dan harga barang yang interaktif berbasis Android. *Teknik Pomits, 2*(3), 1–6.