

## Dari Situs Ke Situs Web: Transformasi Media Pembelajaran Sejarah Lokal Di Era Digital

*From Site to Website: Transforming Local History Learning Media in the Digital Age*

Atsir Al Atsari <sup>a</sup>, Nurachmah Sabina <sup>b</sup>, Meirizka Fahriyah<sup>c</sup> Muhammad Anggie  
Farizqi Prasadana<sup>d</sup>

<sup>a, b, c, d</sup> Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Kota Serang, Indonesia

\*Pos-el: [2287220047@untirta.ac.id](mailto:2287220047@untirta.ac.id), [2287220016@untirta.ac.id](mailto:2287220016@untirta.ac.id), [2287210046@untirta.ac.id](mailto:2287210046@untirta.ac.id),  
[anggie.farizqi@untirta.ac.id](mailto:anggie.farizqi@untirta.ac.id)

**Abstrak:** Akses dan kualitas pembelajaran sejarah lokal Kesultanan Banten bagi anak berkebutuhan khusus (ABK) masih terbatas akibat minimnya media digital yang relevan dan inklusif. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran sejarah Kesultanan Banten berbasis digital, bernama Bantenedia. Metode yang digunakan adalah R&D model Hannafin & Peck. Penelitian ini mengumpulkan data kualitatif (wawancara analisis kebutuhan) dan kuantitatif (uji validitas desain oleh ahli materi dan media). Lingkup penelitian hanya sampai tahap pengembangan media. Bantenedia, sebuah *chatbot* berbasis *website* (Smojo AI), akan dikembangkan. Fitur utamanya mencakup materi sejarah Kesultanan Banten, jelajah situs, *chatbot* interaktif (AI), dan kuis (Quizizz). Uji validitas menunjukkan Bantenedia layak hingga sangat layak (materi: 80% & 95%; media: 89%). Kesimpulan dari penelitian ini, bahwa Bantenedia adalah media pembelajaran digital inovatif yang berhasil dikembangkan dan divalidasi oleh ahli, sehingga diharapkan bisa menjadi solusi untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas pembelajaran sejarah lokal bagi ABK.

**Kata Kunci:** Anak Berkebutuhan Khusus, Bantenedia, Kesultanan Banten

**Abstract:** Learning local history of Banten Sultanate is hindered by the limited digital media available for children with special needs (ABK). This research aims to develop a digital-based learning media for Banten Sultanate history, named Bantenedia. The method used is the R&D Hannafin & Peck model. This study collected qualitative data (needs analysis interviews) and quantitative data (design validity tests by material and media experts). The scope of the research was limited only to the media development stage. Bantenedia, a website-based chatbot (Smojo AI), was successfully developed. Its main features include Banten Sultanate history material, site exploration, an interactive chatbot (AI), and quizzes (Quizizz). Validity tests indicated Bantenedia is in the 'feasible' to 'highly feasible' category (material: 80% & 85%; media: 89%). The conclusion of this research is that Bantenedia is an innovative digital learning media successfully developed and validated by experts, and thus is hoped to be a solution to improve the accessibility and quality of local history learning for ABK.

**Keywords:** Banten Sultanate, Bantenedia, Children with Special Needs

## PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah adalah disiplin ilmu sosial yang menelaah rangkaian peristiwa lampau, sehingga membentuk keberadaan manusia di masa kini dan memengaruhi masa depan. Lebih dari sekadar mengingat fakta, melalui sejarah, peserta didik diajak untuk mendalami proses, dinamika, serta kausalitas peristiwa dalam peradaban. Pemahaman ini membekali peserta didik dengan wawasan tentang keberhasilan dan kegagalan masa lalu, memungkinkan mereka mengambil hikmah untuk diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari (Prayogi & Nasrullah, 2024). Selain itu, sejarah berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran identitas, nilai-nilai budaya, dan patriotisme, yang fundamental bagi pembentukan karakter bangsa (Zubaidah *et al.*, 2022).

Sebagai landasan pembentukan karakter bangsa, Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006 tentang standar isi menekankan bahwa pengetahuan sejarah memuat nilai-nilai kearifan yang esensial untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian peserta didik (Sirnayatin, 2017). Dalam konteks ini, pembelajaran sejarah lokal memegang peranan krusial sebagai jembatan pewarisan nilai-nilai budaya di sekolah. Nadir (2016) menegaskan bahwa sejarah lokal mampu memberikan gambaran serta menjadi pedoman bagi suatu bangsa untuk melangkah dari masa kini menuju masa depan. Urgensi pembelajaran sejarah lokal semakin nyata dalam pembentukan karakter peserta didik, khususnya melalui nilai-nilai kearifan lokal yang dapat menguatkan jati diri sebagai identitas bangsa Indonesia di tengah era globalisasi

(Mustarom, 2023).

Melalui integrasi nilai-nilai lokal ini, peserta didik dapat memperkuat identitas budaya dan jati diri mereka sebagai bagian tak terpisahkan dari komunitasnya. Pembelajaran sejarah lokal juga menumbuhkan rasa memiliki serta keterikatan mendalam dengan lingkungan sekitar, sehingga peserta didik lebih memahami akar budaya yang diturunkan dari generasi ke generasi (Sariyatin, 2024). Salah satu contoh kekayaan sejarah lokal yang patut mendapat perhatian adalah Kesultanan Banten. Pada abad ke-XVI dan XVII, Kesultanan Banten dikenal luas sebagai pusat perdagangan internasional yang sangat berpengaruh (Asy'ari, 2022). Peran sentralnya dalam dinamika ekonomi dan politik Nusantara menjadikan sejarah Kesultanan Banten sebagai sumber belajar yang kaya akan nilai dan kearifan lokal.

Meskipun pembelajaran sejarah lokal menawarkan potensi besar dalam pembentukan karakter dan identitas, implementasi dan pemaknaannya seringkali dihadapkan pada tantangan serius. Afwan *et al.*, (2020) mengamati bahwa paradigma negatif terhadap sejarah masih sulit dihilangkan, kerap disalahartikan oleh banyak pihak di masa kini. Kondisi ini mencerminkan adanya kesenjangan antara tujuan ideal pembelajaran sejarah dengan realitas penerimaannya oleh peserta didik. Lebih jauh, studi yang dilakukan oleh Somad & Suwandana (2022) di Provinsi Banten mengidentifikasi beberapa kendala spesifik. Guru-guru mengalami kesulitan dalam menemukan bahan sejarah lokal yang otentik serta menyeragamkan konten materi antar sekolah, seringkali mengandalkan sumber daring yang kebenarannya belum terverifikasi.

Tantangan ini diperparah oleh minimnya bahan ajar dan media pembelajaran sejarah lokal yang tersedia.

Meski demikian, tantangan pembelajaran tidak hanya berhenti pada isu ketersediaan materi atau paradigma negatif, tetapi juga meliputi aspek inklusi dan aksesibilitas bagi anak berkebutuhan khusus (ABK). Setiap individu, termasuk ABK, memiliki hak yang sama untuk memperoleh pendidikan berkualitas dan mengakses pengetahuan, termasuk sejarah (Alam *et al.*, 2024) yang merupakan bagian krusial dari identitas bangsa. Realitasnya, banyak ABK menghadapi ketidaksetaraan dalam mengakses teknologi yang diperlukan untuk pembelajaran daring, sebuah isu yang semakin krusial selama pandemi (Bakaniene *et al.*, 2022). ABK juga sering membutuhkan akomodasi khusus dalam materi pembelajaran yang kerap tidak tersedia di lingkungan pendidikan tradisional (Putri *et al.*, 2023). Ketiadaan media pendidikan yang adaptif ini berpotensi menyebabkan kesulitan signifikan dalam belajar dan membaca, sebab cara mengajar yang umum sering tidak memberikan manfaat optimal bagi ABK (Maruti *et al.*, 2023).

Dalam pengembangan media pembelajaran sejarah lokal, khususnya mengenai Kesultanan Banten, beberapa penelitian telah dilakukan. Penelitian yang dilakukan oleh Nuhayah *et al.*, (2022) bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah maritim Kesultanan Banten berbasis aplikasi Android untuk peserta didik SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan mendapat respons positif dari ahli, guru, dan peserta didik, serta efektif dalam memotivasi dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Penelitian lain oleh Oktavian *et al.*, (2022) berfokus pada pengembangan bahan ajar *History E- Magazine* berbasis Wakelet untuk materi Kesultanan Banten sebagai pusat maritim Nusantara di kelas XI SMA. Bahan ajar ini dinyatakan sangat layak dan sangat praktis oleh validator ahli, guru, dan peserta didik, serta memiliki keunggulan dalam menarik perhatian dan fleksibilitas penggunaan. Selain itu, Ramadhani *et al.*, (2023) telah mengembangkan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi Heyzine Flipbooks tentang Kesultanan Banten Abad ke-17 untuk peserta didik kelas X SMKN 2 Kota Serang. Bahan ajar ini juga menunjukkan tingkat kelayakan yang baik dan sangat baik berdasarkan validasi ahli serta uji coba terbatas pada peserta didik.

Meskipun penelitian-penelitian sebelumnya telah berhasil mengembangkan berbagai bentuk media pembelajaran digital mengenai Kesultanan Banten, namun belum ada yang secara spesifik menghadirkan pengembangan media yang difokuskan untuk seluruh peserta didik, termasuk mengakomodasi kebutuhan ABK. Lebih lanjut, media-media yang telah dikembangkan tersebut belum terintegrasi dengan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), yang sebenarnya memiliki potensi untuk menyediakan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kesenjangan ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah Kesultanan Banten yang lebih inklusif dan memanfaatkan AI untuk memberikan akses pembelajaran yang adaptif serta mendukung interaksi belajar secara *real-time* bagi semua peserta didik.

Melihat urgensi dan tantangan yang ada, penelitian ini berfokus pada pengembangan solusi untuk mengatasi

kesenjangan aksesibilitas bagi ABK. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui perancangan media pembelajaran sejarah yang mampu memenuhi kebutuhan khusus anak. Penelitian ini mengusulkan pengembangan *Bantenedia*, sebuah media pembelajaran sejarah Kesultanan Banten dalam bentuk *website* yang dirancang untuk seluruh anak, termasuk ABK, serta peserta didik reguler di sekolah umum. Melalui *Bantenedia*, diharapkan kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami materi sejarah dapat meningkat secara signifikan, menyediakan akses informasi yang setara, dan memungkinkan mereka untuk memahami kekayaan sejarah Kesultanan Banten. Namun, karena keterbatasan waktu, penelitian ini hanya dilaksanakan sampai tahap pengembangan dan tidak mencakup implementasi.

#### METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Menurut Sa'dah & Wahyu, (2020) R&D adalah metode yang digunakan untuk menguji efektivitas produk yang telah dihasilkan. Pendekatan R&D ini berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Validasi produk berfokus pada pengujian efektivitas atau validitas produk yang telah ada, sedangkan pengembangan produk secara luas mencakup pembaruan (guna meningkatkan kepraktisan, efektivitas, dan efisiensi) atau penciptaan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada (Sugiyono, 2022). Secara spesifik, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran baru dengan mengadopsi model Hannafin & Pack. Model pengembangan Hannafin & Peck (dalam Dea, 2023) memiliki tiga fase utama yang saling terkait dan berurutan.

Fase pertama adalah Analisis Kebutuhan (*Needs Assessment*), tahapan peneliti mengidentifikasi masalah dan kebutuhan yang mendasari pengembangan media. Selanjutnya, fase Desain (*Design*) melibatkan perancangan konsep dan struktur produk yang akan dikembangkan. Terakhir, fase Pengembangan dan Implementasi (*Develop and Implement*) adalah tahapan produk media dibuat, dan diterapkan di lapangan. Alur lengkap model Hannafin & Peck ini dapat dilihat pada **Gambar 1**

**Gambar 1**  
**Desain model pengembangan**  
**Hannafin & Peck**



Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui analisis kebutuhan, dengan melakukan wawancara kepada dua guru kelas di SKh Negeri 01 Kota Serang dan satu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa (UNTIRTA). Sementara itu, data kuantitatif dikumpulkan saat pelaksanaan uji validitas terhadap desain *Bantenedia* yang telah dirancang. Validator yang terlibat dalam uji validitas ini meliputi dua orang ahli materi (satu guru kelas dari SKh Negeri 01 Kota Serang dan satu dosen Program Studi Pendidikan Sejarah UNTIRTA) serta seorang dosen Program Studi Pendidikan Khusus UNTIRTA sebagai ahli media.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Analisis Kebutuhan

Tahap analisis kebutuhan dilaksanakan melalui kunjungan langsung ke SKh Negeri 01 Kota Serang. Dalam kunjungan ini, peneliti menemui guru kelas yang mengajar siswa dengan hambatan penglihatan dan guru kelas yang mengajar siswa dengan hambatan pendengaran. Dari hasil wawancara, diketahui bahwa pembelajaran sejarah telah berlangsung di dalam kelas. Namun, dalam pelaksanaannya, guru-guru masih menghadapi berbagai kendala, terutama terkait ketiadaan media pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan khusus peserta didik. Temuan ini diperkuat oleh hasil wawancara dengan seorang dosen Program Studi Pendidikan Sejarah UNTIRTA, yang menyatakan bahwa ketersediaan media pembelajaran yang membahas mengenai sejarah lokal dengan format digital yang relevan bagi ABK masih sangat terbatas.

Media pembelajaran berbasis digital menawarkan berbagai keunggulan signifikan dalam meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar. Di antaranya, media digital memiliki kemampuan untuk memikat peserta didik melalui visualisasi yang menarik dan konten interaktif, sehingga menumbuhkan minat yang lebih besar terhadap materi pelajaran (Dzulfikar & Wati, 2024). Selain itu, penggunaan format digital yang bervariasi menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, yang secara efektif memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam pendidikan mereka (Adisel et al., 2022). Lebih lanjut, pembelajaran digital juga mendorong pengaturan diri (*self-*

*regulation*) dan perkembangan emosional, yang berkontribusi pada hasil akademik yang lebih baik bagi peserta didik dengan ketidakmampuan belajar (Stalmach et al., 2023). Mengingat potensi besar media digital ini, pengembangan media pembelajaran digital telah menjadi fokus beberapa penelitian sebelumnya, termasuk untuk materi Kesultanan Banten (Nuhayah et al., 2022; Oktavian et al., 2022; Ramadhani et al., 2023). Namun, perlu ditekankan bahwa pengembangan media pembelajaran Kesultanan Banten tersebut belum secara spesifik dirancang untuk mengakomodasi kebutuhan ABK.

Anak berkebutuhan khusus memiliki tantangan khusus dalam mengakses media pembelajaran berbasis digital. Bagi seorang dengan hambatan penglihatan, mereka menghadapi kesulitan dalam menavigasi antarmuka digital tanpa dukungan pembaca layar. Kendala ini menunjukkan bahwa teknologi bantu seperti pembaca layar dan antarmuka berbasis suara sangat penting untuk memungkinkan interaksi mandiri dengan perangkat digital (Katsioloudis & Jones, 2013). Di sisi lain, seorang dengan hambatan pendengaran mengalami kesulitan dalam komunikasi tanpa fitur spesifik seperti subtitel atau transkrip video/audio, serta penerjemahan bahasa isyarat guna menunjang pemahaman yang lebih efektif (Samcovic, 2020). Berdasarkan permasalahan yang teridentifikasi dalam analisis kebutuhan, terutama terbatasnya media pembelajaran sejarah lokal berbasis digital yang relevan bagi ABK, kajian ini mendukung penelitian dalam pengembangan sebuah media pembelajaran baru yang

dinamakan Bantenedia.

## B. Desain

Tahap desain dalam pengembangan Bantenedia berfokus pada penentuan fungsi dan konten dari setiap menu yang akan disajikan. Terdapat menu dirancang untuk memuat materi utama mengenai sejarah Kesultanan Banten. Materi sejarah ini dibagi menjadi empat bagian utama pada menu 'Sejarah Kesultanan Banten', meliputi masa awal mula Banten, pembangunan kejayaan, puncak kejayaan, dan peninggalannya. Selain menyajikan alur sejarah Kesultanan Banten, Bantenedia juga mendeskripsikan situs-situs peninggalan masa Kesultanan Banten melalui gambar dan teks pada menu 'Jelajah Situs'. Terdapat fitur interaktif, yaitu menu 'Tanya MinRah' yang memungkinkan peserta didik melakukan konsultasi mengenai sejarah Kesultanan Banten secara *real-time* dengan *chatbot* yang telah terintegrasi dengan AI. Terakhir, pada menu 'Kuis', peserta didik dapat menguji kemampuan kognitif mereka melalui tes yang akan mengarahkannya kepada platform Quizizz. Alur desain Bantenedia ini dapat dilihat pada **Gambar 2**. Desain awal Bantenedia sendiri dibuat melalui platform Canva, sehingga tampilannya diusahakan menyerupai produk akhir. Desain tampilan pada menu utama Bantenedia dapat dilihat melalui **Gambar 3**, sementara desain tampilan yang menjelaskan alur sejarah Kesultanan Banten dapat dilihat melalui **Gambar 4**

**Gambar 3**  
Desain tampilan menu utama



**Gambar 4**  
Desain tampilan alur sejarah



Setelah desain Bantenedia selesai dikembangkan melalui platform Canva, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan uji validitas kepada ahli materi dan ahli media. Validator yang dilibatkan terdiri atas dua orang ahli materi dan satu orang ahli media. Proses penilaian dilakukan dengan meminta para ahli untuk mengamati desain Bantenedia dan memberikan skor pada setiap butir penilaian menggunakan skala Likert 1-5. Hasil uji validasi materi menunjukkan skor 80% dan 85%, yang masing-masing mengindikasikan kategori 'layak' dan 'sangat layak' (detail penilaian dapat dilihat pada **Tabel 1** dan **Tabel 2**). Selanjutnya, hasil uji validasi media memperoleh skor sebesar 89%, yang termasuk dalam kategori 'sangat layak' (detail penilaian ini tersaji pada **Tabel 3**)

**Tabel 1**  
**Data Validasi Ahli Materi I**

| Aspek                        | Jumlah Skor | Skor Maks | Persentase | Kriteria   |
|------------------------------|-------------|-----------|------------|------------|
| Kualitas Materi Pembelajaran | 16          | 20        | 80%        | Layak/baik |
| Isi Materi Pembelajaran      | 16          | 20        | 80%        | Layak/baik |
| Jumlah                       |             |           | 80%        | Layak/baik |

**Tabel 2**  
**Data Validasi Ahli Materi II**

| Aspek                        | Jumlah Skor | Skor Maks | Persentase | Kriteria     |
|------------------------------|-------------|-----------|------------|--------------|
| Kualitas Materi Pembelajaran | 19          | 20        | 95%        | Sangat layak |
| Isi Materi Pembelajaran      | 19          | 20        | 95%        | Sangat layak |
| Jumlah                       |             |           | 95%        | Sangat layak |

**Tabel 3**  
**Data Validasi Ahli Media**

| Aspek       | Jumlah Skor | Skor Maks | Persentase | Kriteria     |
|-------------|-------------|-----------|------------|--------------|
| Tampilan    | 15          | 15        | 100%       | Sangat layak |
| Pemrograman | 12          | 15        | 80%        | Layak/baik   |
| Keterbacaan | 8           | 10        | 80%        | Layak/baik   |
| Kemudahan   | 15          | 15        | 100%       | Sangat layak |
| Navigasi    | 10          | 10        | 100%       | Sangat layak |
| Jumlah      | 58          | 65        | 89%        | Sangat layak |

### C. Pengembangan

Tahap pengembangan dilaksanakan setelah desain selesai dibuat. Tahap ini melibatkan pembuatan materi pembelajaran, seperti situs web interaktif atau aplikasi perangkat lunak, yang disesuaikan dengan konten pendidikan tertentu (Kurniawan *et al.*, 2023; Susilo *et al.*, 2023). Pada Bantenedia ini, media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk *chatbot* melalui platform Smojo AI. Smojo AI sendiri merupakan platform pembuatan *chatbot open-source* yang dibangun di

atas bahasa pemrograman Python (Wicaksono, 2024). Keunggulan *chatbot* sebagai media pembelajaran ini didukung oleh berbagai penelitian. Salah satunya menunjukkan bahwa implementasi *chatbot* dapat secara signifikan meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar (Zamtina & Susilo, 2024). Selain itu, fitur *chatbot* juga berpotensi besar untuk mengembangkan keterampilan kritis yang esensial bagi pembelajar abad ke-21, seperti literasi informasi, media, dan teknologi, dengan menyediakan pengalaman belajar dan penilaian yang disesuaikan (Bootchuy & Amornrit, 2024). Tampilan visual dari Bantenedia ini dapat dilihat pada **Gambar 5** yang menjelaskan menu utama, **Gambar 6** yang menampilkan pembagian materi, **Gambar 7** yang menyajikan tampilan video pembelajaran, dan **Gambar 8** yang memuat keluaran jawaban dari AI. Sebagai batasan, penelitian ini difokuskan dan dilaksanakan hanya sampai pada tahap pengembangan Bantenedia.

**Gambar 5 Pengembangan tampilan menu utama**



**Gambar 6 Pengembangan tampilan alur sejarah**



**Gambar 7 Pengembangan tampilan video pembelajaran**



**Gambar 8 Output jawaban AI**



## SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah lokal Kesultanan Banten berbasis digital bagi ABK dan peserta didik reguler. Pendekatan yang digunakan adalah R&D dan mengadopsi model Hannafin & Peck. Temuan pada tahap awal penelitian,

yaitu mengidentifikasi adanya keterbatasan media pembelajaran digital yang mampu memenuhi kebutuhan khusus ABK dalam materi sejarah lokal. Sebagai respons terhadap permasalahan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran baru bernama Bantenedia dalam bentuk *chatbot* melalui platform Smojo AI. Hasil uji validitas terhadap desain Bantenedia menunjukkan bahwa media ini dinilai 'layak' hingga 'sangat layak' oleh ahli materi (skor 80% dan 95%) dan ahli media (skor 89%). Sebagai batasan penelitian, pengembangan Bantenedia ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap pengembangan media pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adisel, A., Azzara, M. F., Sari, C. O., Gusamba, P. N., & Seftiansari, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital dimasa Pandemi. *Journal of Education and Instruction*, 5(1), 158–164.  
<https://doi.org/10.31539/joeai.v5i1.3412>.
- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding Umsurabaya*.
- Alam, M. B. S., Warto, W., Yulianti, U., Hastuti, T. K., Setiasih, I. F., Wardoyo, W. W., & Juwono, H. (2024). PEMBELAJARAN SEJARAH MELALUI AUDIO VISUAL DAN BISINDO BAGI SISWA BERKEBUTUHAN KHUSUS DI SEKOLAH SLB NEGERI

- KARANGANYAR. *Jurnal Abdi Insani*, 11(3), 706-716.
- Asy'ari, F., S., & Rejekiningsih, T. (2022). IMPLEMENTATION OF HISTORY LEARNING TO BUILD STUDENTS' ATTITUDE OF NATIONALISM. *International Journal of Education and Social Science Research*. <https://doi.org/10.37500/ijessr.2022.5528>.
- Baniene, I., Dominiak-Świgoń, M., Meneses da Silva Santos, M. A., Pantazatos, D., Grammatikou, M., Virgili, I., Galeoto, G., Flocco, P., Bernabei, L., & Prasauskiene, A. (2022). Challenges of online learning for children with special educational needs and disabilities during the COVID-19 pandemic: A scoping review. *Journal of Intellectual & Developmental Disability*, 48, 105–116. <https://doi.org/10.3109/13668250.2022.2096956>
- Bootchuy, P., & Amornrit, P. (2024). Development of an Artificial Intelligence Chatbot-Integrated Learning Platform to Enhance Information, Media, and Technology Literacy Skills for 21st-Century Learners in Distance Learning System. *Journal of Education and Learning*, 14(2), 190. <https://doi.org/10.5539/jel.v14n2p190>.
- Dea, A. F. (2023). PENGEMBANGAN FIVE-TIER DIAGNOSTIC TEST MENGGUNAKAN APLIKASI SUBLIME TEXT UNTUK MENGIDENTIFIKASI MISKONSEPSI PADA POKOK BAHASAN ELASTISITAS DAN HUKUM HOOKE. S1 thesis, UNIVERSITAS JAMBI
- Dzulfikar, M. I., & Wati, T. L. (2024). *Digital Learning Media "APLIANDRO ENERGI IV"*. <https://doi.org/10.21070/ups.4185>.
- Katsioloudis, P. J., & Jones, M. (2013). Assistive Technology: Fixing Humans. *Technology and Engineering Teacher*, 72(7), 26 31. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1014022>
- Kurniawan, R., Tarigan, D., Simanjuntak, B., Mailani, E., & Manurung, I. E.U. (2023). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis website pada materi bangun datar kelas iv sd negeri 02 lima puluh t.a. 2022/2023. *Indonesian Journal of Mathematics and Natural Science*, 1(2), 64–71. <https://doi.org/10.61214/ijms.v1i2.140>.
- Maruti, E. S., Rulviana, V., Cahyaningtyas, T. I., Hadi, F. R., Trisnani, R. P., Sari, N., Rahmawati, R., Ramadhan, W. N., Meilia, D., Amelia, C., & Ananta, I. (2023). *Pendampingan Penggunaan Media Ajar Adaptif untuk Siswa Berkebutuhan Khusus di SD Inklusi*. <https://doi.org/10.35870/jpni.v4i3.470>.
- Muhtarom, H. (2023). Penerapan Model Problem Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah Lokal Di Sekolah Menengah Atas (SMA). *Widya Winayata: Jurnal Pendidikan Sejarah*, 11(1), 1-8.

- <https://doi.org/10.23887/jjps.v1i1l.51860>. Nadlir, N. (2016). Urgensi pembelajaran berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Agama Islam (Journal of Islamic Education Studies)*, 2(2), 299-330.
- Nuhyah, N., Supriatna, N., & Yulifar, L. (2022). Developing An Android App As A Maritime History Learning Media In Senior High School. *EDUTEC: Journal of Education And Technology*, 6(1), 69-79. DOI: 10.29062/edu.v6i1.394.
- Oktavian, R., Fauzan, R., & Putra, A. P. (2024). Pengembangan Bahan Ajar History E-Magazine Berbasis Wakelet Pada Mata Pelajaran Sejarah Materi Kesultanan Banten Sebagai Pusat Maritim Nusantara Kelas XI SMA Negeri 1 Petir. *JIM: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Sejarah*, 9(4), 1046-1053. <https://doi.org/10.24815/jim.ps.v9i4.33548>.
- Prayogi, A., & Nasrullah, R. (2024). History and Humans: Study of the Urgency and Position of History in Human Life. *APLIKATIF: Journal of Research Trends in Social Sciences and Humanities*. <https://doi.org/10.59110/aplikatif.v3i1.330>.
- Putri, W. D., Fitri, N. E., Handani, R., & Andriani, O. (2023). Kesulitan Belajar Dan Membaca Pada Anak Berkebutuhan Khusus. *Simpati*, 2(1), 108-116. <https://doi.org/10.59024/simpati.v2i1.515>.
- Ramadhani, D., Nurhasanah, A., & Fadillah, M. A. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis digital menggunakan aplikasi heyzine flipbooks tentang kesultanan banten abad Ke-17 di kelas X SMKN 2 kota serang. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 4(2), 388-402.