



Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



Program Studi Pendidikan Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Persatuan Guru Republik Indonesia
Palembang



**Nilai-Nilai Sejarah Rumah Limas Seratus
Tiang di Desa Sugih Waras Kabupaten
Ogan Komering Ilir Sebagai Sumber
Pembelajaran Sejarah Lokal**

Natasyah Maharanis, Kabib Sholeh, Wandiyu

**Konsep Batanghari Sembilan dalam
Sejarah dan Kebudayaan Melayu Sumatera
Selatan Sebagai Sumber Pembelajaran
Sejarah Lokal**

Ana Mardiana, Muhamad Idris, Wandiyu

**Pluralisme dalam Kain Tenun Songket
Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran
Sejarah**

*Sahadat, Muhamad Idris, Eva Dina
Chairunisa*

**Tinjauan Historis Akulturasi Budaya dalam
Kuliner Palembang Sebagai Sumber
Pembelajaran Sejarah**

*Fatma Dwi Oktaria, Muhamad Idris, Aan
Suriadi*

**Pemanfaatan Teknologi (LCD dan Aplikasi
Power Point) dengan Model Pembelajaran
Talking Stick dalam Pembelajaran Sejarah**

Faruq Hasan Asy'ari, M. Zaki Haqibillah

**Koleksi Museum dr. Adnan Kapau Gani
Palembang Sebagai Pembelajaran Sejarah
di SMA Methodist 3 Palembang**

*Olivia Dwi Saniyah, Kabib Sholeh, Dina Sri
Nindiati*

**Eksistensi Istana Adat Kesultanan
Palembang Darussalam Sebagai Wadah
Pelestarian Adat Budaya Palembang
Tahun 2004-2020**

*Harlis Suhayat, Zaza Yulianti Amelia,
Syarifuddin, Supriyanto*

**Telaah Konseptual Pendekatan Kuantitatif
dalam Sejarah**

Arditya Prayogi

**Pengaruh Revolusi Hijau Terhadap
Perubahan Sosial Ekonomi Petani di
Kabupaten Karanganyar Tahun 1969-1998**

Aris Agus Styawan

**Eksistensi Pengrajin Gerabah di Kelurahan
Kedaton Kecamatan Kayu Agung Tahun
1980-2020**

*Syarifuddin, Supriyanto, Adinda Putri Wiryani,
Niswaton Hasibah, Vina Anjelina*

Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 8, Nomor 1, Juli 2022

Chief Editor

Drs. Sukardi, M.Pd.

Editor

Dr. Muhamad Idris, M.Pd.
Eva Dina Chairunisa, M.Pd.
Jeki Sepriady, S.Pd.

Reviewer

Dr. Tahrun, M.Pd.	(Universitas PGRI Palembang)
Drs. Supriyanto, M.Hum.	(Universitas Sriwijaya Palembang)
Dra. Retno Purwati, M.Hum.	(Balai Arkeologi Sumatera Selatan)
Dr. Nor Huda Ali, M.Ag., M.A.	(Masyarakat Sejarawan Indonesia Sumsel)
Dr. Budi Agung Sudarman, S.S., M.Pd.	(Balai Bahasa Provinsi Sumatera Selatan)
Dr. Purmansyah, M.A.	(Universitas Muhammadiyah Palembang)

Alamat Redaksi

Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Palembang
Telp. 0711-510043
Email: jurnalkalpatarusejarah@gmail.com
Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>

Kalpataru

JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH

Terbit dua kali setahun pada
Juli dan Desember

Diterbitkan oleh:
Program Studi Pendidikan
Sejarah
Jurusan Pendidikan IPS
Fakultas Keguruan
dan Ilmu Pendidikan
Universitas PGRI Palembang

Gambar Cover:
Pohon Kalpataru
Candi Prambanan



Koleksi: Muhamad Idris

DAFTAR ISI

Nilai-Nilai Sejarah Rumah Limas Seratus Tiang di Desa Sugih Waras Kabupaten Ogan Komering Ilir Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal <i>Natasyah Maharanis, Kabib Sholeh, Wandiyono.....</i>	1-10
Konsep Batanghari Sembilan dalam Sejarah dan Kebudayaan Melayu Sumatera Selatan Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah Lokal <i>Ana Mardiana, Muhamad Idris, Wandiyono</i>	11-21
Pluralisme dalam Kain Tenun Songket Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah <i>Sahadat, Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa.....</i>	22-30
Tinjauan Historis Akulturasi Budaya dalam Kuliner Palembang Sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah <i>Fatma Dwi Oktaria, Muhamad Idris, Aan Suriadi.....</i>	31-47
Pemanfaatan Teknologi (LCD dan Aplikasi Power Point) dengan Model Pembelajaran <i>Talking Stick</i> dalam Pembelajaran Sejarah <i>Faruq Hasan Asy'ari, M. Zaki Haqibillah</i>	48-52
Koleksi Museum dr. Adnan Kapau Gani Palembang Sebagai Pembelajaran Sejarah di SMA Methodist 3 Palembang <i>Olivia Dwi Saniyah, Kabib Sholeh, Dina Sri Nindiati</i>	53-65
Eksistensi Istana Adat Kesultanan Palembang Darussalam Sebagai Wadah Pelestarian Adat Budaya Palembang Tahun 2004-2020 <i>Harlis Suhayat, Zaza Yulianti Amelia, Syarifuddin, Supriyanto</i>	66-75
Telaah Konseptual Pendekatan Kuantitatif dalam Sejarah <i>Arditya Prayogi.....</i>	76-85
Pengaruh Revolusi Hijau Terhadap Perubahan Sosial Ekonomi Petani di Kabupaten Karanganyar Tahun 1969-1998 <i>Aris Agus Styawan.....</i>	86-102
Eksistensi Pengrajin Gerabah di Kelurahan Kedaton Kecamatan Kayu Agung Tahun 1980-2020 <i>Syarifuddin, Supriyanto, Adinda Putri Wiryani, Niswaton Hasibah, Vina Anjelina</i>	103-110

PEMANFAATAN TEKNOLOGI (LCD DAN APLIKASI POWER POINT) DENGAN MODEL PEMBELAJARAN *TALKING STICK* DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH

Faruq Hasan Asy'ari

Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email: faruqhasan788@gmail.com

M. Zaki Haqibillah

Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Sebelas Maret Surakarta
Email: m.zakihaqibillah97@student.unsac.id

ABSTRAK

Secara etimologis, kata teknologi berasal dari dua kata yaitu techno yang berarti seni dan logia (logos) yang berarti ilmu. Dalam perkembangannya teknologi dapat dimanfaatkan dilembaga pendidikan. Potensi teknologi dapat meningkatkan produktivitas pendidikan dengan mempercepat tahap belajar. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media teknologi pendidikan, yaitu dengan cara mencari dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam belajar kemudian dicarikan pemecahannya melalui aplikasi teknologi informasi yang sesuai. Dalam penelitian ini data didapatkan dari sumber artikel dan jurnal, buku, dan berita yang ada di media massa. Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif untuk menganalisis data. Adapun dalam penelitian membahas tentang pengertian teknologi informasi, pengertian model pembelajaran talking stick, pengertian pembelajaran sejarah dan pemanfaatan teknologi dengan metode talking stick dalam pembelajaran sejarah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempermudah pendidik khususnya pendidik sejarah dalam kegiatan pembelajaran yang dapat memanfaatkan teknologi dengan metode pembelajaran talking stick.

Kata Kunci: *Teknologi, Talking Stick, LCD, Pembelajaran Sejarah*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat merupakan potensi untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Internet sebagai anak kandung dari teknologi informasi menyimpan informasi tentang segala hal yang tak terbatas, yang dapat digali untuk kepentingan pengembangan pendidikan. Dengan internet belajar tidak lagi dibatasi oleh ruang dan waktu. Keberadaan teknologi informasi bagi dunia pendidikan berarti tersedianya saluran atau sarana yang dapat dipakai untuk menyiarkan program pembelajaran baik secara searah maupun secara interaktif. Pemanfaatan teknologi informasi ini penting mengingat kondisi geografis Indonesia secara umum berada pada daerah pegunungan yang terpencar ke dalam banyak pulau-pulau. Dengan adanya teknologi informasi memungkinkan diselenggarakannya pendidikan jarak jauh, sehingga memungkinkan terjadinya pemerataan pendidikan di seluruh wilayah bumi

Indonesia, baik yang sudah dapat dijangkau transportasi darat maupun yang belum dapat dijangkau dengan transportasi darat. Dengan demikian pemanfaatan teknologi informasi dalam bidang pendidikan mempunyai arti penting terutama dalam rangka pemerataan pendidikan dan peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia (Husaini, 2014:2).

Dahulu guru menulis dengan kapur, sesekali membuat gambar sederhana, atau menggunakan suara-suara dan sarana sederhana lainnya untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi di kelas. Namun sekarang dengan adanya komputer dan jaringan telekomunikasi internet maka baik tulisan, film, suara, musik maupun gambar hidup, selain dapat ditampilkan dengan mudah di kelas, juga dapat ditransfer ke pengguna komputer lainnya melalui jaringan internet (Putriana dkk, 2019:152).

Pemanfaatan teknologi informasi pada proses pembelajaran di sekolah saat ini banyak

digunakan untuk membantu guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran yang memang membutuhkan komponen pembantu melalui media yang relevan. Dalam hal ini teknologi informasi cenderung lebih banyak berperan sebagai alat bantu atau media dalam proses pembelajaran di kelas. Kaitannya dengan pembelajaran sejarah maka teknologi dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran sejarah di kelas. Pemanfaatan teknologi dapat digabungkan dengan metode pembelajaran agar menciptakan sinergisitas. Dari pernyataan tersebut penulis ingin membahas penelitian yang berjudul Pemanfaatan Teknologi (LCD dan Aplikasi Power Point) dengan Metode *Talking Stick* dalam Pembelajaran Sejarah.

B. METODE PENELITIAN

Data didapatkan dengan melakukan studi kepustakaan (*library research*) dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, artikel, jurnal, buku penelitian yang telah dilakukan berkaitan dengan pendidikan yang wajib diberikan guna mencegah intoleransi sebagai tantangan pendidikan di Indonesia.

Penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif untuk menganalisis data. Data ditinjau dan diselidiki dalam tiga tahap; umum, eksploratif, dan fokus belajar. Ini merupakan bahan yang komprehensif dalam upaya meringkas temuan dan menyimpulkan hasilnya. Data dideskripsikan kemudian dianalisis dengan mengacu pada teori yang digunakan sehingga didapatkan gambaran atas fokus penelitian.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi informasi adalah suatu kombinasi antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan mendalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan (Naibaho, 2017:52). Teknologi ini menggunakan seperangkat komputer untuk mengolah data, sistem jaringan untuk

menghubungkan satu komputer dengan komputer yang lainnya sesuai dengan kebutuhan, dan teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global (Jogiyanto, 2008).

Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media teknologi pendidikan, yaitu dengan cara mencari dan mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi dalam belajar kemudian dicarikan pemecahannya melalui aplikasi teknologi informasi yang sesuai.

Upaya pemecahan permasalahan pendidikan terutama masalah yang berhubungan dengan kualitas pembelajaran, dapat ditempuh dengan cara penggunaan berbagai sumber belajar dan penggunaan media pembelajaran yang berfungsi sebagai alat bantu dalam meningkatkan kadar hasil belajar peserta didik. Teknologi informasi digunakan sebagai media untuk mempermudah pencarian informasi tersebut (Rusydi, 2017:53). Peranan teknologi bagi pembelajaran sangat penting. Terutama pada era global sekarang yang menuntut kecepatan dan kepraktisan. Kita tidak hanya dapat belajar dari buku semata, akan tetapi juga dari media-media yang lain yang ada pada zaman sekarang ini misalnya dari internet, *e-book*, *e-library*, *tele-edukasi*, dan sebagainya.

Proses pembelajaran harus benar-benar maksimal, salah satunya dengan memberikan media yang membuat siswa senang. Rendahnya hasil belajar bisa terjadi karena, kurangnya lingkungan belajar yang mendukung untuk digunakan sebagai tempat belajar dan kurangnya fasilitas sekolah yang memadai. Pembelajaran dapat memanfaatkan fasilitas sekolah dengan maksimal. Menurut Arsyad (2017:10) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Fasilitas pembelajaran misalnya dengan menggunakan VCD (*Video Compact Disc*), audio, gambar, dan LCD (*Liquid Crystal Display*). Menggunakan fasilitas yang ada dapat menumbuhkan minat belajar siswa. Guru tidak hanya memberikan pembelajaran menggunakan buku saja, namun juga perlu menggunakan media

LCD proyektor. Proses belajar mengajar akan terselenggara dengan baik dengan adanya fasilitas belajar yang menunjang.

Menurut Daryanto (2016:213) LCD proyektor merupakan sebuah alat yang biasa digunakan untuk presentasi. LCD proyektor sangat cocok digunakan untuk para guru/dosen yang mengajar, atau bagi yang ingin membuat presentasi. Proyektor LCD (*Liquid Crystal Display*) merupakan salah satu alat optik dan elektronik. Sistem optiknya efisien yang menghasilkan cahaya amat terang tanpa mematikan (menggelapkan) lampu ruangan, sehingga dapat memproyeksikan tulisan, gambar, atau tulisan dan gambar yang dapat dipancarkan ke layar. Dalam pemberian materi guru akan menampilkan materi melalui Aplikasi Power Point yang menarik.

Microsoft Power Point adalah salah satu jenis program komputer yang merupakan program aplikasi yang digunakan untuk presentasi. Lebih jelasnya *Power point* ini media pembelajaran untuk menyusun presentasi. Aplikasi *Microsoft Power Point* ini sangat populer dan banyak digunakan oleh berbagai kalangan, baik profesional, akademisi, praktisi maupun pemula untuk aktivitas presentasi. Program aplikasi *Microsoft Power Point* berupa teks, tabel, grafik, diagram dan video (Saputra dan Zinnurain, 2018:17).

2. Pengertian Model Pembelajaran *Talking Stick*

Model pembelajaran *talking stick* merupakan salah satu dari model pembelajaran kooperatif, guru memberikan siswa kesempatan untuk bekerja sendiri serta bekerja sama dengan orang lain dengan cara mengoptimalkan partisipasi siswa (Lie, 2002:56). *Talking Stick* (tongkat bicara) yang dahulunya digunakan oleh penduduk asli Amerika untuk mengajak semua orang berbicara atau menyampaikan pendapat dalam suatu forum (pertemuan antar suku). Kini model *Talking Stick* ini sudah digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas (Nurmaulidiyah, 2019:5).

Selanjutnya Kurniasih dan Berlin (2015:82) memaparkan bahwa pembelajaran dengan model *Talking Stick* dilakukan dengan bantuan tongkat, tongkat dijadikan sebagai giliran atau kesempatan untuk berpendapat atau menjawab pertanyaan dari guru setelah siswa mempelajari materi

pelajaran. Kemudian menurut Miftahul (2013:224) menjelaskan bahwa *Talking Stick* merupakan tipe pembelajaran kelompok dengan bantuan tongkat. Anggota kelompok yang memegang tongkat wajib menjawab pertanyaan dari guru setelah mereka mempelajari materi pokoknya.

Adapun langkah-langkah pembelajaran model *Talking Stick* adalah sebagai berikut: 1) Guru menyiapkan sebuah tongkat (tongkat yang dimaksudkan disini adalah *Stick*). 2) Guru menyiapkan musik. 3) Guru membagi siswa menjadi beberapa kelompok anggota 4-6 siswa. 4) Guru menyampaikan materi pokok yang akan dipelajari, kemudian memberikan kesempatan kepada siswa untuk membaca dan mempelajari materi pada buku paketnya. 5) Setelah selesai membaca buku dan mempelajarinya guru mempersilahkan siswa untuk menutup bukunya. 6) Guru mengambil tongkat atau *Stick* dan memberikan kepada siswa, setelah itu guru memberi pertanyaan dan siswa yang memegang tongkat atau *Stick* saat musik berhenti maka siswa tersebut harus menjawab pertanyaan dari guru, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru. 7) Guru bersama siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. 8) Guru memberikan evaluasi atau penilaian. 9) Penutup.

3. Pengertian Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menyadarkan peserta didik akan adanya proses perubahan dan perkembangan masyarakat dalam dimensi waktu dan untuk membangun perspektif serta kesadaran sejarah dalam menemukan, memahami, dan menjelaskan jati diri bangsa di masa lalu, masa kini, dan masa depan di tengah-tengah perubahan dunia.

Pembelajaran sejarah juga merupakan cara untuk membentuk sikap sosial (Sukardi dkk, 2020). Adapun sikap sosial tersebut antara lain: saling menghormati, menghargai perbedaan, toleransi dan kesediaan untuk hidup berdampingan dalam nuansa multikulturalisme.

Pembelajaran sejarah memiliki peran yang sangat penting di dalam pembentukan watak, sikap dan perkembangan bangsa yang bermakna dalam pembentukan bangsa Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan, intelektual, menghargai perjuangan bangsanya dan rasa nasionalisme.

Pembelajaran sejarah memiliki cakupan materi sebagai berikut: (1) mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, nasionalisme, dan semangat pantang menyerah yang mendasari proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik; (2) memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa termasuk peradaban bangsa Indonesia; (3) menanamkan kesadaran persatuan dan persaudaraan serta solidaritas untuk menjadi pemersatu bangsa dalam menghadapi ancaman disintegrasi; (4) memuat ajaran moral dan kearifan yang berguna dalam mengatasi krisis multidimensi yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari; (5) menanamkan dan mengembangkan sikap bertanggung jawab dalam memelihara keseimbangan dan kelestarian lingkungan hidup (Idris dkk, 2021). Dalam penulisan ini, pembelajaran sejarah digabungkan dengan metode *talking stick* di kelas agar memberikan proses pembelajaran yang menyenangkan bagi peserta didik.

4. Pemanfaatan Teknologi dengan Metode *Talking Stick* dalam Pembelajaran Sejarah

Dalam pembelajaran sejarah, metode *talking stick* dapat dikolaborasi menggunakan teknologi di kelas yaitu LCD dan *powerpoint*. *Talking stick* merupakan suatu model pembelajaran yang menggunakan sebuah tongkat sebagai alat penunjuk giliran (Saputro dkk, 2020:12). Siswa yang mendapat tongkat akan diberi pertanyaan ataupun tugas. Kemudian secara estafet tongkat tersebut berpindah ketangan siswa lainnya secara bergiliran, demikian seterusnya sampai seluruh siswa mendapat tongkat.

Dalam pembelajaran guru menggunakan konsep belajar sambil bermain, karena dengan bermain anak memperoleh dan memproses informasi belajar hal-hal baru dan melatih keterampilan yang ada. Karena melalui bermain dapat mengembangkan kreativitas anak sehingga kemampuan anak dalam menerima materi menirukan gerakan pohon tertiuip angin menjadi lebih baik.

Langkah-langkah metode *talking stick* digabungkan dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sejarah sebagai berikut:

- 1) Guru membuka pembelajaran sejarah dengan salam dan menjelaskan KD pembelajaran sejarah yang akan diajarkan.
- 2) Guru menayangkan video pembelajaran sejarah menggunakan LCD proyektor dan *power point*. Dalam hal ini, misalnya dalam pembelajaran sejarah materi manusia purba. Guru menayangkan video pembelajaran sejarah mengenai jenis-jenis manusia purba.
- 3) Guru melakukan metode *talking stick*. Setelah semua siswa di kelas sudah menonton video pembelajaran sejarah mengenai jenis-jenis manusia purba, guru melakukan metode *talking stick* dengan siapa yang berhenti atau memegang tongkat diberikan pertanyaan. Misalnya: Hal apa yang dapat dipelajari dari video pembelajaran yang ditayangkan.

Hasil temuan permainan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* pada pembelajaran sejarah diharapkan, anak menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, anak dapat memahami materi dengan cepat dan juga dapat mendorong anak untuk berani dan belajar untuk bekerjasama serta melakukan unjuk kerja. Sehingga aktivitas anak pada setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan di dalam pembelajaran sejarah. Selain itu, mengubah persepsi anak bahwa pembelajaran sejarah itu membosankan. Dengan adanya penggabungan antara metode *talking stick* dan teknologi pastinya pembelajaran sejarah menjadi menyenangkan.

D. SIMPULAN

1. Teknologi informasi adalah suatu kombinasi antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi. Peningkatan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan media teknologi pendidikan. Fasilitas pembelajaran dengan media teknologi pendidikan misalnya menggunakan VCD (*Video Compact Disc*), audio, gambar, dan LCD (*Liquid Crystal Display*).
2. Dalam pemberian materi pembelajaran sejarah, guru dapat menampilkan materi melalui Aplikasi *Power Point* yang menarik dengan bantuan LCD (*Liquid Crystal Display*). Guru dapat menggabungkan antara pemanfaatan teknologi dengan metode *talking stick* dalam pembelajaran sejarah.

- Penggabungan teknologi (LCD dan powerpoint) dengan metode *talking stick* dalam pembelajaran sejarah yaitu guru menayangkan video pembelajaran sejarah di kelas lalu guru menanyakan pertanyaan-pertanyaan melalui metode *talking stick*.
3. Hasil temuan permainan dengan menggunakan model pembelajaran *Talking Stick* pada pembelajaran sejarah diharapkan anak menjadi lebih aktif dalam pembelajaran, anak dapat memahami materi dengan cepat dan juga dapat mendorong anak untuk berani belajar untuk bekerjasama serta melakukan unjuk kerja. Sehingga aktivitas anak pada setiap pertemuan selalu mengalami peningkatan di dalam pembelajaran sejarah.
- DAFTAR PUSTAKA**
- Azhar, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.
- Husaini, M. (2014). "Pemanfaatan Teknologi Informasi dalam Bidang Pendidikan (E-Education)." *MIKROTIK: Jurnal Manajemen Informatika*. 2 (1).
- Idris, M., Sukardi, S., & Saputra, R. A. (2021). "Local Wisdom in the History of Traditional Headbans Palembang South Sumatra." *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*. 4 (4). (8066-8077).
- Jogiyanto, H.M. (2008). *Sistem Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Kurniasih, I., & Sani, B. (2015). *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran*. Kata Pena.
- Lie, A. (2002). *Cooperative Learning (Cover Baru)*. Grasindo.
- Miftahul, H. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Naibaho, R.S. (2017). "Peranan dan Perencanaan Teknologi Informasi dalam Perusahaan." *Warta Dharmawangsa*. (52).
- Nurmaulidiyah, M. (2019). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Talking Stick* dalam Keterampilan Berbicara Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Majene." *Doctoral Dissertation, Universitas Negeri Makassar*.
- Putriana, D., & Chairunisa, E.D. (2019). "Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan." *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*. 5 (2). (152-157).
- Rusydi, I. (2017). "Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan." *Warta Dharmawangsa*. (53).
- Saputra, H.G. (2018). "Pengaruh Penggunaan Media MS Power Point Berbasis Game Terhadap Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Teknologi Pendidikan*. 3 (1). (11).
- Saputro, R.A., Idris, M., & Suryani, I. (2020). "Sejarah dan Budaya Palembang Barat Sebagai Sumber Buku Saku Sejarah." *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*. 6 (1). (6-17).
- Sukardi, S., & Sepriady, Jeki. (2020). "Peran Pendidikan Sejarah dalam Membentuk Karakter Bangsa." *Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah*. 6 (2). (114-117).

KETENTUAN PENULISAN ARTIKEL JURNAL KALPATARU

1. Naskah berbahasa Indonesia yang disempurnakan bertemakan kesejarah yang meliputi hasil penelitian sejarah, pengajaran sejarah dan penelitian kebudayaan.
2. Naskah harus asli dan belum pernah dimuat dalam media lain. Naskah dapat berupa hasil penelitian/artikel kajian konseptual yang ditulis oleh perorangan dan atau kelompok.
3. Naskah ditulis dengan cara-cara yang sesuai dengan ketentuan penulisan artikel ilmiah menggunakan bahasa Indonesia yang baku, berupa ketikan, beserta soft file dalam CD-RW atau dengan mengirimkan email pada redaksi jurnal Kalpataru dengan alamat jurnalkalpatarusejarah@gmail.com, spasi tunggal, jenis huruf arial narrow ukuran 12, dengan panjang naskah antara 8-15 halaman pada kertas A4.
4. Artikel hasil penelitian memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - A. PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - B. METODE PENELITIAN**
 - C. HASIL DAN PEMBAHASAN**
 - D. SIMPULAN** : (berisi simpulan).
 - DAFTAR PUSTAKA** : (berisi pustaka yang dirujuk dalam uraian naskah).
5. Artikel Kajian Konseptual memuat:
 - JUDUL** : **XXX (HURUF KAPITAL)**
 - Nama Penulis** : **(disertai jabatan, institusi, dan email)**
 - Abstrak** : (Bahasa Indonesia yang memuat 100-200 kata diikuti kata kunci, dengan jenis huruf arial narrow dan ukuran huruf 11 serta dicetak miring).
 - PENDAHULUAN** : (memuat latar belakang masalah, tinjauan pustaka secara ringkas, masalah penelitian, dan tujuan penelitian).
 - Sub Judul** : Sesuai dengan kebutuhan (tanpa numbering).
 - Simpulan** : (berisi simpulan dan saran).
 - DAFTAR PUSTAKA**
6. Referensi sumber dalam teks artikel ditulis dengan menggunakan side note, contoh (Jalaludin, 1991:79); sementara penulisan daftar pustaka disusun dengan ketentuan. Nama pengarang. Tahun terbit. Judul (dicetak miring). Kota terbit: Nama Penerbit. Contoh: Koentjaraningrat. 2010. *Manusia dan Kebudayaan di Indonesia*. Jakarta: Djembatan. Mencantumkan minimal 10 sumber pustaka dan daftar pustaka hanya memuat pustaka/sumber yang dirujuk dalam uraian dan disusun menurut abjad tanpa nomor urut.
7. Naskah yang dimuat akan disunting kembali oleh redaksi tanpa mengubah isinya.
8. Naskah yang ditolak (tidak bisa dimuat) akan dikirim kembali ke penulis dengan pemberitahuan tertulis dari redaksi atau melalui email.
9. Penulis yang naskahnya dimuat akan mendapat 1 (satu) majalah nomor yang bersangkutan.
10. Kontak person: Muhamad Idris (081271498618); Eva Dina Chairunisa (082281267851); Jeki Sepriady (085269261780).
11. Website: <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa>