

KALPATARU, Volume 11, Nomor 2, Desember 2025 (14-26)

**PENGEMBANGAN SUMBER PEMBELAJARAN SEJARAH DIGITAL
BERBASIS RAGAM HIAS GHUMA TATAHAN DESA PELANG KENIDAI**

Alendra

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: draa453@gmail.com

Muhamad Idris

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: idrismuhamad1970@gmail.com

Eva Dina Chairunisa

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: eva.dinach_sj@univpgri-palembang.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sumber pembelajaran sejarah berbasis digital dengan mengintegrasikan ragam hias Ghuma Tatahan, rumah adat masyarakat Besemah di Desa Pelang Kenidai, sebagai upaya pelestarian budaya lokal sekaligus meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di SMA Nurul Iman Palembang. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)* dengan model pengembangan Borg & Gall dalam tujuh tahap inti, yaitu identifikasi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba produk skala kecil, dan revisi, hingga didapatkan prototipe awal produk. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul digital yang dikembangkan valid berdasarkan penilaian ahli dengan skor rata-rata 3,45 (kategori sangat layak), serta efektif dan praktis digunakan berdasarkan respon positif 88% siswa. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi budaya lokal dalam media pembelajan digital mampu meningkatkan minat belajar dan memberikan pembelajaran Sejarah yang kontekstual

Kata kunci: ragam hias, Ghuma Tatahan, pembelajaran sejarah,

A. PENDAHULUAN

Pendidikan berlangsung melalui interaksi antara guru dan peserta didik dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator, penyampai informasi, dan pembimbing, sedangkan peserta didik diharapkan aktif dalam membangun pemahaman (Anjani et al., 2024). Namun kenyataannya, pembelajaran

sejarah masih didominasi metode konvensional yang menyebabkan siswa menjadi pasif dan kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan (Putri, 2024). Hal ini menimbulkan persepsi bahwa sejarah adalah mata pelajaran hafalan yang membosankan.

Untuk menjawab tantangan tersebut, pendekatan pembelajaran sejarah perlu dikembangkan secara kontekstual dan berbasis nilai-nilai lokal (Wiyanarti et al., 2020) menyatakan bahwa pembelajaran sejarah yang mengangkat aspek lokal dapat memberikan pengalaman yang lebih dalam dan berkesan bagi peserta didik. Sumber belajar lokal seperti bangunan bersejarah, tradisi, serta simbol-simbol budaya memiliki potensi besar untuk dikembangkan menjadi media pembelajaran yang relevan. (Febriani & Seprina, 2022) menambahkan bahwa penyediaan dan integrasi sumber belajar merupakan kunci dalam meningkatkan kualitas pendidikan.

Wasino (2007) menyatakan bahwa mempelajari sejarah memberikan empat manfaat utama: rekreatif, inspiratif, instruktif, dan edukatif (Cahyati et al., 2022). Sejarah tidak hanya menceritakan masa lalu, tetapi menghubungkan nilai-nilai tersebut dengan tantangan masa kini. Dalam konteks ini, (Anis et al., 2022) menegaskan bahwa pendidikan sejarah harus menanamkan nilai-nilai kebangsaan dan semangat juang dalam menghadapi era globalisasi.

Salah satu bentuk kekayaan budaya lokal yang memiliki nilai sejarah tinggi adalah ragam hias *Ghuma Tatahan*, rumah adat masyarakat Besemah di Desa Pelang Kenidai, Pagar Alam. Ragam hias ini tidak sekadar dekorasi, tetapi mencerminkan nilai-nilai filosofis seperti kemakmuran, perlindungan, dan keharmonisan dalam kehidupan masyarakat (Fernandes & Efi, 2022). (Masgaba et al., 2023) menjelaskan bahwa setiap ragam hias memiliki ciri khas yang dipengaruhi oleh kondisi sosial budaya dan lingkungan masyarakat, dan menyampaikan makna simbolik yang dalam. Motif seperti *Daun Paku*, *Lengkenay Naik*, dan *Munce Ghebung* merupakan simbol penting yang diwariskan secara turun-temurun, dan mencerminkan pandangan hidup masyarakat Besemah.

Dalam era digital saat ini, pembelajaran mengalami transformasi signifikan melalui teknologi. Teknologi memungkinkan proses pembelajaran berlangsung lebih interaktif, fleksibel, dan sesuai dengan gaya belajar peserta didik (Subroto et

al., 2023). Teknologi juga membuka peluang untuk mengemas sumber belajar lokal dalam bentuk yang menarik, seperti media visual dan digital interaktif. Penggunaan bahan ajar digital dalam pembelajaran sejarah dianggap mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa secara aktif (Abdian et al., 2024).

Sumber belajar sejarah tidak hanya terbatas pada buku teks, tetapi dapat berasal dari lingkungan sekitar siswa, termasuk artefak budaya dan warisan lokal. Sejarah lokal memiliki kedekatan emosional dan geografis yang dapat meningkatkan rasa memiliki terhadap budaya sendiri. Oleh karena itu, pemanfaatan ragam hias *Ghuma Tatahan* sebagai bahan ajar digital dapat menjadi alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah di sekolah. (Handoko et al., 2022) menyebutkan bahwa pengalaman merupakan sumber utama pembelajaran karena dapat memperkaya pemahaman dan menambah pengetahuan secara bermakna.

Pembelajaran berbasis budaya lokal juga sejalan dengan nilai-nilai dalam Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pentingnya literasi budaya, gotong royong, dan keberagaman. (Syafarudin et al., 2023) menyatakan bahwa pendekatan yang mengaitkan nilai-nilai masa lalu dengan kehidupan masa kini akan menjadikan pembelajaran sejarah lebih bermakna. Interaksi langsung dengan warisan budaya dapat membentuk karakter siswa serta memperkuat jati diri mereka sebagai bagian dari masyarakat lokal.

Penelitian Prayogi Wijaksono (2020), menyatakan Pada dasarnya rumah Baghi adalah keinginan dan doa yang menyampaikan representasi palung daripada dalam bentuk budaya. Kemudian bagi yang melengkung, dialog antara manusia, alam, dan untuk Tuhan dicurahkan dan bersatu di dunia. *Ghumah Baghi* juga memberikan tatanan kebudayaan untuk martabat alam untuk kesejahteraan khusus yang akan mencapai. Itu memberi alasan jika rumah sebagai tempat peristirahatan yang sempurna di dunia karena dalam posisi ini hati yang tenang akan memberikan. Jadi rumah ini secara tidak langsung digambarkan memberikan pandangan bagi masyarakat lain selain budaya Besemah untuk memahami apakah budaya ini adalah budaya yang memiliki solidaritas yang baik, seperti dalam *Mendale Kencane Mendulike* di *Ghumah Baghi Besemah*.

Persamaan antara kajian tersebut dengan studi ini terletak pada pembahasan mengenai rumah tradisional Besemah. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Kajian sebelumnya lebih menitikberatkan pada Studi Budaya, khususnya Filsafat Ghumah Baghi dalam masyarakat Etnis Besemah (Cultural Study: Ghumah Baghi Philosophy of Besemah Ethnic Society), sementara penelitian ini berfokus pada ragam hias Ghuma Tatahan di Desa Pelang Kenidai sebagai sumber pembelajaran sejarah.

Penelitian Indra Gumay Febryano, dkk (2021) dalam *penelitiannya Raw material of Besemah traditional house construction in Indonesia*. Menjelaskan jenis kayu yang digunakan dalam pelestarian rumah adat Besemah (ghumah baghi) terdiri dari tiga spesies: mersawa (Anisoptera sp.), surian (Toona sureni Merr) dan rasamala (Altingia excelsa Noronha). Pemerintah diharapkan dapat mendukung pelestarian rumah adat melalui kebijakan pelestarian rumah adat, rehabilitasi hutan dan lahan, budidaya jenis kayu yang digunakan sebagai bahan baku pembuatan rumah adat, penyediaan alternatif spesies kayu lain sebagai pengganti kayu tersebut, mengembangkan pariwisata berbasis budaya dan mendukung masyarakat dalam melestarikan budaya yang mereka miliki. Persamaan antara kajian tersebut dengan studi ini terletak pada pembahasan mengenai rumah tradisional Besemah. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Kajian sebelumnya lebih menitikberatkan pada Bahan baku pembangunan rumah adat Besemah di Indonesia (Raw material of Besemah traditional house construction in Indonesia), sementara penelitian ini berfokus pada ragam hias Ghuma Tatahan di Desa Pelang Kenidai sebagai sumber pembelajaran Sejarah

Penelitian Rahyu Zami (2020) dalam penelitian Ghuma Baghi Sebagai Identitas Kesejarahan Masyarakat Besemah Di Pelang Kenidai, menyatakan bahwa Ghuma Baghi merupakan rumah adat yang menggambarkan identitas, watak dan karakteristik masyarakat setempat. Identitas ini muncul dari proses jangka waktu yang lama dan kompleksitas yang tinggi. Karena itu, identitas budaya masa lalu harus terus di pertahankan keberadaannya, untuk menjaga dan melestarikannya maka pemerintah dan masyarakat sangat berperan besar menjaga asset sejarah tersebut. Ghuma Baghi merupakan cerminan watak, karakteristik dan jati diri

masyarakat Besemah. Apabila bisa di lestraikan akan bisa menjadi wadah belajar, wisata sejarah dan budaya. Persamaan antara kajian tersebut dengan studi ini terletak pada pembahasan mengenai rumah tradisional Besemah. Namun, perbedaannya terletak pada fokus penelitian. Kajian sebelumnya lebih menitik beratkan pada Ghuma Baghi sebagai identitas kesejarahan masyarakat besemah di Pelang Kenidai, sementara penelitian ini berfokus pada ragam hias Ghuma Tatahan di Desa Pelang Kenidai sebagai sumber pembelajaran sejarah.

Meskipun berbagai penelitian telah mengkasi rumah adat Basemah, kajian yang secara khusus mengembangkan ragam hias Ghima Tatahn sebagai sumber pembelajaran Sejarah berbasis digital masih sangat terbatas, padahal, pemanfaatan artefak budaya visual lokal berpotensi menjadi media pembelajran kontekstual yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Sejarah. Oleh karena itu, peneltian ini berfokus pada pengembangan modul digital berbasis ragam hias Ghuma Tatahan sebagai sumber pembelajaran Sejarah di SMA Nurul Iman Palembang.

Berdasarkan pemikiran tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji nilai budaya yang terkandung dalam ragam hias *Ghuma Tatahan* dan menganalisis potensi pemanfaatannya sebagai sumber pembelajaran sejarah berbasis digital di SMA Nurul Iman Palembang.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahapan, yaitu: (1) identifikasi potensi dan masalah, (2) pengumpulan data awal, (3) desain produk, (4) validasi ahli, (5) revisi produk, (6) uji coba terbatas, dan (7) finalisasi produk (Sugiyono, 2014).

Tahapan pertama dilakukan dengan mengidentifikasi potensi dan masalah melalui observasi proses pembelajaran sejarah di SMA Nurul Iman Palembang yang masih berlangsung secara konvensional dan belum memanfaatkan budaya lokal sebagai sumber pembelajaran. Tahap kedua berupa pengumpulan data awal melalui observasi lapangan di Desa Pelang Kenidai, wawancara dengan guru sejarah SMA

Nurul Iman Palembang serta pemilik rumah adat Ghuma Tatahan, dan dokumentasi visual ragam hias sebagai bahan pengembangan konten pembelajaran.

tahap ketiga adalah desain produk, yaitu penyusunan prototype modul digital pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan ragam hias Ghuma Tatahan dengan materi sejarah lokal. Tahap keempat dilakukan validasi produk oleh dua validator yang terdiri atas ahli materi dan ahli media pembelajaran untuk menilai aspek isi, kebahasaan, tampilan, serta kesesuaian produk dengan kurikulum. Tahap kelima adalah revisi produk berdasarkan saran dan masukan validator.

Tahap keenam berupa uji coba terbatas yang dilakukan kepada 17 siswa kelas X SMA Nurul Iman Palembang untuk mengetahui tingkat kepraktisan dan respons pengguna terhadap modul digital yang dikembangkan. Tahap terakhir adalah penyempurnaan produk berdasarkan hasil uji coba sehingga dihasilkan produk akhir berupa modul digital pembelajaran sejarah berbasis ragam hias Ghuma Tatahan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan angket. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan kondisi lapangan, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai nilai budaya ragam hias Ghuma Tatahan, sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data visual dan arsip pendukung. Angket digunakan untuk memperoleh data validasi ahli dan respons siswa terhadap produk yang dikembangkan.

Analisis data dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif dari observasi, wawancara, dan dokumentasi dianalisis menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Sementara itu, data kuantitatif dari angket validasi dan respons siswa dianalisis dengan menghitung skor rata-rata dan persentase tingkat kelayakan produk yang kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria kategori kelayakan media pembelajaran.

C. HASIL PENELITIAN

1. Tahap Identifikasi Potensi dan Masalah

Hasil observasi awal di SMA Nurul Iman Palembang menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah masih didominasi metode ceramah dan penggunaan buku teks, sehingga pemanfaatan sumber belajar berbasis budaya lokal belum optimal. Padahal, wilayah Sumatera Selatan memiliki kekayaan budaya lokal yang dapat dijadikan sumber pembelajaran kontekstual, salah satunya ragam hias Ghuma Tatahan yang berasal dari masyarakat Besemah di Desa Pelang Kenidai. Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan pengembangan sumber pembelajaran sejarah berbasis budaya lokal dalam bentuk media digital yang lebih menarik dan interaktif.

2. Tahap Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi lapangan, wawancara dengan guru sejarah dan pemilik rumah adat, serta dokumentasi visual ragam hias Ghuma Tatahan. Hasil pengumpulan data menunjukkan bahwa setiap motif ragam hias memiliki makna filosofis yang berkaitan dengan nilai kehidupan masyarakat Besemah, seperti nilai kebersamaan, keharmonisan, dan perlindungan keluarga. Data tersebut kemudian dijadikan dasar dalam penyusunan konten modul digital pembelajaran sejarah.

3. Tahap Desain Produk

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, disusun prototype modul digital pembelajaran sejarah yang memuat materi sejarah lokal, gambar ragam hias, makna simbolik, serta aktivitas pembelajaran berbasis konteks budaya lokal. Modul dirancang dengan tampilan visual interaktif untuk meningkatkan daya tarik dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

4. Tahap Validasi Ahli

Produk yang telah dikembangkan selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran. Hasil validasi menunjukkan skor rata-rata sebesar **3,45** yang berada pada kategori **sangat layak**, sehingga modul dinilai memenuhi aspek kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan visual. Masukan dari validator terutama berkaitan dengan penyempurnaan tata letak gambar, kejelasan instruksi pembelajaran, dan konsistensi penggunaan istilah sejarah lokal.

5. Tahap Revisi Produk

Berdasarkan masukan validator, dilakukan perbaikan pada beberapa bagian modul, meliputi penyempurnaan desain visual, penambahan keterangan pada gambar ragam hias, serta perbaikan redaksi bahasa agar lebih komunikatif dan mudah dipahami siswa.

6. Tahap Uji Coba Terbatas

Produk yang telah direvisi kemudian diuji cobakan kepada 17 siswa kelas X SMA Nurul Iman Palembang. Hasil angket respons siswa menunjukkan bahwa **88% siswa memberikan respons sangat baik** terhadap penggunaan modul digital, terutama pada aspek tampilan visual, kemudahan penggunaan, dan keterkaitan materi dengan budaya lokal. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis budaya lokal dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran sejarah.


7. Finalisasi Produk

Berdasarkan hasil uji coba, dilakukan penyempurnaan akhir pada modul digital sehingga dihasilkan produk akhir yang siap digunakan sebagai sumber pembelajaran sejarah berbasis ragam hias Ghuma Tatahan.



12.
Rumah Tradisional Suku
Besemah

1. **Definisi Ghuma Tatahan**






Ghuma Tatahan adalah salah satu rumah tradisional suku Besemah. Berdasarkan bentuk, ukuran, bahan, dan ragam hiasnya, rumah ini memiliki 4 jenis, yaitu: rumah *Tataghan/tatahan*, rumah *ghilapan*, rumah *padu tinaking*, rumah *padu ampah*.





2. **Pelang Kenidai**

7

Gambar 1. Sampel Tampilan halaman utama modul digital pembelajaran sejarah berbasis ragam hias Ghuma Tatahan

Tabel 2. Ragam Hias *Ghuma Tatahan*

No	Ragam Hias	Nilai Budaya	Gambar
1.	Daun Paku	menggambarkan sebagai tanaman yang menggambarkan kemakmuran keluarga besar dan perlindungan bagi anggota keluarga.	
2.	Lengkenay Naik	bunga kecil yang menggambarkan banyak keluarga besar yang berkembang dan juga memberikan simbol penghuni rumah.	
3.	Munce Ghebung	mendeskripsikan kehidupan manusia yang beraliansi dalam keluarga besar sehingga diperlukan keterampilan ketelitian dan kehati-hatian untuk mengelola kehidupan dalam kelompok atau lainnya.	

4.	Kuncop Teratai	bunga lotus berada di pood (pauk) dan menggambarkan suku Besemah sebagai bagian dari peradaban anggota keluarga besar melayu. Ini melengkung menggambarkan kebesaran dan kesucian dalam sebuah rumah tangga.	
5.	Ipang Bajik	memberikan bentuk keadilan sosial yang adil, harmoni, dan kerjasama timbal balik.	
6.	Bunge Melur	susunan bunga melati menggambarkan kehidupan manusia yang bersatu dan sikap yang juga dikatakan dapat mencapai tujuan hidup serta mereka tidak terjebak dalam konflik, Ini menggambarkan tentang kesopanan.	
7.	Mendale Kencane Mandulike	menunjukkan jika masyarakat Besemah yang hidup konsisten antara orang lain dan alam berfokus pada tuhan yang memiliki simbol dengan lingkaran kecil dari mendale kencane mendulike yang melengkung, kondisi ini dengan moto masyarakat Besemah; merujuk pada <i>ninik besanak seumur denie</i> . ini berarti di indonesia hidup dalam hubungan	

		antara orang-orang sepanjang waktu	
--	--	------------------------------------	--

D. PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan modul digital berbasis budaya lokal mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah karena materi yang disajikan lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Temuan ini sejalan dengan konsep pembelajaran kontekstual yang menekankan pentingnya keterkaitan antara materi pembelajaran dan lingkungan sosial budaya siswa sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna. Selain itu, integrasi teknologi digital dalam pembelajaran turut meningkatkan daya tarik media pembelajaran, yang berdampak pada meningkatnya partisipasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal dengan pendekatan digital tidak hanya relevan dengan kebutuhan kurikulum, tetapi juga efektif dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Implementasi modul digital berbasis ragam hias Ghuma Tatahan dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran sejarah sekaligus mendukung upaya pelestarian nilai budaya lokal melalui pendidikan.

Meskipun demikian, penelitian ini masih menghadapi beberapa kendala, antara lain keterbatasan akses teknologi pada sebagian siswa serta kebutuhan peningkatan kompetensi guru dalam memanfaatkan media pembelajaran digital secara optimal. Oleh karena itu, diperlukan dukungan fasilitas teknologi dan pelatihan penggunaan media digital bagi guru agar implementasi produk dapat berjalan lebih efektif. Secara keseluruhan, modul digital sejarah berbasis ragam hias Ghuma Tatahan menunjukkan tingkat kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas yang baik, sehingga berpotensi untuk diadaptasi pada sekolah lain yang memiliki karakteristik budaya lokal serupa.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa modul digital pembelajaran sejarah berbasis ragam hias Ghuma

Tatahan yang dikembangkan melalui model Research and Development (R&D) Borg and Gall memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Nurul Iman Palembang. Integrasi unsur budaya lokal dalam media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa karena materi yang disajikan lebih kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik. Selain memberikan kontribusi pada inovasi pembelajaran sejarah, pengembangan modul ini juga berperan dalam mendukung upaya pelestarian budaya lokal melalui pendidikan. Oleh karena itu, modul digital berbasis budaya lokal ini berpotensi untuk dikembangkan dan diimplementasikan lebih luas pada sekolah lain dengan karakteristik budaya yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdian, R. C., Wijaya, T., & Agustina, F. D. (2024). Pemanfaatan pabrik gula Ceper sebagai sumber belajar sejarah lokal di era digital. *AGASTYA: JURNAL SEJARAH DAN PEMBELAJARANNYA*, 14(2), Article 2. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v14i2.12376>
- Anis, M. Z. A., Mardiani, F., & Fathurrahman, F. (2022). Digital History dan Kesiapan Belajar Sejarah di Era Revolusi 4.0. *Fajar Historia: Jurnal Ilmu Sejarah dan Pendidikan*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.29408/fhs.v6i1.4375>
- Anjani, S., Bunari, B., & Fiqri, Y. A. (2024). Pemanfaatan Taman Makam Pahlawan Kerja Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMA Negeri 8 Pekanbaru. *JAMPARING: Jurnal Akuntansi Manajemen Pariwisata Dan Pembelajaran Konseling*, 2(2), Article 2. <https://doi.org/10.57235/jamparing.v2i2.2752>
- Cahyati, D., Sukardi, & Chairunisa, E. D. (2022). Nilai-Nilai Sejarah Puyang Muara Rambang Sebagai Sumber Pelajaran Sejarah Lokal Di Sma 01 Muarakuang | Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru, Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah Oleh*, 7(2), 135–141. <https://doi.org/10.31851/kalpataru.v7i2.7165>
- Febriani, F., & Seprina, R. (2022). Pemanfaatan Cagar Budaya Rumah Batu Olak Kemang Di Jambi Kota Sebrang Sebagai Sumber Belajar Bagi Mahasiswa Pendidikan Sejarah Universitas Jambi. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.22437/krinok.v1i2.18551>
- Fernandes, F., & Efi, A. (2022). Ragam Hias Pada Naskah Kuno Sebagai Sumber Inspirasi Motif Batik Di Nagari Pariangan, Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan, Busana, Seni, dan Teknologi*, 4(1), 169–175.

- Handoko, S. B., Sumanta, S., & Karman, K. (2022). Konsep Pengembangan Sumber Belajar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 11275–11286. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.10234>
- Masgaba, Sritimuryati, Purnamasari, N. A., Makmur, Suryaningsi, T., Iriani, & Untung. (2023). Makna Budaya Pada Penggunaan Ragam Hias Di Kompleks Makam Katangka Kabupaten Gowa: Cultural Meaning Of The Using Of Decorations On Katangka Cemeteries In Gowa Regency. *WALENNAE: Jurnal Arkeologi Sulawesi Selatan dan Tenggara*, 21(1), Article 1. <https://doi.org/10.24832/wln.v21i1.731>
- Putri, A. E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Digital dalam Pembelajaran Sejarah untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.24815/jimps.v9i2.30523>
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Pendidikan West Science*, 1(07), Article 07. <https://doi.org/10.58812/jpdws.v1i07.542>
- Sugiyono, E. I. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Menyimak Berbasis Multimedia Interaktif Dalam Model Belajar Mandiri Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(2), Article 2. <https://doi.org/10.15294/seloka.v3i2.6619>
- Syafarudin, N., Sukardi, & Idris, M. (2023). Nilai-Nilai Pelayaran di Sungai Musi dalam Pembelajaran Sejarah Lokal | Kalpataru: Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah. *Kalpataru, Jurnal Sejarah Dan Pembelajaran Sejarah*, 9(1), 20–27. <https://doi.org/10.31851/kalp.v9i1.12833>
- Wiyanarti, E., Supriatna, N., & Winarti, Murdiyah. (2020). Pengembangan Sejarah Lokal sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah yang Kontekstual | Wiyanarti | FACTUM: Jurnal Sejarah dan Pendidikan Sejarah. *FACTUM: Jurnal Sejarah Dan Pendidikan Sejarah*, 9(1), 67–74. <https://doi.org/10.17509/factum.v9i1.21666>