

# Efektivitas LMS Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Kearifan Lokal Budaya Megalitik Pasemah di SMA Negeri 10 Palembang

Nur Aini<sup>1✉</sup>, Muhammad Reza Pahlevi<sup>2</sup>, Meldianto<sup>3</sup>, Indra Alam Prawira Negara<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Sriwijaya, Indralaya, 30662, Indonesia

[nursaini04@gmail.com](mailto:nursaini04@gmail.com)<sup>1✉</sup>, [mrpahlevi@unsri.ac.id](mailto:mrpahlevi@unsri.ac.id)<sup>2</sup>, [meldianto99@gmail.com](mailto:meldianto99@gmail.com)<sup>3</sup>,

[indrallam22@gmail.com](mailto:indrallam22@gmail.com)<sup>4</sup>

---

## Article Info

### Timeline

Accepted : 08/06/2025

Revised : 10/07/2025

Online : 31/07/2025

Published : 31/07/2025

### Keywords:

*Learning Management System*

*Local Wisdom*

*Megalithic Pasemah*

*R & D*

*ADDIE*

---

## ABSTRAK

This study is a product development research focusing on the creation of a learning media in the form of a Learning Management System (LMS). The objective is to develop a valid and effective learning tool that can enhance students' learning outcomes. The LMS was developed using the Research and Development (R&D) approach, following the ADDIE model, which includes the stages of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The LMS was specifically designed for use in history education for Grade XI students. Data were collected through material and media validation tests, as well as individual trials, small group trials, and field testing (pretest and posttest). The results of the validation and trials are as follows: (1) media expert: 4.94; (2) material expert: 4.69; (3) individual trial: 4.63; (4) small group trial: 4.38; (5) pretest: only 1 student met the minimum mastery criteria (KKM), with an average score of 46.36; (6) posttest: 33 students passed the KKM, with an average score of 91.33.

---

## ABSTRACT

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan produk media pembelajaran berupa *Learning Management System* yang bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran yang valid dan efektif sehingga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Produk *Learning Management System* ini dikembangkan dengan metode *Research & Development* (R & D) dengan model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Produk ini dikembangkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran sejarah di kelas XI. Hasil data diperoleh melalui uji validitas media dan materi juga melalui tahap uji perorangan, uji kelompok kecil dan uji coba

---

### Kata Kunci:

*Learning Management System*

*Kearifan Lokal*

*Megalitik Pasemah*

*R & D*

*ADDIE*



Jurnal Pendidikan Sejarah

work is licensed under a

[Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

[License.](#)

---

lapangan (pretest dan posttest). Data penilaian hasil validasi dan uji coba peserta didik mendapatkan perolehan berikut ini (1) ahli media 4,94 (2) ahli materi 4,69 (3) uji coba perorangan 4,63 (4) uji coba kelompok kecil 4,38 (5) pretest 1 lulus KKM dengan nilai rata-rata 46,36, posttest 33 lulus KKM dengan nilai rata-rata 91,33.

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk karakter dan kompetensi generasi muda dalam menghadapi tantangan global. Pendidikan menjadi sebuah agenda penting dalam merealisasikan Indonesia Emas 2045 (Darman, 2017). Dalam era teknologi digital yang semakin berkembang seperti saat ini, transformasi pendidikan menjadi kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kualitas dan aksestabilitas pembelajaran. Salah satu contoh nyata transformasi pendidikan yang telah terjadi di Indonesia bahkan dunia ialah penggunaan teknologi sebagai alat bantu dalam dunia pendidikan setelah adanya pandemi Covid-19 yang memaksa adanya pembelajaran daring. Dengan demikian, pengintegrasian teknologi dalam system pendidikan Indonesia menjadi strategi utama dalam mencapai tujuan tersebut.

Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan tidak hanya meningkatkan efisiensi proses pembelajaran, tetapi juga memperkaya pengalaman peserta didik melalui interaktivitas dan akses ke sumber daya yang beragam (Sulistyowati, C., & Asriati, N., 2023). Di Indonesia sendiri, pemerintah telah menginisiasikan berbagai upaya untuk mendukung digitalisasi pendidikan salah satunya dengan adanya program merdeka belajar (Nadya, A., *et al*, 2023). Saat ini, realisasi dari pendidikan berbasis teknologi ialah penggunaan *Learning Management System* sebagai media pembelajaran daring yang di dalamnya memiliki

beragam fitur yang mendukung kegiatan pembelajaran seperti presensi kehadiran, ruang diskusi antara guru dan peserta didik, mencantumkan media pembelajaran interaktif, memberi materi dan evaluasi (Putra *et al.*, 2020).

*Learning Management System* merupakan perangkat lunak yang dirancang dengan tujuan untuk mengelola, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian konten pembelajaran secara daring (Fakhrudin, A.M., *et al*, 2022). Platform pembelajaran *Learning Management System* memungkinkan guru dan peserta didik untuk berinteraksi secara fleksibel dan efektif karena dapat diakses kapan dan dimana saja selama terhubung dalam jaringan internet (Simangunsong, 2024; Febrianti, S., *et al*, 2023). Selain aksesibilitasnya yang mudah, *Learning Management System* juga tetap memungkinkan untuk melakukan pembelajaran *Blended Learning* dimana menggabungkan pembelajaran tatap muka dan daring (Pradja, M.P.A., *et al*, 2022). Dengan demikian penyampaian materi lebih adaptif dan variative yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran (Istiqomah, E. O., *et al* 2023). Sehingga penggunaan *Learning Management System* dalam kegiatan pembelajaran adalah salah satu solusi mewujudkan pembelajaran berbasis teknologi, termasuk dalam pembelajaran sejarah.

Pembelajaran sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk kesadaran historis dan identitas kebangsaan peserta didik. Pemahaman terhadap sejarah dapat membantu peserta didik mengenali akar budaya, nilai-nilai serta perjuangan yang membentuk jati diri bangsa (Susilo, A., *et al*, 2025; Sumardin, O. & Henri., 2024). Akan tetapi, dalam praktiknya, pembelajaran sejarah masih cenderung bersifat konvensional dan

berpusat pada guru sehingga kurang menumbuhkan minat dan partisipasi aktif peserta didik (Budiarta, I. W., 2023). Sehingga diperlukan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan teknologi guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis, kreatif dan reflektif peserta didik (Amalia, N., 2024).

Salah satu aspek penting dalam pembelajaran sejarah ialah pengenalan terhadap kearifan lokal, khususnya peninggalan budaya yang ada di lingkungan sekitar peserta didik (Praditya, G. D., 2024). Di Sumatera Selatan terdapat Budaya Megalitik Pasemah yang merupakan tinggalan arekologis penting dari masa prasejarah. Budaya ini menyimpan berbagai artefak dan struktur batu yang mencerminkan kehidupan, budaya dan nilai-nilai masyarakat di masa lampau di Sumatera Selatan. Akan tetapi, pemanfaatan budaya ini sebagai sumber belajar sejarah di sekolah masih belum optimal (Triwurjani, Rr., 2023). Budaya Megalitik Pasemah menjadi salah satu objek yang paling menarik perhatian dan diminati oleh banyak kalangan baik arkeolog, peneliti hingga wisatawan (Maysuri & Touwe, 2024).

Pemanfaatan budaya Megalitik Pasemah sebagai sumber belajar dapat memperkaya pemahaman siswa tentang budaya lokal dan memperkuat identitas. Namun, keterbatasan akses dan kurangnya dokumentasi digital menjadi kendala dalam integrasi budaya megalitik ini ke dalam pembelajaran sejarah (Utami, W. P., 2020). Minimnya pemanfaatan sumber belajar lokal sering kali disebabkan oleh terbatasnya media pembelajaran yang inovatif dan kontekstual (Nurkholis, M., 2023). Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk mendigitalisasi dan

mengintegrasikan informasi tentang budaya ini ke dalam platform pembelajaran (Lubis, M., *et al*, 2023).

Pemanfaatan *Learning Management System* dapat menjadi solusi efektif untuk mengintegrasikan materi tentang budaya Megalitik Pasemah ke dalam pembelajaran sejarah. Melalui *Learning Management System*, guru dapat menyajikan materi secara interaktif dan peserta didik dapat mengakses informasi kapan dan dimana saja. Selain itu, *Learning Management System* memungkinkan evaluasi pembelajaran yang lebih terstruktur dan efisien (Widyawati, U. & Witasari, N., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji efektivitas penggunaan LMS sebagai media pembelajaran interaktif pada materi sejarah Kearifan Lokal Budaya Megalitik Pasemah di SMA Negeri 10 Palembang. Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang kontekstual dan relevan, serta menjadi alternatif strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan sejarah di tingkat sekolah menengah.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R & D). R & D merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk yang dibuat. Produk yang dihasilkan tak hanya yang dalam berbentuk fisik seperti buku tetapi juga dalam bentuk program computer untuk pengelolaan kelas, data dan perpustakaan (Rustamana *et al*, 2024). Metode penelitian R & D banyak digunakan dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dari produk yang diciptakan.

Untuk menciptakan produk yang layak digunakan dalam pembelajaran, maka penelitian ini menggunakan Model ADDIE dalam pengembangan produknya. Model ADDIE merupakan sebuah pendekatan sistematis dalam sebuah pengembangan yang terdiri dari lima tahap utama yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Develpoment*), implementasi (*Implementation*), dan evaluasi (*Evaluation*). Model pengembangan ADDIE dirancang untuk memastikan bahwa proses pengembangan pembelajaran berjalan secara terstruktur dan efektif.

Pada penelitian yang mengembangkan produk *Learning Management System* dengan materi Kearifan Lokal Budaya Megalitik Pasemah, peneliti melakukan analisis yakni kelima tahap pengembangan model ADDIE. Pada tahap analisis peneliti melakukan analisis kebutuhan dan karakter peserta didik serta kurikulum dan system pembelajaran yang digunakan di sekolah. Pada tahap desain, peneliti menghimpun materi yang akan dicantumkan ke dalam produk, membuat *flowchart* materi, *flowchart* media, *storyboard*, serta membuat lembar validasi ahli untuk uji validitas. Pada tahap ketiga yaitu pengembangan peneliti membuat produk bahan ajar yang akan diintegrasikan ke dalam *Learning Management System*, lalu melakukan uji validitas oleh para ahli. Selanjutnya ialah tahap implementasi, yang dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap uji perorangan, tahap uji kelompok kecil dan tahap uji coba lapangan dengan melakukan pretest dan postest untuk mengukur efektivitas penggunaan *Learning Management System*. Dan tahap terakhir ialah evaluasi dengan melakukan penilaian terhadap produk yang dikembangkan agar produk layak digunakan.

Subjek dari uji coba produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI.10 di SMA Negeri 10 Palembang dengan peserta didik sejumlah 33 orang. Pengumpulan data tersebut menggunakan instrument berupa lembar angket validasi ahli media dan lembar angket validasi ahli materi yang kemudian dihitung dengan skala *likert* angka satu sampai lima.

**Tabel 1** Perhitungan Skala *Likert*

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup Layak	3
Kurang Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

*Sumber : Ansari dalam Fuadiyah, 2024*

Hasil dari tabel validasi ahli kemudian akan disajikan dengan kategori tingkat kevalidan dengan kategori pada tabel di bawah ini :

**Tabel 2** Kategori Tingkat Validitas

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Valid	5,00 – 4,21
Valid	4,20 – 3,41
Cukup Valid	3,40 – 2,61
Tidak Valid	2,60 – 1,81
Sangat Tidak Valid	1,80 – 1,00

*Sumber : Kusumawati et al, 2023*

## **HASIL**

Pelaksanaan kegiatan disekolah tentunya berpedoman dengan kurikulum yang digunakan. Berdasarkan hasil analisis, SMA Negeri 10 Palembang menggunakan Kurikulum Merdeka sebagai pedoman kegiatan

pembelajaran di sekolah dan di kelas XI.10 pembelajaran sejarah biasanya dilaksanakan dengan metode ceramah dan juga presentasi diskusi. Selain itu, bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran ialah buku cetak Kemendikbud dan juga power point dan penggunaan alat-alat bantu teknologi dalam pembelajaran di kelas XI.10 sudah sering dilakukan karena peserta didik menganggap bahwa penggunaan teknologi dalam pembelajaran merupakan satu hal yang penting.

Berdasarkan hasil analisis yang didapatkan, kemudian dibuat *flowchart* materi dan yang terdiri dari materi Kearifan Lokal Pasemah dan jenis-jenisnya serta materi Kearifan Lokal Megalitik Pasemah yang merupakan topik utama dalam penelitian ini serta pembuatan *flowchart* media yaitu PPT Morph, PPT Canva Web, Podcast dan *Liveworksheet*. Materi-materi dihimpun melalui artikel-artikel ilmiah serta buku *online* yang relevan dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik dan disajikan ke dalam beberapa bahan ajar interaktif seperti PPT Morph, PPT Canva Web dan Podcast serta *Liveworksheet* sebagai *quiz game* dan kemudian diintegrasikan sebagai bahan ajar dalam *Learning Management System* yang dikembangkan.

Pada *learning management system* yang dikembangkan, dibuat beberapa navigasi untuk mempermudah kegiatan pembelajaran dan mengklasifikasi pembagian materi pembelajaran yang telah dibuat dalam bahan ajar interaktif. Diantaranya seperti navigasi absensi untuk kehadiran peserta didik, navigasi tujuan pembelajaran, navigasi materi pembelajaran dan juga *quiz game* berdasarkan bahan ajar interaktif yang telah dibuat. Setelah itu, uji validitas terhadap *learning management system* yang didalamnya sudah terintegrasi bahan ajar interaktif oleh para ahli.

Hasil validitas media dan materi terhadap kelayakan uji coba *learning*

Kategori	Skor	Kriteria
Media	4,94	Sangat Valid
Materi	4,69	Sangat Valid
<b>Rata-Rata Penilaian</b>	<b>4,81</b>	Sangat Valid

*management system* mendapatkan hasil sebagai berikut :

**Tabel 3** Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli

Berdasarkan hasil uji validitas terhadap *learning management system* didapatkan angka 4,94 terhadap penilaian media sehingga termasuk ke dalam kategori sangat valid. Pada penilaian materi mendapatkan angka 4,69 dengan kategori sangat valid. Dari kedua penilaian tersebut didapatkan rata-rata penilaian 4,81 yang termasuk kategori sangat valid sehingga produk *learning management system* layak untuk diujicobakan kepada peserta didik dengan beberapa perbaikan yang disarankan oleh validator. Setelah itu dilakukan uji coba terhadap peserta didik, mulai dari perorangan, kelompok kecil dan uji coba lapangan (pretest dan posttest).

**Tabel 4** Rekapitulasi Hasil Uji Perorangan

No	Nama	Skor	Rata-Rata
1	NA	72	4,8
2	MFRA	73	4,86
3	AAP	63	4,2
	<b>Total</b>	<b>208</b>	4,62 (Sangat Efektif)

**Tabel 5** Rekapitulasi Hasil Uji Kelompok Kecil

		4,94	Sangat Valid
	Materi	4,69	Sangat Valid
	<b>Rata-Rata Penilaian</b>	<b>4,81</b>	<b>Sangat Valid</b>
No	Nama	Skor	Rata-Rata
1	ADP	74	4,93
2	AA	70	4,66
3	MRM	54	43,6
4	CSR	58	3,86
5	MR	63	4,2
6	MRH	66	4,4
7	AT	68	4,53
8	BAZ	70	4,66
9	HAH	69	4,6
	<b>Total</b>	<b>592</b>	<b>4,38 (Sangat Efektif)</b>

**Tabel 6** Rekapitulasi Hasil Pretest

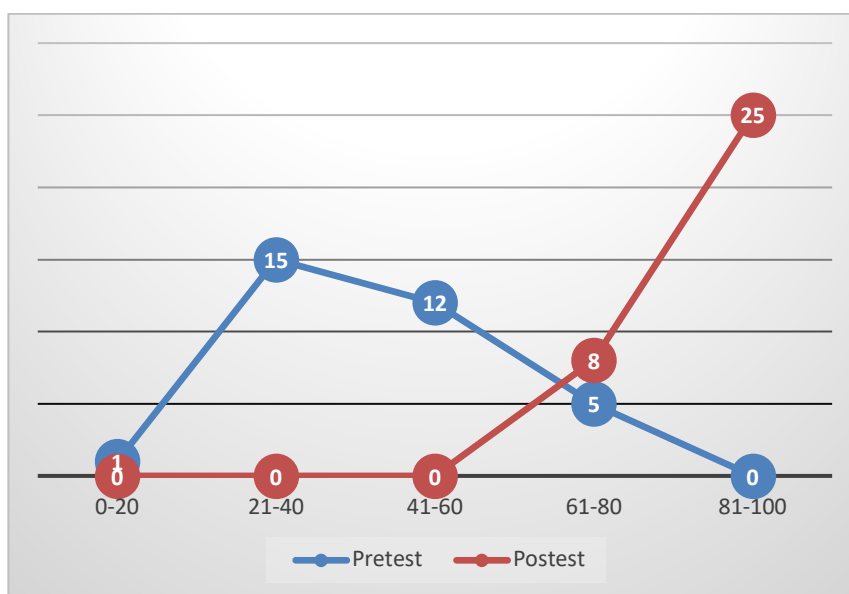
No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1	0 – 75	Tidak Lulus KKM	32
2	75 – 100	Lulus KKM	1
	<b>Rata-Rata</b>		<b>46,36</b>

Setelah melaksanakan posttest, peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan *Learning Management System* dan bahan ajar interaktif yang terintegrasi di dalamnya. Setelah itu dilaksanakan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik setelah menggunakan *Learning Management System* sebagai sarana dalam pembelajaran.

**Tabel 7** Rekapitulasi Hasil Posttest

No	Interval Nilai	Kategori	Jumlah
1	0 – 75	Tidak Lulus KKM	0
2	75 – 100	Lulus KKM	33
	<b>Rata-Rata</b>		<b>91,33</b>

Berdasarkan hasil postest yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan setelah menggunakan *Learning Management System* dengan bahan ajar interaktif yang telah terintegrasi di dalamnya.



Gambar 1 Chart Prebandingan Pretest & Postest

## PEMBAHASAN

*Learning Management System* materi Kearifan Lokal Budaya Megalitik Pasemah. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian yang dilakukan didapatkan hasil bahwa produk berupa *Learning Management System* sudah layak untuk dikembangkan di kalangan peserta didik di SMA Negeri 10 Palembang terutama dalam pembelajaran sejarah. Hal tersebut ditinjau dari uji validitas materi 4,38 dan media 4,62 yang mendapatkan nilai rata-rata 4,81. Pada rentang angka 4,81 termasuk pada kategori sangat valid, sehingga dapat diujicobakan ke peserta didik.

Setelah mendapatkan penilaian dari validator, serta melakukan perbaikan media berdasarkan saran yang diberikan kemudian *Learning Management System* diujicoba ke peserta didik dengan melaksanakan uji perorangan dan uji coba kelompok kecil dengan tujuan melihat tanggapan peserta didik terhadap *Learning Management System* yang mendapatkan nilai 4,62 (sangat efektif) dan 4,38 (sangat efektif). Setelahnya dilaksanakan juga pretest untuk mengukur kemampuan dan pemahaman awal peserta didik terkait materi yang akan dibahas melalui *Learning Management System*. Pelaksanaan pretest mendapatkan hasil hanya satu peserta didik saja yang nilainya mampu melewati KKM sedang 32 lainnya mendapatkan nilai yang berada di bawah KKM. Kemudian dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan *Learning Management System* materi Kearifan Lokal Budaya Megalitik Pasemah dengan bahan ajar interaktif yang sudah diintegrasikan. Setelah kegiatan pembelajaran berlangsung, dilaksanakan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi setelah menggunakan *Learning Management System* sebagai sarana pembelajaran. Didapatkan hasil 33 peserta didik mendapatkan nilai yang berada di atas KKM. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Learning Management System* menjadi sarana yang valid dan layak untuk digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah karena selain tampilan yang menarik, mudah diakses dimana saja dan kapan saja, *Learning Management System* dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

## **KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Learning Management System* (LMS) materi Kearifan Lokal Budaya Megalitik Pasemah sangat layak dan efektif

digunakan dalam pembelajaran sejarah di SMA Negeri 10 Palembang. LMS ini mendapat nilai validitas dari ahli materi sebesar 4,69 dan ahli media 4,94 dengan rata-rata 4,81 yang termasuk kategori sangat valid. Uji coba kepada peserta didik menunjukkan respons positif. Pretest awal menunjukkan sebagian besar peserta didik belum mencapai KKM, namun setelah mempelajari menggunakan LMS seluruh peserta didik berhasil melampaui KKM pada posttest. Sehingga LMS terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Budiarta, I. W. (2023). Integrasi kearifan lokal *mulat sarira* dalam pembelajaran sejarah. *Jurnal IKA*, 21(1), 1–7.
- [2] Darman, R. A. (2017). Mempersiapkan generasi emas Indonesia tahun 2045 melalui pendidikan berkualitas. *Jurnal Edik Informatika Penelitian Bidang Komputer Sains dan Pendidikan Informatika*, 3(2), 73–87. <https://doi.org/10.22202/ei.2017.v3i2.1320>
- [3] Febrianti, S., Fidhyallah, N. F., Amalia, A. S., Rahma, F. S., Rajab, M. A., & Akraman, R. (2023). Efektivitas penggunaan media e-learning dalam pembelajaran daring. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 19(2). <https://doi.org/10.21831/jep.v19i2.54999>
- [4] Fakhruddin, A. M., Putri, L. O., Tanzilla Sudirman, P. R. A., Annisa, R. N., & Berlian As, R. K. (2022). Efektivitas LMS (Learning Management System) untuk mengelola pembelajaran jarak jauh pada satuan pendidikan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 10026–10033. <https://doi.org/10.31004/jptam.v6i2.4010>
- [5] Hieronymus Purwata, A. S. (2025). Pentingnya kesadaran sejarah dalam membangun identitas dan karakter bangsa. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Kajian Sejarah*, 7(1), 1–12. <https://doi.org/10.31540/sindang.v7i1.3198>
- [6] Istiqomah, E. O., Atiqoh, A., & Suhari, S. (2023). Pengembangan ELKID sebagai LMS dengan model blended learning di era new normal. *Jurnal Teknologi Pendidikan: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran*, 8(1), 100–110. <https://doi.org/10.33394/jtp.v8i1.6219>

- [7] Lubis, M., Siregar, H. S., & Sormin, S. A. (2023). Pengembangan e-modul berbasis kearifan lokal adat *Dalihan Natolu* pada mata kuliah sejarah lokal. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 5(1).
- [8] Maysuri, T., & Touwe, S. (2024). Pengaruh tradisi megalitik Pasemah terhadap kebudayaan kontemporer Sumatera Selatan. *Jurnal Lani: Kajian Ilmu Sejarah dan Budaya*, 5(2), 81–98.
- [9] Nadya, A., Shiddiq, S., & Gusmaneli. (2023). Efektivitas penggunaan teknologi dalam meningkatkan strategi pembelajaran interaktif di kelas. *Al-Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 2(2). <https://doi.org/10.59059/al-tarbiyah.v2i2.1139>
- [10] Nurkholis, M. (2023). Pengembangan media booklet berbasis kearifan lokal Blitar pada pembelajaran IPS materi peninggalan sejarah di SDN Ngadirejo 01 Kota Blitar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3).
- [11] Oschar Sumardin, & Henri. (2024). Pentingnya pendidikan sejarah dalam pembentukan identitas bangsa. *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu*, 2(12), 27–33. <https://doi.org/10.59435/gjmi.v2i12.415>
- [12] Praditya, G. D. (2024). Pengembangan bahan ajar digital berbasis kearifan lokal: Sebuah kajian teori dalam manajemen pendidikan. *Cendikia: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(12), 497–501. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/cendikia/article/view/4605>
- [13] Pradja, M. P. A., Hilalulloh, M. S., & Firmansyah, R. (2022). Peranan Learning Management System dalam mendukung model pembelajaran blended learning. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi dan Vokasional*, 4(2). <https://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/JPVTI/article/view/25749>
- [14] Putra, E. A., Suidiana, R., & Pamungkas, A. S. (2020). Pengembangan Smartphone Learning Management System (S-LMS) sebagai media pembelajaran matematika di SMA. *Kreano, Jurnal Matematika Kreatif-Inovatif*, 11(1), 36–45.
- [15] Simangunsong, W. N. A. (2024). Pemanfaatan e-learning untuk fleksibilitas pembelajaran dan mudah mendapatkan kebutuhan informasi di mana saja. *Jurnal Penelitian Multidisiplin Bangsa*, 1(6), 492–499. <https://doi.org/10.59837/jpnmb.v1i6.91>
- [16] Sulistyowati, C., & Asriati, N. (2023). Pemanfaatan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan keterlibatan belajar di era digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4). <https://doi.org/10.38048/jipcb.v11i4.4542>

- [17] Triwurjani, Rr. (2023). Tinggalan megalitik di kawasan Pasemah Sumatera Selatan: Kajian arkeologi publik. *Kalpataru*, 27(1), 61–72. <https://ejournal.brin.go.id/kalpataru/article/view/2671>
- [18] Utami, I. W. P. (2020). Pemanfaatan digital history untuk pembelajaran sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 3(1), 52–62.
- [19] Widyawati, U., & Witasari, N. (2023). Pemanfaatan Learning Management System (LMS) berbasis Moodle dalam pembelajaran sejarah pada kelas X SMK Negeri 3 Magelang. *Indonesian Journal of History Education*, 8(1), 121–130.