



Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang

Septia Puspita, Sukardi

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende

Ahmad Robbin, Aan Suriadi

Perancangan Video Informasi Candi Kalasan

Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor

Akulturası Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang

Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro

Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah

Yoga Abimayu, Dina Srinindiati

Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok

Jutria, Sukardi

Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan

Muhamad Idris

Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah

Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris

Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan

Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa

Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar

Ummi Charlina, Riska Angraini, Sapt Herawati

Kalpataru

**JURNAL SEJARAH DAN
PEMBELAJARAN SEJARAH**



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



Kalpataru

Jurnal Sejarah dan Pembelajaran Sejarah
Volume 5, Nomor 2, Desember 2019

Penanggung Jawab

Dr. Dessy Wardiah, M.Pd.

Ketua Dewan Redaksi

Drs. Sukardi, M.Pd.

Penyunting Pelaksana

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

Penyunting Ahli

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
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial
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

Pengembangan Media Audio Visual Sejarah Islam Materi Masjid Agung Palembang <i>Septia Puspita, Sukardi</i>	78-85
Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah dengan Doodle Art pada Materi Sejarah Lokal Semende <i>Ahmad Robbin, Aan Suriadi</i>	86-94
Perancangan Video Informasi Candi Kalasan <i>Kevin Ronald Pattipawae, Anthony Y.M. Tumimomor</i>	95-102
Akulturası Budaya Hindu-Budha dan Islam dalam Sejarah Kebudayaan Palembang <i>Muhamad Idris, Eva Dina Chairunisa, Riki Andi Saputro</i>	103-111
Sejarah Terbentuknya Kepulauan Bangka Belitung (Pangkal Pinang) sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah <i>Yoga Abimayu, Dina Srinindiati</i>	112-117
Kiprah Depati Amir (Pahlawan Nasional Bangka Belitung) Melawan Belanda dari Tahun 1830-1851 Masehi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Lepar Pongok <i>Jutria, Sukardi</i>	118-125
Metafora dalam Kebudayaan Islam Melayu Sumatera Selatan <i>Muhamad Idris</i>	126-140
Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan pada Mata Pelajaran Sejarah <i>Muhammad Rehan Pradana, Muhamad Idris</i>	141-151
Pengembangan E-Modul Pembelajaran Sejarah Perjuangan Tokoh-Tokoh Militer Pejuang Kemerdekaan di Sumatera Selatan <i>Devi Putrianata, Eva Dina Chairunisa</i>	152-157
Buku Komik Lokal Sebagai Media Pengenalan Kearifan Lokal Sumatera Selatan (Lahat) Pada Anak Sekolah Dasar <i>Ummi Charlina, Riska Anggraini, Sapta Herawati</i>	158-162

PENGEMBANGAN E-MODUL PEMBELAJARAN SEJARAH PERJUANGAN TOKOH-TOKOH MILITER PEJUANG KEMERDEKAAN DI SUMATERA SELATAN

Devi Putrianata

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Palembang

Email: putrianata98@gmail.com

Eva Dina Chairunisa

Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP Universitas PGRI Palembang

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

ABSTRAK

Pengaruh positif globalisasi terhadap dunia pendidikan berupa pembelajaran interaktif multimedia. Pelaksanaan pembelajaran membutuhkan inovasi berkelanjutan untuk menyesuaikan dengan tuntutan dan kebutuhan peserta didik. E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK. Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimanakah pengembangan e-modul pembelajaran sejarah tokoh-tokoh militer pejuang kemerdekaan di Sumatera Selatan. Manfaat penelitian adalah bagi siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir dan bagi guru tersedianya sumber pembelajaran sejarah pada materi Sejarah Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan metode tersebut. Penelitian ini juga secara sistematis ada kegiatan pokok yang dilakukan yaitu: teknik pengumpulan data melalui observasi langsung ke lokasi penelitian. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan e-modul pembelajaran sejarah yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk guru dan siswa dalam proses belajar mengajar, berdasarkan perolehan nilai rata-rata keseluruhan skor aspek dari ketiga validator yaitu pada aspek kelayakan penyajian yaitu 3,82%, aspek kebahasaan 2,19% dan aspek kegrafisan 4,45% dan keseluruhan skor aspek respon siswa terhadap e-modul yaitu 80% dengan kategori sangat baik.

Kata Kunci: Pengembangan E-Modul Sejarah, Tokoh-Tokoh Militer, dan Sigil.

A. PENDAHULUAN

Pengaruh positif globalisasi terhadap dunia pendidikan berupa pengajaran interaktif multimedia. Kemajuan teknologi dapat mengubah pola pengajaran pada dunia pendidikan. Pengajaran yang bersifat klasikal dapat berubah menjadi pengajaran yang berbasis teknologi informasi. Dahulu guru menulis dengan kapur, sesekali membuat gambar sederhana, atau menggunakan suara-suara dan sarana sederhana lainnya untuk mengkomunikasikan pengetahuan dan informasi dikelas. 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.

E-modul merupakan suatu modul berbasis TIK, penggunaan e-modul dalam penelitian ini karena e-modul dapat diakses dengan baik melalui laptop atau hp, e-modul bisa diakses dengan *online* ataupun *offline*, untuk sekolah-sekolah yang berada di pelosok yang susah dengan jaringan internet e-modul ini sangat membantu dikarenakan bisa diakses dengan *offline*. Selain itu e-modul dapat mendukung siswa agar bisa belajar mandiri namun masih dengan pengawasan guru atau tenaga pengajar di sekolah dan bisa juga belajar mandiri di rumah, karena di dalam e-modul ini terdapat materi-materi yang relevan dengan apa yang akan dipelajari siswa, disediakananya *games* agar siswa tidak

bosan dengan materi yang disajikan. E-modul ini bisa menampilkan gambar-gambar, audio, video animasi dan dilengkapi juga dengan tes atau kuis seputar materi yang telah mereka pelajari sebelumnya untuk meningkatkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Penerapan e-modul ini juga dapat membantu guru untuk mewujudkan pembelajaran yang berkualitas seperti terencana dengan baik dan mandiri dengan hasil yang jelas.

Materi yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berisi tentang tokoh-tokoh lokal militer pejuang kemerdekaan yang berjuang di Sumatera Selatan.

Sejarah lokal merupakan bagian penting bagi pembelajaran sejarah, melalui materi inilah siswa dikenalkan dengan sejarah dan kebudayaan yang paling dekat dengan kehidupan mereka sendiri (Chairunisa, 2017: 61).

Hal senada juga diungkapkan oleh Wibowo (2014) yang menyatakan bahwa pemaparan sejarah lokal dapat menjembatani peserta didik dalam memahami dimasyarakat sekitarnya dengan peristiwa sejarah di daerah lain.

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar. Pembelajaran dapat melibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator, yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar (Riyana, 2012).

E-modul merupakan sarana pembelajaran yang berisi materi, metode, batasan-batasan, dan cara mengevaluasi yang dirancang secara sistematis dan menarik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan sesuai dengan tingkat kompleksitasnya secara elektronik (bagian dari *e-learning*). E-modul yang dirancang dalam bentuk *digital* dan sistematis dapat mendukung siswa agar dapat belajar

mandiri. Hal tersebut membuat siswa dituntut untuk belajar memecahkan masalah dengan caranya sendiri. E-modul dapat diakses baik melalui laptop ataupun *smartphone*. Di Indonesia telepon seluler telah mengubah peta industri telekomunikasi. Dimana telepon yang dulunya merupakan barang mewah, sehingga hanya kelompok-kelompok yang bisa menikmatinya, sekarang dengan mudah mendapatkannya (Handhika, 2017).

E-modul juga merupakan suatu modul berbasis TIK, kelebihanannya dibandingkan dengan modul cetak adalah sifatnya yang interaktif memudahkan dalam navigasi, memungkinkan menampilkan atau memuat gambar, audio, video dan animasi serta dilengkapi tes/ kuis formatif yang memungkinkan umpan balik otomatis dengan segera (Suarsana, 2013).

E-learning dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di dunia pendidikan dalam bentuk dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepatnya ditujukan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi ke dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet.

Berdasarkan uraian di atas tujuan penelitian ini yaitu mengembangkan e-modul yang merupakan salah satu pendukung pembelajaran *online* maupun *offline*, secara khusus penelitian ini untuk mendeskripsikan kualitas e-modul yang telah dikembangkan sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dalam kegiatan pembelajaran.

B. METODE PENELITIAN

Peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. *Research and Development* bisa didefinisikan sebagai media penelitian yang

secara sengaja, sistematis, bertujuan atau diarahkan merumuskan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, menguji keefektifan produk, model, metode, strategi atau cara, jasa, prosedur tertentu yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif dan bermakna (Sugiyono, 2013).

Dalam penelitian ini dilakukan lima langkah penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan *prototipe* e-modul (Chairunisa, 2017) yaitu:

1. *Need Assessment* atau analisis kebutuhan. Analisis ini dilakukan dengan melakukan observasi dan wawancara dengan guru di SMA Arinda Palembang.
2. *Literatur Review* atau kajian pustaka. Dengan mencari materi tentang tokoh-tokoh lokal militer sumsel pejuang kemerdekaan RI. Menentukan kemampuan dasar yang akan dimasukkan ke dalam e-modul. Merancang kegiatan pembelajaran dan mengembangkan kriteria penilaian.
3. *Planning* atau pengembangan perencanaan produk. Pengembangan produk dilakukan dengan membuat e-modul dengan menggunakan aplikasi *sigil* setelah materi dan kegiatan telah ditentukan sebelumnya
4. *Develop Preliminary Form of Product*, yaitu e-modul mulai ditulis dan dikembangkan melalui penyusunan materi, kegiatan-kegiatan belajar dan penilaian tugas siswa. Dalam tahapan ini dilakukan *review* oleh para ahli yang terdiri dari dua orang dosen pendidikan sejarah dan satu orang guru sejarah. Kemudian dilakukan revisi produk sesuai dengan saran para *reviewer*.
5. *Preliminary Field Test* dan revisi produk. Tujuan dari tahapan ini adalah untuk mengetahui kualitas awal dari produk yang dihasilkan setelah *prototype* awal dikonstruksi, hal ini dilakukan untuk mengevaluasi kualitas awal dari modul tersebut (Chairunisa, 2017: 25). *Field test* dilakukan di SMA Arinda

Palembang. Kemudian e-modul direvisi sesuai dengan saran dan kebutuhan peserta *field test* (uji coba).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari peneliti ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran e-modul dengan menggunakan aplikasi *Sigil*. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur penelitian pengembangan oleh Brog and Gall dari tahap 1 sampai tahap 5.

Penelitian menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan ini, untuk menghasilkan produk e-modul yang dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan *Borg and Gall* yang telah dimodifikasi dan hanya dibatasi sampai 5 langkah penelitian dan pengembangan, yaitu *Need Assessment* (Analisis Kebutuhan), *Literature Review* (Kajian Pustaka), *Planning* (Perencanaan Pengembangan Produk), *Develop Preliminary Form of Product* (Pengembangan Produk Awal), dan *Preliminary Field Test* (Uji Coba Awal) dan Revisi Produk. Alasan penelitian membatasi hanya sampai lima langkah penelitian dan pengembangan karena ke lima tahap ini sudah dapat menjawab rumusan masalah. Validasi dilakukan karena perubahan ini bertujuan untuk menghasilkan produk tipe e-modul dan belum untuk menghasilkan produk yang efisien dan efektif.

1. *Need Assessment* (Analisis Kebutuhan)

Dalam analisis kebutuhan ini peneliti mengembangkan media pembelajaran e-modul dengan menggunakan aplikasi *Sigil*. Penelitian ini dilakukan di SMA Arinda Palembang merupakan sekolah swasta di Palembang. Sekolah Menengah Atas Arinda Palembang merupakan salah satu sekolah

swasta yang ada di kota Palembang. Lokasi SMA Arinda Palembang ini terletak di Jalan Angkatan 45 No. 47 Ilir Barat I Palembang. SMA Arinda Palembang memiliki lingkungan yang sangat bersih, semua warga sekolahnya sangat berperan aktif dalam menjaga kebersihan lingkungannya. Sistem pengolahan sampah yang efektif, hal ini bisa terlihat dari setiap sudut ruangan telah disediakan dua buah jenis tempat sampah yaitu sampah organik dan anorganik.

2. **Literature Review (Kajian Pustaka)**

- a. Merumuskan indikator kemampuan dasar.
- b. Mengorganisasikan materi pembelajaran ke dalam e-modul.
- c. Merencanakan kegiatan pembelajaran yang dimasukkan dalam e-modul.
- d. Mengembangkan kriteria penilaian.

3. **Planning (Perencanaan Pengembangan Produk)**

Penulisan materi dalam bentuk *microsof word*, sebelum penulisan materi penulis harus mengumpulkan terlebih dahulu materi-materi yang akan dituliskan dalam materi media yang diperoleh dari berbagai sumber seperti perpustakaan, buku-buku, dan jurnal.

4. **Develop Preliminary From of Product (Pengembangan Produk Awal)**

- a. Pembuatan Kerangka E-modul
- b. Pengumpulan Bahan

5. **Preliminary Field Test (Uji Coba Awal) dan Revisi Produk**

- a. Validasi Desain
Penelitian dan pengembangan e-modul yang telah selesai didesain, selanjutnya divalidasi oleh validator. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk memperoleh masukan, kritik serta saran perbaikan untuk kesempurnaan e-modul yang dikembangkan sehingga produk telah

layak untuk di uji cobakan. Validasi media dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli materi, ahli media, dan validasi siswa.

- b. Perbaikan Desain
Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian dari ahli materi dan ahli media serta guru sejarah, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli tersebut.
- c. Uji Coba Produk
Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diujicobakan. Uji coba produk ini untuk mengetahui bagaimana respon siswa dan guru tentang e-modul dengan menggunakan aplikasi *Sigil*.
- d. Revisi Produk
E-modul yang dihasilkan masih mempunyai kekurangan, karena itu dilakukan beberapa perbaikan dan revisi karena dapat mengatasi kekurangan yang terdapat di dalam e-modul. Setelah dilakukan uji coba produk kelompok kecil untuk mengetahui kemenarikan e-modul sejarah dengan menggunakan aplikasi *Sigil*.

Dari hasil penelitian, kemudian dilakukan pembahasan berkaitan dengan penelitian ini sebagai berikut:

Produk terlebih dahulu dibuat kerangka agar penulisan modul dapat teratur dan tersusun, kerangka dimulai dari kata pengantar, petunjuk penggunaan, tujuan pembelajaran, kompetensi inti, kompetensi dasar, pendahuluan, isi modul, soal-soal, glosarium, daftar pustaka, daftar riwayat hidup dan kunci jawaban. Langkah selanjutnya yang dipersiapkan yaitu pengumpulan bahan untuk pembuatan e-modul pembelajaran sejarah yang berbasis *sigil* untuk siswa SMA kelas XI IPS, bahan yang dikumpulkan sesuai dengan yang dibutuhkan penulis dalam pembuatan e-

modul, diantaranya yaitu teori, video-video, gambar-gambar dan segala hal yang mendukung pembuatan e-modul sesuai dengan judul yang akan dibuat.

Setelah melalui beberapa tahap pengembangan dan uji coba maka media modul ini sudah layak digunakan dalam proses pembelajaran oleh siswa. Berikut hasil uji coba yang sudah dilakukan yaitu:

1. Data dari ketiga validator yaitu pada aspek kelayakan penyajian yaitu 3,82% dengan kategori sangat baik, aspek kebahasaan 2,19% dengan kategori baik, dan aspek kegrafisan 4,45% dengan kategori sangat baik.
2. Dari hasil uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 5 orang siswa diperoleh nilai keseluruhan skor respon siswa yaitu 86,1% dengan kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media e-modul dapat digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian dan pengembangan ini memiliki dua tujuan. Tujuan pertama dalam pengembangan ini adalah menghasilkan produk berupa media pembelajaran e-modul dengan menggunakan aplikasi *Sigil* pada materi tokoh-tokoh militer pejuang kemerdekaan di Sumatera Selatan. Tujuan kedua adalah untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap e-modul dengan menggunakan aplikasi *Sigil* pada materi tokoh-tokoh militer pejuang kemerdekaan di Sumatera Selatan. E-modul ini disusun berdasarkan kompetensi inti, kompetensi dasar. E-modul ini dilengkapi dengan gambar-gambar, video, latihan soal, daftar pustaka, kunci jawaban dan glosarium.

Dengan adanya media pembelajaran e-modul ini diharapkan dapat membantu siswa memahami materi karena secara tidak langsung melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Mengkaji kompetensi dasar dan kompetensi inti dalam media pembelajaran yang dikembangkan, dengan tujuan agar rencana pengembangan media pembelajaran e-modul dapat

dilakukan dengan baik. Materi yang didapat dalam media yang dikembangkan diambil dari pengembangan KD-KI yang sesuai dengan silabus kurikulum 2013.

Materi pembelajaran sejarah mengenai perjuangan tokoh-tokoh militer pejuang kemerdekaan di Sumatera Selatan materi ini bisa masuk dalam KD 3.6 Menganalisis peranan tokoh-tokoh nasional dan daerah dalam memperjuangkan kemerdekaan dan 4.6 Menulis sejarah tentang satu tokoh nasional dan tokoh dari daerahnya yang berjuang melawan penjajahan sesuai dengan kurikulum 2013 ada di kelas XI IPS semester genap dan juga ada di kelas XI IPA semester genap.

Dari hasil data yang telah dijelaskan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media e-modul pelajaran sejarah menghasilkan media yang layak dan menarik untuk digunakan sebagai salah satu sumber pembelajaran.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan e-modul pembelajaran sejarah dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini menghasilkan produk media pembelajaran sejarah bahan ajar berupa e-modul berbasis *Sigil*. E-modul yang dikembangkan berisi tentang materi berupa tokoh-tokoh militer lokal pejuang kemerdekaan di Sumatera Selatan yang telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan materi pokok dari silabus sejarah kelas XI yang diterapkan di SMA Arinda Palembang. Hasil penelitian yang diperoleh menunjukkan bahwa e-modul pembelajaran sejarah yang dikembangkan layak digunakan sebagai sumber pembelajaran atau bahan ajar untuk guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunisa, Eva Dina. 2017. "Model Evaluasi Pada Pembelajaran Sejarah Lokal di SMA". Dalam *Prosiding Seminar Nasional Sejarah III*. Universitas Sriwijaya.
- Chairunisa, Eva Dina. Zamhari, Ahmad. 2017. Penyusunan Modul Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Authentic Assessment Portfolio*. Dalam *Jurnal Candrasangkala*. Volume 3, Nomor 1, 2017.
- Handhika, Jeffry I.P. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Smartphone Pada Materi Hukum Biot Savart*.
- Riyana, C. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Suarsana, I.M.G.A. 2013. Pengembangan E-Modul Berorientasi Pemecahan Masalah Untuk Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Mahasiswa. Dalam *Pendidikan Indonesia*. Volume 2, Nomor 2, 2013.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi Mixed Methods*. Bandung: Alfabeta.

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: Djambatan. 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).