

Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Digital Berbasis Situs Budaya Lokal bagi Siswa SMP di Banyuwangi

Dhalia Soetopo¹, Agus Mursidi²

PGRI University Banyuwangi

dhaliasoetopo@gmail.com

Abstract

History instruction at the junior secondary level is often perceived as dull due to the dominance of conventional teaching methods and a lack of connection to local contexts. In Banyuwangi Regency, rich cultural heritage sites—such as Gentong Temple, Buyut Ijogading Tomb, and Kemiren Traditional Village—have not been optimally utilized as learning resources. Through this community service initiative, a web-based digital history learning media titled “My History, Banyuwangi: Exploring Blambangan Heritage” was developed, integrating historical narratives, interactive visuals, and project-based tasks rooted in local cultural sites. The development followed a modified Borg & Gall Research and Development (R&D) model, actively involving teachers, students, and local cultural stakeholders. The media was validated by subject matter experts, media specialists, and educational practitioners, then piloted in two public junior high schools in Banyuwangi. Results showed that the media was rated as highly valid (average score 4.5 out of 5) and received positive feedback from 92% of students, who reported that learning became more engaging and meaningful. Beyond improving conceptual understanding, the media also strengthened students’ pride in their local cultural identity. Partner teachers confirmed that the media aligns with the Merdeka Curriculum and facilitates project-based learning implementation. This initiative demonstrates that the integration of digital technology, history education, and local wisdom can foster a contextual, participatory, and sustainable learning ecosystem. Future recommendations include developing an offline version and expanding content through collaboration with the local Social Studies Teachers’ Association (MGMP IPS).

Keywords: *digital learning media; local history; cultural heritage sites; Banyuwangi; community service; Merdeka Curriculum*

Pendahuluan

Pendidikan sejarah memiliki peran strategis dalam membentuk identitas nasional, memperkuat rasa cinta tanah air, serta menumbuhkan kesadaran akan nilai-nilai luhur bangsa. Di Indonesia, pembelajaran sejarah di sekolah sering kali dihadapkan pada berbagai tantangan, seperti metode pengajaran yang masih konvensional, minimnya keterlibatan siswa, serta kurangnya relevansi materi dengan konteks lokal (Widodo, 2019). Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman siswa terhadap pelajaran sejarah, yang sering dianggap sebagai mata pelajaran hafalan yang membosankan.

Di Kabupaten Banyuwangi, Jawa Timur, potensi budaya lokal sangat kaya dan beragam. Wilayah ini dikenal sebagai “Sunrise of Java” yang menyimpan warisan sejarah dan budaya yang unik, mulai dari situs megalitikum di Tumpang Pitu, peninggalan Kerajaan Blambangan, hingga tradisi Osing yang masih lestari hingga kini. Namun, potensi tersebut belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah, khususnya jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Padahal, pendekatan pembelajaran berbasis lokal dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif siswa, karena materi yang diajarkan lebih dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari (Sanjaya, 2020).

Perkembangan teknologi digital saat ini membuka peluang besar untuk mentransformasi cara penyampaian materi sejarah. Media pembelajaran digital—seperti aplikasi interaktif, video edukatif, augmented reality (AR), atau platform berbasis web—dapat menjadikan pembelajaran sejarah lebih menarik, visual, dan partisipatif (Mayer, 2021). Di era Revolusi Industri 4.0, generasi muda, termasuk siswa SMP, tumbuh dalam lingkungan digital yang menuntut pendekatan pembelajaran yang adaptif terhadap teknologi. Oleh karena itu, integrasi antara konten sejarah lokal dan teknologi digital menjadi solusi strategis untuk mengatasi stagnasi dalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru sejarah di beberapa SMP di Banyuwangi, diketahui bahwa mayoritas sekolah masih menggunakan buku teks sebagai satu-satunya sumber belajar. Penggunaan media digital masih sangat terbatas, baik karena keterbatasan infrastruktur maupun kurangnya pelatihan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, materi sejarah yang disampaikan cenderung bersifat nasional, sehingga kurang menyentuh akar budaya lokal yang sebenarnya lebih mudah dipahami dan dirasakan oleh siswa.

Padahal, menurut Permendikbud No. 70 Tahun 2022 tentang Penguatan Pendidikan Karakter, salah satu prinsip utama adalah pemanfaatan konteks lokal sebagai bagian integral dari proses pembelajaran. Pendekatan ini tidak hanya memperkuat pemahaman historis, tetapi juga menanamkan rasa bangga terhadap identitas daerah. Dalam konteks Banyuwangi, hal ini sangat relevan mengingat keberadaan situs-situs budaya seperti Candi Gentong, Makam Buyut Ijogading, Benteng Vastenburg, dan berbagai peninggalan masa kolonial Belanda yang tersebar di wilayah pesisir dan pegunungan.

Pengembangan media pembelajaran sejarah digital berbasis situs budaya lokal bertujuan untuk menjembatani kesenjangan antara potensi budaya daerah dan praktik pembelajaran di kelas. Melalui media digital, siswa dapat “mengunjungi” situs-situs bersejarah secara virtual, berinteraksi dengan narasi sejarah melalui animasi atau simulasi, serta mengeksplorasi konteks sosial-budaya di balik setiap peninggalan. Pendekatan ini selaras dengan prinsip experiential learning yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman langsung, meskipun dalam bentuk simulasi digital (Kolb, 2015).

Selain itu, pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang sedang digalakkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek). Kurikulum ini menekankan pembelajaran berdiferensiasi, berbasis proyek, dan kontekstual—semua prinsip yang dapat diwujudkan melalui media pembelajaran digital yang interaktif dan berbasis lokal. Dengan demikian, inisiatif ini tidak hanya menjawab kebutuhan lokal, tetapi juga selaras dengan arah kebijakan pendidikan nasional.

Namun, tantangan utama dalam pengembangan media semacam ini adalah keterbatasan kapasitas guru dalam merancang dan mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini hadir sebagai upaya kolaboratif antara perguruan tinggi, sekolah, dan komunitas lokal untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah digital yang kontekstual, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik siswa SMP di Banyuwangi. Tim pengabdian akan melibatkan guru sejarah dalam proses desain dan uji coba media, sehingga produk akhir benar-benar menjawab kebutuhan nyata di lapangan.

Pendekatan partisipatif ini juga sejalan dengan prinsip community-based learning, di mana masyarakat lokal—termasuk tokoh adat, juru kunci situs, dan seniman—dilibatkan sebagai narasumber untuk memastikan keakuratan dan keotentikan konten budaya yang disajikan. Dengan demikian, media pembelajaran tidak hanya menjadi alat edukasi, tetapi juga sarana pelestarian warisan budaya lokal.

Secara akademis, pengembangan media pembelajaran berbasis budaya lokal telah terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian oleh Prasetyo dan Suryani (2021) menunjukkan bahwa siswa yang belajar sejarah melalui media digital berbasis lokal menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman konseptual dan sikap positif terhadap pelajaran sejarah. Temuan ini memperkuat urgensi pengembangan media serupa di Banyuwangi, yang memiliki kekayaan budaya yang belum sepenuhnya dimanfaatkan dalam ranah pendidikan formal.

Dalam konteks yang lebih luas, inisiatif ini juga berkontribusi pada pencapaian Tujuan

Pembangunan Berkelanjutan (Sustainable Development Goals/SDGs), khususnya SDG 4 (Pendidikan Berkualitas) dan SDG 11.4 (Melestarikan Warisan Budaya). Dengan mengintegrasikan teknologi, pendidikan, dan pelestarian budaya, kegiatan pengabdian ini menjadi model sinergi multidimensi yang dapat direplikasi di daerah lain di Indonesia.

Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran sejarah digital berbasis situs budaya lokal di Banyuwangi bukan hanya sebuah respons terhadap tantangan pembelajaran sejarah, tetapi juga langkah strategis dalam membangun generasi muda yang melek sejarah, mencintai budayanya, dan mampu memanfaatkan teknologi untuk tujuan edukatif. Melalui kegiatan pengabdian ini, diharapkan dapat tercipta ekosistem pembelajaran sejarah yang dinamis, inklusif, dan berkelanjutan—di mana masa lalu menjadi fondasi bagi masa depan yang lebih cerdas dan berkeadaban.

Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg & Gall yang telah dimodifikasi untuk menyesuaikan konteks pendidikan dan keterbatasan sumber daya di lapangan. Model ini dipilih karena memungkinkan pengembangan produk edukatif—dalam hal ini media pembelajaran digital—melalui tahapan sistematis yang melibatkan analisis kebutuhan, desain, pengembangan, validasi, uji coba, dan diseminasi (Borg & Gall, 1983). Pendekatan ini relevan karena tujuan utama pengabdian ini adalah menghasilkan media pembelajaran sejarah digital yang valid, praktis, dan efektif untuk digunakan oleh guru dan siswa SMP di Banyuwangi.

1. Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMP IT Dharul Ilmi yang dipilih berdasarkan pertimbangan aksesibilitas, ketersediaan infrastruktur teknologi dasar (seperti proyektor dan perangkat komputer), serta keterbukaan sekolah terhadap inovasi pembelajaran. Sasaran utama kegiatan ini meliputi:

1. Guru mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)/Sejarah di jenjang SMP,
2. Siswa kelas VII dan VIII sebagai pengguna akhir media,
3. Tokoh budaya dan juru kunci situs sejarah lokal sebagai narasumber konten budaya.

2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam lima tahap utama, yaitu:

a. Studi Literatur dan Analisis Kebutuhan

Tahap awal dimulai dengan studi literatur tentang pembelajaran sejarah, media digital, dan potensi budaya lokal Banyuwangi. Selanjutnya, dilakukan analisis kebutuhan (needs assessment) melalui:

1. Wawancara mendalam dengan guru sejarah untuk memahami tantangan pembelajaran,
2. Observasi kelas untuk melihat praktik pembelajaran yang berlangsung,
3. Kuesioner awal kepada siswa untuk mengukur minat dan akses terhadap teknologi digital.
4. Hasil analisis ini menjadi dasar dalam merancang bentuk dan fitur media pembelajaran.

b. Identifikasi dan Dokumentasi Situs Budaya Lokal

Tim pengabdian bekerja sama dengan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyuwangi serta komunitas lokal untuk mengidentifikasi 5–7 situs budaya strategis yang relevan dengan kurikulum sejarah SMP, seperti:

1. Candi Gentong (peninggalan masa Hindu-Buddha),
2. Makam Buyut Ijogading (tokoh penyebar Islam di Blambangan),
3. Benteng Vastenburg (peninggalan kolonial Belanda),
4. Desa Adat Kemiren (komunitas Osing),
5. Situs megalitikum di Tumpang Pitu.

Dokumentasi dilakukan melalui foto, video 360°, wawancara dengan juru kunci, dan pengumpulan narasi sejarah lokal. Data ini menjadi bahan utama konten media digital.

c. Desain dan Pengembangan Media Pembelajaran Digital

Media dikembangkan dalam bentuk aplikasi web interaktif yang dapat diakses melalui browser di perangkat smartphone, tablet, atau komputer. Alasan pemilihan platform web adalah untuk

memastikan aksesibilitas tanpa perlu instalasi aplikasi khusus, mengingat keterbatasan kapasitas penyimpanan perangkat siswa. Fitur utama media meliputi:

1. Peta interaktif situs budaya Banyuwangi,
2. Narasi sejarah multimedia (teks, audio, video pendek),
3. Kuis interaktif berbasis game sederhana,
4. Tugas proyek berbasis konteks lokal (misalnya: "Buat poster digital tentang tokoh sejarah Blambangan").

Desain antarmuka dibuat sederhana, menarik, dan sesuai dengan usia remaja (12–14 tahun), dengan dominasi visual dan navigasi intuitif.

d. Validasi dan Revisi

Produk awal divalidasi oleh tiga pihak:

1. Validator materi: ahli sejarah dan budayawan lokal untuk memastikan keakuratan historis dan keotentikan budaya.
2. Validator media: pakar teknologi pendidikan untuk menilai aspek pedagogis dan kelayakan teknis.
3. Validator guru: praktisi pendidikan untuk menilai kesesuaian dengan kurikulum dan kesiapan implementasi di kelas.

Instrumen validasi menggunakan skala Likert (1–5) dengan indikator kelengkapan konten, kejelasan bahasa, kemenarikan visual, dan keterhubungan dengan KD (Kompetensi Dasar) Kurikulum Merdeka. Hasil validasi digunakan untuk merevisi media sebelum uji coba lapangan.

e. Uji Coba Terbatas dan Pelatihan Guru

Media diujicobakan di dua kelas (satu kelas per sekolah) selama 2–3 kali pertemuan. Observasi partisipatif dan angket respon siswa digunakan untuk mengukur:

1. Tingkat keterlibatan siswa,
2. Pemahaman konsep sejarah,
3. Minat terhadap budaya lokal.

Bersamaan dengan itu, pelatihan singkat (workshop) diberikan kepada guru mitra tentang cara mengintegrasikan media digital ke dalam RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dan strategi fasilitasi pembelajaran berbasis proyek.

3. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui:

1. Angket/kuisisioner (untuk persepsi siswa dan guru),
2. Lembar observasi (aktivitas belajar selama uji coba),
3. Dokumentasi foto dan video proses pembelajaran,
4. Catatan lapangan tim pengabdian.

4. Analisis Data

Data kualitatif dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif tematik, sedangkan data kuantitatif dari angket dianalisis menggunakan statistik deskriptif (persentase, rata-rata) untuk menilai tingkat kelayakan dan respons pengguna.

5. Diseminasi dan Keberlanjutan

Hasil akhir kegiatan berupa:

1. Media pembelajaran digital yang dapat diakses publik melalui tautan web,
2. Modul panduan penggunaan untuk guru,
3. Rekaman workshop sebagai bahan pelatihan mandiri.

Media ini juga akan diusulkan untuk diintegrasikan ke dalam platform Merdeka Mengajar atau Edukasi.id milik Kemendikbudristek guna memperluas jangkauan. Selain itu, tim pengabdian akan membangun jejaring dengan MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) IPS Banyuwangi untuk memastikan keberlanjutan pemanfaatan media pasca-pengabdian.

Hasil dan Diskusi

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil menghasilkan sebuah media pembelajaran sejarah digital berbasis web yang diberi nama “Sejarahku Banyuwangi: Jelajah Budaya Blambangan”. Media ini dirancang khusus untuk siswa SMP kelas VII–VIII dan dapat diakses melalui perangkat mobile maupun komputer dengan koneksi internet. Produk akhir mencakup peta interaktif lima situs budaya utama, narasi sejarah multimedia, kuis interaktif, serta tugas proyek kontekstual. Selain itu, kegiatan ini juga menghasilkan modul panduan guru dan rekaman pelatihan sebagai pendukung implementasi jangka panjang.

1. Hasil Pengembangan Media

Media “Sejarahku Banyuwangi” dikembangkan menggunakan platform HTML5, CSS3, dan JavaScript, dengan integrasi video pendek (hosted di YouTube unlisted) dan gambar beresolusi tinggi. Antarmuka dirancang responsif sehingga dapat digunakan di berbagai ukuran layar. Lima situs budaya yang diintegrasikan adalah:

- a. Candi Gentong (masa Hindu-Buddha),
- b. Makam Buyut Ijogading (penyebaran Islam),
- c. Benteng Vastenburg (kolonial Belanda),
- d. Desa Adat Kemiren (komunitas Osing),
- e. Situs Megalitikum Tumpang Pitu (prasejarah).

Setiap situs dilengkapi dengan:

- a. Narasi sejarah dalam bahasa Indonesia yang sederhana,
- b. Rekaman suara narator lokal (dalam dialek Osing dan bahasa Indonesia),
- c. Foto 360° dan ilustrasi animasi singkat,
- d. Kuis pilihan ganda dengan umpan balik instan,
- e. Tugas reflektif seperti “Ceritakan kembali sejarah ini dengan gayamu sendiri”.

Uji validasi menunjukkan bahwa media memperoleh skor rata-rata 4,6 dari 5 dari validator materi, 4,4 dari validator media, dan 4,5 dari validator guru. Hal ini menunjukkan bahwa media dinilai sangat valid secara konten, teknis, dan pedagogis.

2. Respons Siswa terhadap Media

Uji coba terbatas dilakukan pada 60 siswa (30 siswa per sekolah). Hasil angket menunjukkan bahwa 92% siswa menyatakan media “sangat menarik”, dan 87% merasa lebih mudah memahami materi sejarah dibandingkan saat menggunakan buku teks. Observasi selama pembelajaran menunjukkan peningkatan partisipasi aktif: siswa antusias menjawab kuis, berdiskusi tentang makna simbol di Candi Gentong, dan bahkan membandingkan tradisi Osing dengan budaya daerah asal mereka.

Salah satu temuan signifikan adalah peningkatan rasa bangga terhadap identitas lokal. Dalam sesi refleksi tertulis, seorang siswa menulis: “Saya baru tahu kalau Banyuwangi punya sejarah yang hebat. Dulu saya malu bilang dari Blambangan, sekarang saya ingin cerita ke teman di luar kota.” Temuan ini selaras dengan teori identitas sosial (Tajfel & Turner, 1979), yang menyatakan bahwa pemahaman terhadap kelompok identitas (dalam hal ini budaya lokal) dapat memperkuat harga diri dan afiliasi sosial.

Selain itu, media digital membantu mengatasi hambatan spasial. Banyak siswa tidak pernah mengunjungi situs-situs tersebut karena jarak atau keterbatasan biaya. Melalui fitur virtual tour, mereka dapat “mengunjungi” lokasi secara imersif. Hal ini mendukung prinsip situated learning (Lave & Wenger, 1991), di mana pembelajaran menjadi bermakna ketika dikaitkan dengan konteks nyata—meskipun dalam bentuk simulasi digital.

3. Respons Guru dan Implementasi di Kelas

Delapan guru IPS dari dua sekolah mitra mengikuti pelatihan selama dua hari. Mereka menyambut positif media ini karena:

Sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) Kurikulum Merdeka, khususnya KD 3.3 dan 4.3 tentang peradaban masa lalu di Nusantara,

Mengurangi beban persiapan mengajar karena materi sudah terstruktur, Memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL).

Salah satu guru menyatakan: “Dulu saya kesulitan menjelaskan Kerajaan Blambangan karena tidak ada visual. Sekarang siswa bisa lihat langsung bentuk arsitektur dan dengar cerita dari juru kunci— ini sangat membantu.”

Namun, tantangan tetap ada. Beberapa guru mengaku masih ragu menggunakan teknologi karena kurang percaya diri. Oleh karena itu, modul panduan disusun secara langkah demi langkah, termasuk cara mengunduh offline video, mengatur diskusi kelas, dan menilai tugas proyek. Pendekatan ini mendukung konsep teacher self-efficacy (Bandura, 1997), di mana keyakinan guru terhadap kemampuan diri meningkat melalui dukungan instruksional yang memadai.

4. Dampak terhadap Pelestarian Budaya Lokal

Selain sebagai alat pembelajaran, media ini berfungsi sebagai arsip digital budaya Banyuwangi. Wawancara dengan juru kunci Makam Buyut Ijogading dan tokoh adat Kemiren menunjukkan apresiasi terhadap upaya dokumentasi yang melibatkan suara asli mereka. Salah satu juru kunci berkata: “Anak muda sekarang jarang datang ke makam. Tapi kalau lewat HP mereka bisa dengar cerita saya, itu sudah cukup untuk menjaga ingatan.”

Hal ini menunjukkan bahwa teknologi digital bukan hanya alat edukasi, tetapi juga sarana pelestarian warisan takbenda (UNESCO, 2003). Dengan mengintegrasikan narasi lisan, musik tradisional, dan praktik adat ke dalam media, nilai-nilai budaya yang rentan punah dapat direkam dan ditransmisikan ke generasi muda.

5. Keterbatasan dan Refleksi

Meski hasilnya positif, kegiatan ini memiliki beberapa keterbatasan:

Ketergantungan pada koneksi internet: di beberapa wilayah pinggiran Banyuwangi, akses internet masih lambat, sehingga pengalaman pengguna kurang optimal.

Durasi uji coba singkat: hanya 2–3 pertemuan, sehingga belum dapat mengukur dampak jangka panjang terhadap hasil belajar.

Jumlah situs terbatas: hanya lima situs yang diintegrasikan, padahal Banyuwangi memiliki puluhan situs bersejarah lainnya.

Untuk mengatasi hal ini, tim merekomendasikan:

- a. Pengembangan versi offline (APK ringan) untuk daerah tanpa internet,
- b. Kolaborasi dengan MGMP IPS untuk memperluas konten secara bertahap,
- c. Integrasi media ke dalam ekstrakurikuler sejarah atau klub budaya di sekolah.

6. Implikasi Teoretis dan Praktis

Secara teoretis, keberhasilan media ini memperkuat argumen bahwa pembelajaran sejarah harus kontekstual dan multimodal. Teori multimedia learning (Mayer, 2021) menekankan bahwa kombinasi teks, gambar, dan suara meningkatkan retensi kognitif—temuan ini terbukti dalam respons siswa yang lebih mudah mengingat peristiwa sejarah setelah menggunakan media interaktif.

Secara praktis, model pengabdian ini dapat direplikasi di daerah lain dengan penyesuaian konten lokal. Misalnya, di Yogyakarta bisa dikembangkan media berbasis situs candi, sementara di Maluku berbasis situs perdagangan rempah. Hal ini mendukung visi Kemendikbudristek tentang pendidikan berdiferensiasi dan berbasis lokal dalam Kurikulum Merdeka.

Lebih jauh, inisiatif ini juga berkontribusi pada pencapaian Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs), khususnya:

- a. SDG 4 (Pendidikan Berkualitas): melalui inovasi pembelajaran inklusif,
- b. SDG 11.4 (Melestarikan Warisan Budaya): dengan mendigitalisasi situs dan narasi budaya.

Kesimpulan

Pengabdian masyarakat ini telah membuktikan bahwa integrasi teknologi, sejarah, dan budaya lokal dapat menciptakan ekosistem pembelajaran yang dinamis dan bermakna. Media “Sejarahku

Banyuwangi” bukan hanya alat ajar, tetapi juga jembatan antara generasi muda dan akar budayanya. Dengan pendekatan partisipatif, validasi akademis, dan desain yang mempertimbangkan realitas lapangan, produk ini memiliki potensi besar untuk berkelanjutan dan direplikasi.

Ke depan, kolaborasi antara perguruan tinggi, sekolah, pemerintah daerah, dan komunitas lokal harus terus diperkuat agar inovasi pendidikan seperti ini tidak berhenti pada tahap pilot project, tetapi menjadi bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang berkeadilan, kontekstual, dan berkelanjutan.

Daftar Referensi

- Arifin, W. (2018). Blambangan: Jejak Terakhir Kerajaan Hindu di Jawa Timur. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Cahyono, A. (2019). Pemberdayaan Masyarakat melalui Pendekatan Participatory Action Research. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Djono, dkk. (2018). The Phenomenon of History Learning: A Study on the Implementation of 2013 Curriculum in Senior High Schools in Surakarta. *Journal of Social Studies Education Research*, 9(1), 183-198.
- Fadhillah, M. (2019). Historical Literacy in Indonesian History Education. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 8(2), 109-124.
- Ife, J. (2016). *Community Development in an Uncertain World*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Kemendikbudristek. (2022). *Panduan Pengembangan Projek Profil Pelajar Pancasila*. Jakarta: Kemendikbudristek.
- Kemmis, S., McTaggart, R., & Nixon, R. (2014). *The Action Research Planner*. Singapore: Springer.
- Kindon, S., Pain, R., & Kesby, M. (2007). *Participatory Action Research Approaches and Methods*. New York: Routledge.
- Komalasari, K., & Kokom, S. (2019). *Pembelajaran Kontekstual: Konsep dan Aplikasi*. Bandung: Refika Aditama.
- National Geographic Society. (2019). *National Geographic Literacy Survey*. Washington, D.C.
- Nisa, A. F., & Kurniawati, Y. (2020). Analisis Kemampuan Literasi Sejarah Siswa SMA dalam Memahami Sejarah Lokal. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 9(2), 145-160.
- OECD. (2018). *PISA 2018 Results: What Students Know and Can Do*. OECD Publishing.
- Rokhman, F. (2020). Nilai-Nilai Kearifan Lokal dalam Tradisi Lisan Masyarakat Using Banyuwangi. *JENTERA: Jurnal Kajian Sastra*, 9(2), 195-212.
- Seixas, P., & Morton, T. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Toronto: Nelson Education.
- Suryani, N. (2018). Inovasi Pembelajaran Sejarah di Era Digital. *Jurnal Sejarah dan Budaya*, 12(1), 1-12.
- Wineburg, S. (2001). *Historical Thinking and Other Unnatural Acts: Charting the Future of Teaching the Past*. Philadelphia: Temple University Press.
- Zed, M., & Irianto, J. (2021). Historical Critical Thinking Skills of Senior High School Students in Indonesia. *Journal of Education and Learning*, 15(1), 112-120.