

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN-
KERAJAAN BERCORAK HINDU-BUDDHA DI INDONESIA
BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Oleh
Handika Putra Prakasa
1804091

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN SISTEM DAN TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
KAMPUS DAERAH PURWAKARTA
2023**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN
KERAJAAN BERCORAK HINDU-BUDDHA DI INDONESIA BERBASIS
MULTIMEDIA INTERAKTIF**

Oleh
Handika Putra Prakasa
NIM. 1804091

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi

© **Handika Putra Prakasa**
Universitas Pendidikan Indonesia
Agustus 2023

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

**LEMBAR PENGESAHAN
HANDIKA PUTRA PRAKASA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH
KERAJAAN-KERAJAAN BERCORAK HINDU-BUDDHA
DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF**

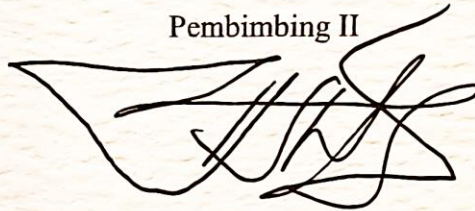
disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920171219910625101

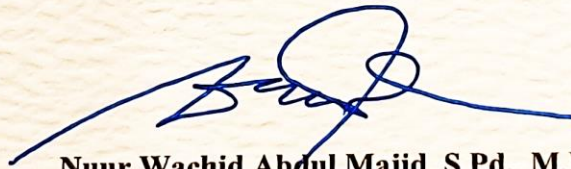
Pembimbing II



Dr. H. Suprih Widodo., S.Si., M.T.
NIP. 198012172005021007

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi



Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd.
NIP. 920171219910625101

LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi “Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan bercorak Hindu-Buddha Di Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya sendiri, saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya.

Purwakarta, 27 Desember 2022

Yang membuat pernyataan



Handika Putra Prakasa

NIM 1804091

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan-Kerajaan bercorak Hindu-Buddha Di Indonesia Berbasis Multimedia Interaktif". Penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi sebagian syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi, Universitas Pendidikan Indonesia kampus daerah Purwakarta.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih terdapat banyak kekurangan sehingga diperlukannya kritik dan saran yang membangun. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, serta bagi seluruh pihak yang berkepentingan terhadap penelitian ini. Semoga Allah Subhanahu Wata'ala selalu melimpahkan berkah dan karunia-Nya kepada kita semua. Aamiin.

Purwakarta, 27 Desember 2022

Penulis,



Handika Putra Prakasa
1804091

UCAPAN TERIMA KASIH

Rasa syukur penulis ucapkan kepada Allah Subhanahu Wata'ala yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-nya, penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

Terdapat banyak hal yang dirasakan penulis dalam penyusunan skripsi ini, banyak sekali dukungan dari berbagai pihak yang senantiasa mendukung dan memotivasi penulis untuk tetap semangat dalam menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis benar-benar ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Keluarga yang senantiasa memberikan dukungan moril dan motivasi dengan penuh kasih sayang.
2. Bapak Nuur Wachid Abdul Majid, S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing I skripsi, sekaligus yang menjadi panutan, yang memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menjadi mahasiswa.
3. Bapak Dr. H. Suprih Widodo., S.Si., M.T. selaku dosen pembimbing II skripsi dan dosen pembimbing akademik, yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menjadi mahasiswa.
4. Agus Puji Prasetio, S.Pd., selaku validator dari ahli media yang telah bersedia membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
5. Bapak Agus Muharam, S.Pd., selaku validator dari ahli materi yang telah bersedia membantu penulis dalam penyelesaian skripsi.
6. Seluruh dosen pengajar di program studi Pendidikan Sistem dan Teknologi Informasi yang telah memberikan ilmu yang bermanfaat kepada penulis.
7. Seluruh sahabat 'Wacana' khususnya Ari, Della, Pungky, dan Robby, yang selalu memberikan dukungan moril serta semangat kepada penulis.
8. Unity Team PSTI 2018, yang telah memberikan dukungan kepada penulis selama proses penyelesaian skripsi.
9. Seluruh sahabat *Party* LS : Ari, Bari, Dodi, Dzikri, Anissa, Fiqhinia yang selalu kebersamai penulis disaat terpuruk
10. Ari Firmansyah yang telah menjadi sahabat serta teman perkuliahan terbaik saya sejak pertama kali masuk UPI.

11. Teman-teman PSTI kelas B angkatan 2018 yang selalu menemani masa perkuliahan penulis dari semester awal dan selalu memberikan dukungan dan motivasi penulis untuk menyelesaikan skripsi..
12. Seluruh Bapak dan Ibu guru beserta staf dan karyawan SMK Negeri 1 Purwakarta yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian dan mendukung peneliti.
13. Seluruh siswa XII TKJ 3 SMK Negeri 1 Purwakarta yang telah berpartisipasi dan bekerjasama selama masa penelitian.
14. Seluruh jajaran staf dan karyawan di lingkungan UPI kampus Purwakarta yang selalu memberikan dukungan administrasi selama penulis mengikuti perkuliahan dan penelitian skripsi.
15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dan memberi dukungan.

Terimakasih banyak kepada seluruh teman dan sahabat yang selalu membantu penulis selama masa perkuliahan dan selama proses penelitian. Semoga segala amal kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapatkan balasan yang berlipat ganda dengan keberkahan dari Allah Subhanahu Wata'ala. Aamiin.

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH KERAJAAN-KERAJAAN BERCORAK HINDU-BUDDHA DI INDONESIA BERBASIS MULTIMEDIA INTERAKTIF

Handika Putra Prakasa
1804091

ABSTRAK

Proses pendidikan di masa kini sudah banyak terpengaruh dengan kemajuan teknologi, termasuk bidang pendidikan yang mengalami perkembangan pesat terutama di bagian media pembelajaran. Ilmu sejarah merupakan cabang keilmuan menjadi mata pelajaran wajib di tingkat menengah atas. Di banyak sekolah proses pembelajaran sejarah terutama Sejarah Indonesia, siswa-siswi pada umumnya belajar dengan media buku paket pelajaran yang disediakan oleh sekolah dan dengan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru, hal ini menimbulkan masalah berupa penurunan minat belajar dan eksplorasi yang dialami oleh siswa-siswi dikarenakan beberapa sebab yaitu, (1) Pembelajaran dilaksanakan secara monoton, (2) Materi pelajaran yang kurang relate dengan budaya yang ada di masing-masing daerah, (3) Media pembelajaran berupa buku cetak dianggap kurang menarik oleh murid. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk mempelajari Sejarah Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui proses dan hasil pengembangan media pembelajaran sejarah Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia, (2) Untuk mengetahui hasil pengujian media pembelajaran sejarah Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian *research and development (RnD)* dengan menggunakan metode pengembangan MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) versi Luther-Sutopo yang terdiri dari 6 Tahapan yakni *Concept, Design, Material Collecting, Testing, Distribution*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bernilai praktis sebagai alternatif media pembelajaran Sejarah Indonesia di sekolah.

Kata kunci: *Sejarah Indonesia, Media Pembelajaran, Multimedia Interaktif*

**DEVELOPMENT OF HISTORICAL LEARNING MEDIA HINDU-
BUDDHIST KINGDOM IN INDONESIA BASED ON INTERACTIVE
MULTIMEDIA**

Handika Putra Prakasa
1804091

ABSTRACT

The educational process at present has been heavily influenced by technological advances, including the field of education which is experiencing rapid development, especially in the area of learning media. History is a branch of science that is a compulsory subject at the upper secondary level. In many schools the history learning process, especially Indonesian History, students generally study with the media of textbooks provided by the school and by listening to the explanations conveyed by the teacher, this causes problems in the form of a decrease in learning interest and exploration experienced by students due to several reasons, namely, (1) learning is carried out in a monotonous manner, (2) subject matter that is less related to the culture in each region, (3) learning media in the form of printed books is considered less attractive by students. Therefore, it is necessary to develop interactive multimedia-based learning media to study Indonesian history. This study aims to (1) find out the process and results of the development of learning media for the history of Hindu-Buddhist kingdoms in Indonesia, (2) find out the results of testing the learning media for the history of Hindu-Buddhist kingdoms in Indonesia. This study used the research and development (RnD) research method using the Luther-Sutopo version of the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) development method which consisted of 6 stages namely Concept, Design, Material Collecting, Testing, Distribution. The results of this study are expected to have practical value as an alternative media for learning Indonesian history in schools.

Keywords: *Indonesian History, Learning Media, Interactive Multimedia*

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Penelitian	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II	6
KAJIAN PUSTAKA	6
2.1 Media Pembelajaran	6
2.1.1 Pengertian Media Pembelajaran	6
2.1.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran	8
2.1.4 Tujuan Media Pembelajaran	9
2.2 Multimedia Interaktif	9
2.3 Analisis Mata Pelajaran	10
2.3.1 Kurikulum Sejarah Indonesia	10
2.3.2 Sejarah Kerajaan-kerajaan bercorak Hindu-Buddha di Indonesia	13
2.4 Perangkat Lunak Pendukung Pengembangan	13
2.4.1 Unity	13
2.4.2 Adobe Photoshop.....	14
2.4.3 Visual Studio Code	15
2.5 Penelitian Relevan	15

BAB III METODE PENELITIAN	17
3.1 Desain Penelitian	17
3.2 Prosedur Penelitian	18
3.2.1 Tahapan MDLC	18
3.2.1.1 Tahap Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	18
3.2.1.2 Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	19
3.2.1.3 Tahap Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	19
3.2.1.4 Tahap Pembuatan (<i>Assembly</i>)	19
3.2.1.5 Tahap Pengujian (<i>Testing</i>)	19
3.2.1.6 Tahap Distribusi (<i>Distribution</i>).....	23
3.3 Objek Penelitian	24
3.4 Sumber Data	24
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.6 Instrumen Penelitian	25
3.6.1 Instrumen Validasi Ahli Materi	25
3.6.2 Instrumen Validasi Ahli Media.....	25
3.6.3 Kuisisioner SUS (<i>System Usability Scale</i>)	25
BAB IV	26
TEMUAN DAN PEMBAHASAN	26
4.1 Temuan	26
4.1.1 Proses dan Hasil Pengembangan Media	26
4.1.1.1 Pengonsepan (<i>Concept</i>).....	26
4.1.1.2 Perancangan (<i>Design</i>)	27
4.1.1.2.1 Logo Aplikasi.....	27
4.1.1.2.2 <i>Storyboard</i>	28
4.1.1.2.3 <i>Flowchart</i>	29
4.1.1.2.4 Usecase Diagram.....	30
4.1.1.2.5 <i>Activity Diagram</i>	31
4.1.1.3 Pengumpulan Bahan (<i>Material Collecting</i>)	33
4.1.1.4 Pembuatan (<i>Assembly</i>)	34
4.1.1.5 Pengujian (<i>Testing</i>)	48
4.1.1.5.1 Alpha Testing	49
4.1.1.5.2 Beta Testing	50
4.1.1.6 Distribusi (<i>Distribution</i>).....	51

4.2 Pembahasan	51
4.2.1 Proses Pengembangan.....	51
4.2.2 Hasil Pengujian	53
4.2.2.1 Alpha <i>Testing</i>	53
4.2.2.2 Beta <i>Testing</i>	54
BAB V.....	55
KESIMPULAN DAN SARAN	55
5.1 Kesimpulan.....	55
5.2 Implikasi	55
5.3 Saran	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN.....	60
RIWAYAT PENELITI.....	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Unity	13
Gambar 2.2 Logo Adobe Photoshop	14
Gambar 2.3 Logo Visual Studio Code	15
Gambar 3.1 Diagram Prosedur MDLC	17
Gambar 3.2 Tahapan Model Pengembangan MDLC.....	18
Gambar 3.3 Skor SUS	23
Gambar 4.1 Logo Aplikasi Sejarahku	27
Gambar 4.2 Flowchart Aplikasi Sejarahku	30
Gambar 4.3 Usecase Diagram Aplikasi Sejarahku	31
Gambar 4.4 Activity Diagram Menu Utama.....	32
Gambar 4.5 Activity Diagram Belajar	32
Gambar 4.6 Activity Diagram Kuis	33
Gambar 4.7 Activity Diagram Informasi	33
Gambar 4.8 Tampilan Start Menu.....	35
Gambar 4.9 Tampilan Menu Utama.....	35
Gambar 4.10 Tampilan Pilih Kerajaan.....	36
Gambar 4.11 Tampilan Materi Belajar	37
Gambar 4.12 Tampilan Kuis	38
Gambar 4.13 Tampilan Informasi	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 KD Sejarah Indonesia	11
Tabel 3.1 Indikator Instrumen Validasi Ahli Media	20
Tabel 3.2 Indikator Instrumen Validasi Ahli Materi.....	21
Tabel 3.3 Penilaian Jawaban SUS.....	22
Tabel 3.4 Rumus Perhitungan Rata-rata SUS	23
Tabel 4.1 <i>Storyboard</i> Media Pembelajaran Sejarahku.....	28
Tabel 4.2 <i>Source Code</i>	39
Tabel 4.3 Hasil Pengujian <i>Blackbox</i>	49

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Dosen Pembimbing Skripsi	60
Lampiran 2 Izin Penelitian	65
Lampiran 3 Format Lembar Validasi Ahli Materi	66
Lampiran 4 Format Lembar Validasi Ahli Media.....	68
Lampiran 5 Hasil Validasi Ahli Materi.....	70
Lampiran 6 Hasil Validasi Ahli Media	72
Lampiran 7 Kuisisioner SUS	74
Lampiran 8 Hasil Pengujian SUS	75
Lampiran 9 Simbol dan Fungsi Flowchart.....	75
Lampiran 10 Simbol dan Fungsi pada Usecase Diagram	76
Lampiran 11 Simbol dan Fungsi pada Activity Diagram	77
Lampiran 12 Dokumentasi	78
Lampiran 13 Silabus Mata Pelajaran Sejarah Indonesia kelas X.....	80

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (2012). *Indonesia Dalam Arus Sejarah*. Jakarta: Ichtiar Baru Van Hoeve.
- Ariffudin, M. (2022, February 22). *Mengenal Visual Code Studio dan Fitur-Fitur Pentingnya*. Retrieved from Niaga Hoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/visual-code-studio/>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2014). *MEDIA PEMBELAJARAN*. Jakarta: Rajawali Press.
- Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital: Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Borg, W. R., & Gall, M. D. (1983). *Educational Research: An Introduction*.
- Danial, E. N. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan.
- Daryanto. (2016). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Farid, H. (2020). *Arus Balik Kebudayaan: Sejarah Sebagai Kritik*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Fasya, R. (2015, Oktober 01). *Tentang Unity*. Retrieved from Blogspot: <http://tugaskuliahgame2.blogspot.com/>
- Fransiska, D., & Darwis, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Articulate Storyline 3 Berorientasi Paikem Pada Tema Kayanya Negeriku Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Terpadu (JPPT)*, 105.
- Gunawan, R., Lestariningsih, A. D., & Sardiman. (2017). *Buku Guru Sejarah Indonesia*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Gunawan, R., Lestariningsih, A. D., & Sardiman. (2017). *Buku Siswa Kelas 10 Sejarah Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Heryani, N. (2014). Pembelajaran Bahasa Inggris melalui Flip Book menggunakan Flash CS3.
- Indonesia. (2016). *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Latif, A. (2015). Implementasi Kriptografi Menggunakan Metode Advanced Encryption Standar (AES) Untuk Pengamanan Data Teks. *Jurnal Ilmiah Mustek Amin*, 163-172.
- Muhamad Azmi, H. J. (2016). Studi Pendahuluan Pengembangan Aplikasi Smartphone Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Vidya Karya*, 57.
- Muhtar, N. A., Nugraha, A., & Giyartini, R. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran IPA berbasis Information Communication and Technology (ICT). *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nesbit, J., Belfer, K., & Leacock, T. (2009). LORI (Learning Object Review Instrument) 2.0.
- Ningsih, S. O. (2022). Peranan Media Audio Visual Dalam Meningkatkan Proses dan Hasil Belajar Mengajar Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *GUAU Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 282.
- Porter, B., & Hernacki, M. (2010). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Mizan Pustaka.
- Rahmawati, I. (2011). *Menjadi Sutradara Televisi: Dengan Single dan Multi Camera*. Jakarta: Grasindo.
- Razi, A. A. (2016). Penerapan Metode Mind Mapping Untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peninggalan Sejarah Hindu-Budha, Dan Islam Di Indonesia Mata Pelajaran IPS Kelas V Di SDN Blayu 02. 1.
- Ridoi, M. (2018). *Cara Mudah Membuat Game Edukasi Dengan Construct 2*. Maskha.
- Seals, B. B., & Richey, R. (1994). *Instructional technology: The definition and domains of the field*. Washington DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Sharfina, Z., & Santoso, H. B. (2017). An Indonesian adaptation of the System Usability Scale (SUS). *8th International Conference on Advanced Computer Science and Information Systems, ICACISIS 2016* (pp. 145-148). Malang: Institute of Electrical and Electronics Engineers Inc.
- Sholehuddin, M. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash Berbasis Web Pada Materi Bangun Ruang Sisi Lengkung Kelas IX SMP Negeri 1 Brangsong*. UIN Walisongo.

- Siswanto, R. (2022). TRANSFORMASI DIGITAL DALAM PEMULIHAN PENDIDIKAN PASCA PANDEMI. *Fungsional PTP Muda Direktorat PPG*.
- Statistik, B. P. (2010). *Sensus Penduduk 2010*. Retrieved from Data Penduduk 2010: <http://sp2010.bps.go.id/index.php>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susilo, E. (2019, Maret 7). *Cara Menggunakan System Usability Scale (SUS) Pada Evaluasi Usability*. Retrieved from edisusilo: <https://www.edisusilo.com/cara-menggunakan-system-usability-scale/>
- Tay, V. (2004). *Multimedia: Make It Work*. New York: McGraw Hill Professional.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wahyudi, R., Utami, E., & Arief, M. R. (2016). Sistem Pakar E-Tourism Pada Dinas Pariwisata D.I.Y Menggunakan Metode Forward Chaining. *Jurnal Ilmiah DASI*, 67-75.
- Yusuf Efendi, e. a. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Augmented Reality Card (ARC) Berbasis pada Pokok Materi Peninggalan Kerajaan Singhasari Untuk Peserta Didik Kelas X KPR 1 SMK Negeri 11 Malang. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 176.