

Persepsi Guru Sejarah Mengenai Pentingnya Pelatihan Digitalisasi Materi Sejarah Lokal Riau Di Kab. Indragiri Hulu

¹⁾Bunari, ²⁾Rizki Ananda Hasibuan, ³⁾Yanuar Al Fikri, ⁴⁾Muhammad Afrillyan Dwi Syahputra, ⁵⁾Nadia Ramona
⁶⁾Ria Rafianti

^{1,2,3,4,5,6)}Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan, Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia
Email: bunari@lecturer.unri.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Flip Builder Pro Buku Digital Digitalisasi Sejarah Lokal Riau	Media pembelajaran digital menjadi salah satu inovasi baru yang diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Paradigma metode pembelajaran dan media pembelajaran tradisional perlu diubah ke arah pembelajaran inovatif di era digital. Kemajuan ini menjadi tantangan bagi guru untuk memiliki kecakapan literasi digital. Salah satu software media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan guru di sekolahnya adalah Flip PDF Professional (<i>flip builder pro</i>). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui persepsi guru sejarah mengenai pentingnya pelatihan pembuatan buku digital berbasis <i>flip builder pro</i> untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif yang mudah diakses dan dapat diunduh secara gratis oleh peserta didik hanya dengan “scan kode QR dan tautan”. Konten didalam buku digital diisi dengan materi-materi sejarah lokal yang ada di Provinsi Riau disesuaikan dengan materi pada saat pertemuan tertentu. Metode yang digunakan yakni pelatihan mengenai pentingnya literasi digital, pemahaman mengenai media pembelajaran serta cara mendesain buku digital dan mengaplikasikan <i>flip builder pro</i> . Hasil penelitian menemukan bahwa persepsi guru terhadap pelatihan digitalisasi materi sejarah lokal tergolong baik dibuktikan dengan terjadi peningkatan yang cukup drastis dalam pemanfaatan <i>flip builder pro</i> yang awalnya 0% menjadi 65% sehingga sudah tercapai tujuan pengabdian masyarakat dengan baik.
Keywords: Flip Builder Pro Digital Book Digitalization Riau Local History	ABSTRACT Digital learning media is one of the new innovations applied to improve the quality of learning. The paradigm of traditional learning methods and learning media needs to be changed towards innovative learning in the digital era. This progress is a challenge for teachers to have digital literacy skills. One of the interactive learning media software that can be used by teachers in their schools is Flip PDF Professional (<i>flip builder pro</i>). This study aims to determine the perception of history teachers regarding the importance of training in making digital books based on <i>flip builder pro</i> to develop interactive learning media that are easily accessible and can be downloaded for free by students simply by "scanning the QR code and link". The content in the digital book is filled with local history materials in Riau Province adjusted to the material at a particular meeting. The method used is training on the importance of digital literacy, understanding learning media and how to design digital books and apply <i>flip builder pro</i> . The results of the study found that teachers' perceptions of local history material digitization training were relatively good, as evidenced by a fairly drastic increase in the use of <i>flip builder pro</i> , which was initially 0% because no one had ever used <i>flip builder pro</i> , but after taking this training it became 65% with a good category so that the objectives of community service have been achieved.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



I. PENDAHULUAN

Teknologi dan media mempunyai peranan yang sangat penting dalam menjadikan kegiatan pembelajaran di sekolah menjadi lebih kreatif sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien (Kristanto, 2016). Hal ini tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi Nomor 65 Tahun 2013 mengenai pemanfaatan teknologi dan informasi mendukung efisiensi kegiatan pembelajaran. Pembelajaran di era digital menawarkan banyak hal baru dalam aktivitas pembelajaran, Teknologi saat ini menuntut guru untuk melek teknologi dengan menerapkan pola pengajaran digital. Penggunaan teknologi internet dan multimedia berpotensi mengubah cara transfer pengetahuan dan dapat menggantikan pembelajaran di kelas. Dalam hal ini guru harus mampu memiliki kecakapan digital untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di kelas. Perkembangan teknologi menuntut penggunaan metode pembelajaran yang dapat menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Semakin pesatnya perkembangan internet di era digital memudahkan segala aktivitas kehidupan manusia tanpa terkecuali pada bidang pendidikan yang memperoleh kemudahan akses dalam mengoptimalkan pembelajaran jarak jauh yang terjadi saat ini (Suharto, 2021).

Penggabungan dari beberapa media pembelajaran yang sudah ada seperti teks, gambar, video, dan audio, disajikan dalam format pembelajaran disebut dengan media pembelajaran digital. Konsep media pembelajaran memiliki 2 unsur yaitu software dan hardware. Software dalam media pembelajaran adalah informasi atau pesan yang terkandung dalam media pembelajaran itu sendiri, sedangkan hardware adalah perangkat keras atau peralatan yang digunakan sebagai sarana menyampaikan informasi atau pesan. Media pembelajaran yang interaktif menjadi salah satu faktor utama tercapainya tujuan pembelajaran. Pengembangan dan penerapan media pembelajaran digital mampu membantu meningkatkan kualitas pendidikan nasional di Indonesia. Paradigma metode pembelajaran dan media pembelajaran tradisional perlu diubah ke arah pembelajaran inovatif di era digital. Penggunaan media pembelajaran pada dasarnya tidak hanya mengikuti perkembangan zaman. Salah satu keterampilan yang harus dikembangkan guru adalah literasi digital. Literasi digital dalam konteks pembelajaran dapat diartikan sebagai kemampuan mengakses, menganalisis, mencipta, merefleksikan, dan menggunakan perangkat digital (Harjono, 2019). Dengan kata lain, guru harus mampu mengakses, menganalisis, dan berkreasi melalui perangkat digital, dan perangkat digital tersebut harus mampu mengatasi kesenjangan bahan ajar dan media pembelajaran (Rahma dkk., 2023).

Media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital merupakan media canggih dan umumnya sudah tidak asing lagi bagi siswa. Kenyataannya, media pembelajaran masih sering diabaikan karena berbagai alasan. Kendala yang dihadapi saat ini, pertama, kurangnya pengetahuan guru dalam menggunakan alat elektronik seperti laptop dan komputer; Kedua, kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran digital. Ketiga, listrik dan Wi-Fi tidak umum di sekolah. Hal tersebut tidak akan terjadi jika guru memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai media pembelajaran khususnya media pembelajaran digital (Ivon, 2023). Kemajuan menantang guru untuk beradaptasi dengan konteks yang lebih sederhana, lebih cepat, dan lebih digital. Guru yang tidak mampu beradaptasi dengan kelajuan ini akan secara otomatis tereliminasi dan dilabeli sebagai orang gaptek (gagap teknologi). Berbeda dengan siswa yang lahir dan besar dengan teknologi (*digital native*), guru yang lahir dan besar tanpa mengetahui kompleksitas teknologi digital saat ini memiliki beban dua kali lebih besar dibandingkan mereka yang terbiasa.

Upaya dalam peningkatan pemahaman dan pengembangan kompetensi peserta didik sangat dipengaruhi oleh bahan ajar yang diberikan kepada peserta didik (Kosasih, 2001). Bahan ajar dengan muatan sejarah lokal sangat penting bagi peserta didik karena dekat dengan lokalitasnya sebab salah satu upaya untuk mendekatkan siswa dengan pembelajaran sejarah adalah dengan memasukkan unsur kearifan lokal (Ramona et al., 2023). Sejarah lokal merupakan media atau sarana untuk mengenalkan peserta didik tentang sejarah lokal yang ada di lingkungan sekitar (Syahputra dkk. 2020). Bahan ajar berbasis PDF *Flip Builder* yang penulis buat mengacu pada buku yang dibuat oleh kemenristekdikti sesuai dengan pedoman kurikulum. Salah satu media pembelajaran software yang interaktif yaitu Flip PDF Profesional (*Flip Builder*). *Flip Builder* adalah software pembuat E-book dalam bentuk *flipbook*. Menurut (Mukarom, Z., & Rusdiana, 2017). *Flip Builder* memiliki manfaat dari pembelajaran dengan media digital, yaitu bisa diakses dimanapun dan kapanpun, lebih hemat waktu dan biaya dengan materi yang tersampaikan dengan baik. *Flip Builder* memiliki keunggulan yaitu bisa mengimput video didalam PDF yang langsung terinput dalam PDF file. *Flip builder pro* adalah salah satu media interaktif yang dapat meningkatkan keberhasilan proses pembelajaran proses penginputan video dilakukan di dalam PDF yang langsung terinput dalam PDF file sehingga membuat pembelajaran jarak jauh lebih efektif dan menarik (Hardiansyah & Sumbawati, 2016).

Melalui penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan *flip builder pro* efektif selain itu sangat layak digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran (Anjarwati, 2023). Berdasarkan fakta

tersebut, maka perlu adanya pembelajaran media pembelajaran berupa software yang baru dan interaktif (Fatathurrohman, 2017). Salah satu pengembangan media pembelajaran interaktif *flip builder pro*. Menurut (Angraini, 2022) dalam jurnalnya *flip builder pro* adalah salah satu media yang dapat digunakan dalam mendukung dan mengikuti kuatnya arus teknologi dalam pembelajaran abad ke-21 salah satunya adalah penggunaan media belajar *flip builder pro* karena termasuk media elektronik. Media *flip builder pro* termasuk ke dalam kategori dari bahan ajar yang berwujud media elektronik yang dapat diakses dengan mudah. Media *flip builder pro* termasuk ke dalam kategori dari bahan ajar yang berwujud media elektronik yang interaktif dan dapat diakses dengan mudah sehingga pembelajaran akan lebih menarik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik (Masykur et al., 2017). Setelah selesainya pengabdian ini diharapkan guru sejarah di SMAN 1 Rengat Barat dapat memanfaatkan *Flip Builder* dalam membuat bahan ajar berbasis digital yang efektif dan inovatif sehingga terjadi peningkatan kompetensi pembuatan bahan ajar digital secara mandiri dengan menggunakan *Flip Builder pro*.

II. MASALAH

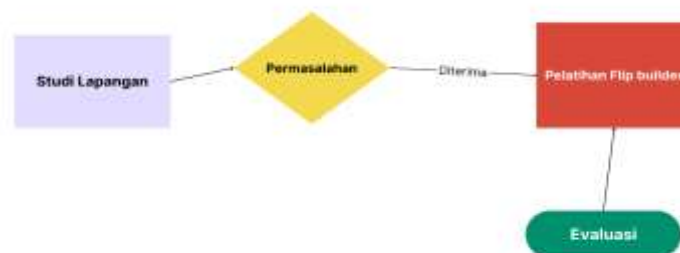
Penggunaan media digital dalam proses pembelajaran masih kurang di SMA Negeri 1 Rengat Barat sehingga dituntut guru harus memiliki kecakapan literasi digital agar dapat menarik minat dan kreativitas peserta didik selain dari itu belum adanya pengetahuan guru mengenai buku digital dan belum adanya pemanfaatan *flip builder pro* oleh guru SMA Negeri 1 Rengat Barat.



Gambar 1. Foto Lokasi Pengabdian Masyarakat

III. METODE

Pelatihan digitalisasi sejarah lokal Riau berbasis *flip builder pro* dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rengat Barat yang berlokasi di Gerbang Sari, Nomor 25B, Rengat Barat, Pematang Reba, Kecamatan Rengat, Kabupaten Indragiri Hulu, Riau. Kegiatan ini memberikan pendampingan secara langsung kepada guru-guru sekolah menengah atas di Kecamatan Rengat dalam acara Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) Sejarah untuk melakukan kegiatan pelatihan pembuatan buku digital materi sejarah lokal dengan aplikasi *flip builder pro*. Kegiatan pelatihan ini memberikan pemahaman serta keterampilan praktis bagi guru-guru sejarah terutama dalam mengembangkan bahan ajar digital yang berbasis aplikasi *flip builder pro* yang efektif di dalam kelas maupun diluar kelas.



Gambar 2. Diagram Alur Metode Pelaksanaan

Metode penerapan kegiatan ini ialah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kondisi lingkungan di sekolah kecamatan Rengat khususnya pada guru guru yang membutuhkan pelatihan pembuatan buku digital.
2. Menganalisis masalah dari studi lapangan diketahui bahwa pengetahuan guru tentang literasi digital masih minim dibuktikan dengan belum adanya pemanfaatan *flip builder pro* sehingga dilaksanakan pelatihan pembuatan *flip builder pro*.
3. Melakukan kegiatan pelatihan digitalisasi materi sejarah lokal dengan aplikasi *flip builder pro*.
4. Evaluasi untuk mengetahui persepsi guru mengenai buku digital berbasis *flip builder pro* guna mengukur ketercapaian pelaksanaan.
5. Publikasi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dipublikasikan di media elektronik dan di jurnal.
6. Dalam pelatihan pembuatan buku digital dengan *flip builder pro* dilaksanakan tahapan kegiatan yang ditunjukkan tabel 1.

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan *flip builder pro*

Tahapan	Kegiatan
1	Peserta dipandu untuk memahami menu-menu yang ada pada aplikasi <i>flip builder pro</i>
2	Peserta juga berlatih untuk menggunakan menu-menu tersebut dalam menyusun buku digital bermuatan sejarah lokal Riau
3	Peserta mendapatkan pengetahuan penyusunan modul
4	Peserta diajak memahami tentang penggunaan aplikasi <i>flip builder pro</i>
5	Peserta mendapatkan pengetahuan tentang upload online buku digital menggunakan sistem <i>cloud</i>
6	Peserta mendapatkan aplikasi gratis beserta template e-modul, dan mendapatkan sertifikat pelatihan

Tahap evaluasi peserta pelatihan diminta untuk memberikan persepsinya mengenai pembuatan buku digital menggunakan aplikasi *flip builder pro*. Pengukuran didapatkan dengan memberi 20 pertanyaan dengan skala 5 melalui google form diantaranya adalah persepsi mengenai kecakapan literasi digital, pentingnya media pembelajaran dan pemanfaatan *flip builder pro*. Menurut (Budiaji et al., 2019) level reaksi yang telah diperoleh kemudian dikategorikan dalam skala pengukuran dan jumlah respon skala likert ditunjukkan tabel 2 .

Tabel 2. Kategori Penilaian

No	Nilai	Persentase	Kategori
1	0-39	0%-20%	Sangat Tidak Setuju/Bagus
2	39-76	21%-40%	Tidak Setuju/Bagus
3	77-134	41%-60%	Cukup Setuju/Bagus
4	135-172	61%-80%	Setuju/Bagus
5	173-220	81%-100%	Sangat Setuju/Bagus

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2024 dengan tahapan yakni observasi lapangan, menganalisis kebutuhan, menulis proposal pengabdian hingga pelaksanaan pelatihan pembuatan *flip builder pro*. Adapun pelatihan dengan tema “pelatihan digitalisasi materi sejarah lokal riau melalui buku digital bagi guru sejarah dilaksanakan di SMA Negeri 1 Rengat Barat. Kegiatan dibuka oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Rengat Barat, Bapak Supriyo, S.Pd, kemudian sambutan dari ketua untuk membuka agenda pelatihan digitalisasi materi sejarah lokal Riau menggunakan *flip builder pro*. Guru diberikan pembekalan tentang literasi digital terlebih dahulu sebelum pembuatan dan pemanfaatan *flip builder pro*. Guru dibekali pemahaman yang baik tentang literasi digital sebelum mempelajari bagaimana cara digitalisasi materi sejarah menggunakan media *flip builder pro*. Persepsi guru mengenai materi literasi digital ditunjukkan Tabel 2

Tabel 3. Persepsi Guru Mengenai Pemahaman Literasi Digital

No	Indikator	Total	Persentase
1	Mampu memahami manfaat kemampuan literasi digital	211	88%
2	Mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman yang serba digital	213	89%
3	Mampu menggunakan berbagai bentuk konten atau aplikasi yang mendukung proses pembelajaran	209	87%
4	Mampu memilih sumber informasi dan menulis informasi yang valid, relevan di jejaring social	195	83%
5	Mampu mengomunikasikan secara efektif	212	89%

Dari data pada Tabel 3 diatas terlihat bahwa persepsi guru mengenai materi literasi digital yang dilakukan sangat bagus dibuktikan dengan nilai 208 yang didapat dari seluruh indicator dengan pesentase 87% termasuk kategori sangat setuju/bagus. Selanjutnya, guru diberikan modul pelatihan untuk mendukung kegiatan pelatihan dipandu tim dosen dan mahasiswa.



Gambar 3. Aktivitas Peserta Selama Pelaksanaan Pengabdian

Dari kegiatan pelatihan diketahui bahwa guru di SMA Negeri 1 Rengat Barat mempunyai persepsi yang baik tentang *flip builder pro* dibuktikan dengan data yang didapat melalui google form yang ditunjukkan pada Tabel 3.

Tabel 4. Persepsi *Flip Builder Pro* Sebagai Media Pembelajaran

No	Indikator	Total	Persentase
1	Saya memahami <i>flip builder pro</i> adalah media yang interaktif dalam pembelajaran	194	81%
2	Saya memahami cara mengaplikasikan <i>flip builder pro</i> untuk mendukung kegiatan pembelajaran	198	83%
3	Saya merasa mampu mendukung pembelajaran kooperatif dan interaktif	201	84 %
4	Saya bersemangat dalam penggunaan buku digital dengan software <i>flip builder pro</i> dalam kegiatan pembelajaran	192	80%
5	Saya merasa punya banyak ide untuk dituangkan ke dalam modul sejarah dengan aplikasi <i>flip builder pro</i>	181	75%
6	Saya merasa yakin dapat membantu peserta didik untuk tertarik dengan kegiatan pembelajaran menggunakan <i>flip builder pro</i>	188	79%
7	Saya merasa <i>flip builder pro</i> mendukung terwujudnya	195	82%

	tujuan pembelajaran dengan baik		
8	Saya merasa <i>flip builder pro</i> meningkatkan minat siswa dalam belajar	201	84%
9	Saya merasa bahwa penggunaan media digital berbasis <i>flip builder pro</i> mampu meningkatkan kompetensi professional saya sebagai guru	205	86%

Data pada Tabel 4 di atas menunjukkan bahwa persepsi peserta terhadap pelatihan digitalisasi materi sejarah lokal Riau menggunakan aplikasi *flip builder pro* sangat baik. Dibuktikan dengan rata-rata penilaian yang diperoleh sebesar 195 dari seluruh indikator dengan persentase sebesar 81,5% termasuk kategori sangat setuju dimana sebelum adanya pelatihan guru di SMA Negeri 1 Rengat Barat belum pernah membuat buku digital berbasis *flip builder pro*. Selanjutnya ditunjukkan keterampilan guru dalam pembuatan dan *flip builder pro* setelah diberikan pelatihan dapat dilihat dari data Tabel 5 di bawah.

Tabel 5. Keterampilan Membuat Dan Menggunakan *Flip Builder Pro*

No	Indikator	Total	Persentase
1	Saya terampil mengaplikasikan materi sejarah menggunakan <i>flip builder pro</i>	181	75%
2	Saya terampil membuat berbagai macam menu dalam <i>flip builder pro</i>	182	76%
3	Saya terampil dalam memilih berbagai template di <i>flip builder pro</i>	183	76%
4	Saya terampil menggunakan tema yang menarik dalam <i>flip builder pro</i>	182	76%
5	Saya terampil mengupload materi ajar kedalam <i>flip builder pro</i>	170	71%
6	Saya terampil menambahkan animasi dan multimedia dalam <i>flip builder pro</i>	183	76%
7	Saya terampil menerbitkan <i>Flipbook</i> dalam berbagai jenis format	183	76%

Dari data pada Tabel 5 di atas menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan buku digital berbasis *flip builder* sudah dilakukan dengan baik dibuktikan dengan nilai yang didapatkan sebesar 178 dari seluruh indikator dengan prosentase sebesar 76% termasuk kategori bagus/baik.

V. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis disimpulkan bahwa persepsi guru mengenai literasi digital sangat bagus dibuktikan dengan rata-rata nilai yang didapatkan sebesar 209 dengan persentase 87% dengan kategori sangat setuju/bagus. Persepsi guru mengenai pemanfaatan *flip builder pro* diperoleh nilai 195 dengan persentase sebesar 81,5% dengan kategori sangat setuju/bagus. Sedangkan untuk keterampilan guru dalam pembuatan *flip builder pro* yang mendapatkan nilai 178 dengan persentase sebesar 76% termasuk kategori bagus/baik. Sehingga dapat disimpulkan terjadi peningkatan yang cukup drastis dalam pemanfaatan *flip builder pro* oleh guru SMA Negeri 1 Rengat Barat yang awalnya 0% karena belum ada satupun yang pernah menggunakan *flip builder pro* namun setelah mengikuti pelatihan ini menjadi 65% dengan kategori baik sehingga sudah tercapainya dengan baik tujuan dari pengabdian masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pelaksanaan pengabdian ini didanai melalui kegiatan penelitian Hibah Berbasis Program Studi dari dana DIPA Universitas Riau Tahun 2024. Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada kepala sekolah SMAN 1 Rengat Barat Supriyo, S.Pd, ketua MGMP Sejarah SMA Se-Kab. Indragiri Hulu, Yuni Narti, S.Pd dan 39 guru sejarah di Kab. Indragiri Hulu.

DAFTAR PUSTAKA

- Angraini, W. (2022). Pengaruh Pengembangan Media Flip Builder Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP Negeri 15 Bengkulu Tengah. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2, 153–160.
- Anjarwati, F. (2023). Penggunaan E-Book Story Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Benua Etam Ramah Anak Usia Dini*, 1(1), 36–41.
- Budiaji, W., Fakultas, D., Universitas, P., Tirtayasa, A., Raya, J., Km, J., & Serang Banten, P. (2019). SKALA PENGUKURAN DAN JUMLAH RESPON SKALA LIKERT (The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan Desember*, 2(2), 125–131. <http://umbidharma.org/jipp>
- Fatathurrohman. (2017). Pengaruh Model Cinta Berbantu Media Tangram Terhadap Pemahaman Konsep Matematis Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 1, 21–27.
- Hardiansyah, D., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan Media Flash Flipbook dalam Pembelajaran Perakitan Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X TKJ SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal IT-Edu*, 1(2), 5–11.
- Harjono, H. S. (2019). Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa. *Pena : Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 1–7. <https://doi.org/10.22437/pena.v8i1.6706>
- Ivon Mukaddamah. (2023). Pemanfaatan Media Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Anak. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 2(1).
- Kosasih, E. (2001). *Pengembangan Bahan Ajar*. Bumi Aksara.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Bintang.
- Language, N. R.-C. on, Literature, undefined, Culture, and, & 2023, undefined. (2023). Historical Literacy Through Bajamba Eating Tradition as a Strengthening of Character Education. *Publikasi.Dinus.Ac.Id*, 3(1), 156–164. <http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/uncle/article/viewFile/8761/3779>
- Masykur, R., Nofrizal, N., & Syazali, M. (2017). Disamping memiliki beberapa kelebihan, Macromedia Flash juga tidak terlepas dari kekurangan. Kekurangan Macromedia Flash adalah sebagai berikut: 1. Macromedia Flash hanya dapat dilihat dengan komputer atau VCD player, 2. Proses belajar Macromedia Flash ti. *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika*, 8(2), 177.
- Mukarom, Z., & Rusdiana, A. (2017). *Komunikasi dan Teknologi Informasi*.
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Suharto, A. (2021). Pemanfaatan Multimedia Menggunakan Google Sites Bagi Guru-Guru Smp Smk Putra Satria Sebagai Media Pembelajaran Jarak Jauh. *EMPOWERMENT: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), 19–30. <https://doi.org/10.51700/empowerment.v1i2.239>
- Syahputra, M. A. D., Sariyatun, S., & Ardianto, D. T. (2020). Peranan Penting Sejarah Lokal Sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia*, 4(1), 85.