

## **Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasional Berbasis Ispring Suite**

**Suparman Arif<sup>1</sup>, Muhammad Basri<sup>2</sup>, Maskun<sup>3</sup>, Sumargono<sup>4</sup>, Aprilia Triaristina<sup>5</sup>,  
Yustina Sri Ekwandari<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Sejarah/Jurusan P. IPS/FKIP, Universitas Lampung

Penulis Korespodensi : [sumargono.1988@fkip.unila.ac.id](mailto:sumargono.1988@fkip.unila.ac.id)

### **Abstrak**

Penggunaan media dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat menumbuhkan minat dan motivasi siswa, sehingga dapat mendorong siswa untuk belajar lebih giat lagi dan mencapai hasil belajar yang optimal. Siswa juga diharapkan lebih mudah memahami dan mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Salah satu faktor yang mempengaruhi kualitas pendidikan adalah penyajian materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Terkait dengan hal tersebut, maka perlu adanya media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa, sehingga suasana pembelajaran sejarah lebih nyaman dan menyenangkan. Disamping media dibutuhkan juga guru kreatif yang memiliki keahlian di bidang teknologi informasi dan komputer, maka penting dilakukan pelatihan pembuatan media pembelajaran sejarah nasional interaktif berbasis *ispring suite*. Kegiatan ini dilakukan dengan harapan guru-guru dapat menggunakan atau memanfaatkan media *ispring* untuk pembuatan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran baik untuk guru maupun siswa. Berdasarkan permasalahan yang ada terkait dengan kebutuhan para guru-guru Sejarah MGMP Kabupaten Lampung Selatan maka perlu dilakukan sebuah pelatihan untuk guru-guru sejarah dalam pembuatan media interaktif sejarah nasional berbasis *Ispring Suite*.

**Kata kunci:** Pembelajaran Sejarah, Interaktif, *Ispring Suite*

### **Abstract**

The use of media in the teaching and learning process is expected to foster student interest and motivation, so that it can encourage students to study harder and achieve optimal learning outcomes. Students are also expected to more easily understand and understand the material presented by the teacher. One of the factors that affect the quality of education is the presentation of creative and innovative learning materials. Related to this, it is necessary to have learning media that can attract students' interest in learning, so that the atmosphere of learning history is more comfortable and fun. Besides media, creative teachers are also needed who have expertise in the field of information technology and computers, so it is important to conduct training in making interactive national history learning media based on the *ispring suite*. This activity is carried out with the hope that teachers can use or utilize the *ispring* media for making learning media that can be used in the process of learning activities for both teachers and students. Based on the existing problems related to the needs of MGMP History teachers in South Lampung Regency, it is necessary to conduct a training for history teachers in making national history interactive media based on the *Ispring Suite*.

**Keywords:** *History Learning, Interactive, Ispring Suite.*



## 1. Pendahuluan

Sebagai jenjang pendidikan formal yang paling tinggi, pastinya penyelenggaraan SMA/MAN membutuhkan kemampuan yang lebih ekstra dari segi berfikir khususnya, tenaga kependidikan, karena nantinya mereka akan menempuh pendidikan yang lebih tinggi yaitu di Perguruan Tinggi, atau akan terjun langsung di dalam kehidupan Masyarakat. Itu artinya setiap siswa seharusnya dapat memanfaatkan ilmu yang telah diperoleh dari sekolah untuk diaplikasikan dalam kehidupan keseharian, yang berarti setiap mata pelajaran dikaitkan manfaatnya dalam kehidupan sosial bermasyarakat. Salah satunya adalah mata pelajaran sejarah menurut Subakti (dalam Sumargono, dkk, 2019:83) khususnya pembelajaran sejarah nasional yang memiliki kedudukan penting sebagai mata pelajaran pembangun karakter dan sikap nasionalisme siswa saat ini menghadapibanyak persoalan.

Persoalan itu mencakup lemahnya penggunaan teori, miskinnya imajinasi, acuan buku teks dan kurikulum yang state oriented, serta kecenderungan untuk tidak memperhatikan fenomena glolablisasi berikut latar belakang historisnya. Berbanding terbalik dengan realitanya yang terjadi di dilapangan banyak sekali yang menganggap bahwa mata pelajaran ini kurang begitu penting dan disepelekan. Sering sekali ditemui siswa jika ditanyakan mata pelajaran yang mereka sukai adalah matematika, biologi, ekonomi, seni dan lainnya sangat jarang sekali yang menyukai sejarah karena menurut mereka pembelajaran sejarah sangatlah membosankan karena hanya berkutat dengan hafalan dan membaca buku-buku tebal. Tentunya hal ini pasti dikaitkan dengan peranan guru mengapa pembelajaran sejarah dianggap membosankan oleh siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Malik (dalam Rizal, dkk., 2016: 166) menyatakan bahwa keberhasilan dalam pendidikan tidak terlepas dari peran seorang guru dalam membina dan membimbing anak didiknya. Bagian terpenting dalam pembelajaran bahwa proses mengajar adalah bagaimana guru melakukan refleksi terhadap cara mengajarnya agar lebih baik.

Kabupaten Lampung Selatan di situasi pendidikan di sekolah dasar maupun menengah masih diterapkannya proses belajar jarak jauh (daring:dalam jaringan) yang seharusnya membuat guru lebih kreatif dalam proses pembelajaran dengan metode atau media yang menarik siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran, kan tetapi peneliti menemukan bahwa dalam proses pembelajaran sejarah nasional yang sudah dilakukan dari situasi keadaan yang masih normal sebelum pandemi (pembelajaran tatap muka) sampai dengan penerapan pembelajaran jarak jauh (daring:dalam jaringan) ini para guru walau sebenarnya sudah membuat media pembelajaran berbasis software sederhana seperti *power point* akan tetapi belum maksimal karena dalam pembuatannya belum menitikberatkan pada inti topik tema pelajaran dan terkesan masih asal tempel materi saja. Sehingga dalam penyampaian pelajaran sejarah kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini selaras dengan pendapat Widya (1989: 1) yang menyatakan bahwa kurangnya variasi dalam penggunaan media menyebabkan minat peserta didik terhadap pelajaran sejarah juga kurang.

Kondisi semacam ini mendorong perlu adanya penyusunan rancangan pembelajaran (*Intructional Design*) untuk pembelajaran sejarah yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif ditambah lagi di saat situasi saat ini yang mana proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (*distance education*) dengan adanya bahan pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik pembelajaran pada materi sejarah nasional Indonesia. Salah satu media pembelajaran sekarang ini yang bisa digunakan dan dikembangkan adalah dengan memanfaatkan teknologi komputer, terutama dalam bidang perangkat lunak/*software* yang semakin pesat ini sangat mendukung dalam penerapannya sebagai media pembelajaran interaktif berbasis *Ispring Suite* untuk pembelajaran sejarah nasional. *Ispring Suite* merupakan *software* yang dapat mengubah file presentasi menjadi bentuk *flash*. Salah satu keunggulan *flash* adalah ukurannya yang begitu kecil namun dapat menampilkan animasi web yang mengagumkan. *Movie Flash* juga bisa memasukkan unsur interaktif dalam movie-nya sehingga *user* bisa berinteraksi dengan movie melalui *keyboard* atau *mouse* untuk berpindah ke bagian-bagian yang

berbeda dari sebuah movie, memindahkan objek-objek, memasukkan informasi melalui *form*, dan juga operasi-operasi lainnya.

## 2. Bahan dan Metode

Sasaran dari pengabdian adalah MGMP Guru Sejarah Kabupaten Lampung Selatan. Metode yang digunakan ini ada beberapa yang diantaranya meliputi Sosialisasi, metode Sosialisasi sendiri digunakan dalam penyampaian informasi untuk materi yang bersifat umum dan teoritis, dalam hal ini tentang pemberian materi mengenai pentingnya Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasional Berbasis Ispring Suite MGMP Kabupaten Lampung Selatan yang relevan dengan kebutuhan siswa. Hal ini juga memberikan penjelasan terkait media pembelajaran interaktif Sejarah oleh para narasumber yang sesuai dengan keahlian dibidangnya masing-masing. Selain menggunakan penyuluhan, juga menggunakan pelatihan secara langsung dalam bentuk pendampingan pembuatan media interaktif.

Sejarah yang berbasis ispring suite. Metode pelatihan digunakan untuk menanamkan kecakapan dan keterampilan praktis, selain itu metode pelatihan digunakan dalam memberi pelatihan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif yang relevan dengan kebutuhan siswa dalam pembelajaran sejarah. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam 3 (tiga) tahap yaitu 1) Tahap persiapan, 2) Tahap Pelaksanaan, 3) Tahap Evaluasi.

### 1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan diskusi wawancara, dan observasi ke SMA Negeri 1 Sragi Kabupaten Lampung Selatan untuk mengetahui kondisi dan sarana yang ada. Disamping itu dilakukan sebuah pengumpulan data terkait dengan pelatihan apa yang dibutuhkan, materi yang perlu untuk disampaikan, dan jumlah peserta yang akan diikutsertakan. Hal ini perlu dilakukan agar materi yang disampaikan dapat mengatasi permasalahan yang sedang dihadapi. Selain itu dengan mengetahui jumlah peserta yang akan diikutsertakan bertujuan untuk menentukan jumlah mentor dan fasilitator yang akan dilibatkan dalam kegiatan.

### 2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan selama 2 hari yang meliputi pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif sejarah berbasis ispring suite. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 15 peserta. Pelatihan ini melibatkan 3 mentor untuk melatih 5 fasilitator disetiap kelompoknya.

### 3. Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan selanjutnya dilakukan evaluasi untuk mengetahui keberhasilan dan kegiatan yang sudah dilaksanakan. Evaluasi dilakukan dengan memberikan *post test* kepada peserta di sesi terakhir pelatihan dan melakukan penilaian. Disamping itu juga tujuan dari pemberian *post test* ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang sudah disampaikan.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 1. Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif

Media didefinisikan oleh Haffost (dalam Feldmans, 1995) sebagai suatu sistem komputer yang terdiri dari *hardware* dan *software* yang memberikan kemudahan untuk menggabungkan gambar, video, fotografi, grafik, animasi, dengan suara, teks, dan data yang dikendalikan dengan program komputer. Media presentasi virtual presentasi digunakan untuk menjelaskan materi-materi yang sifatnya teoritis, digunakan dalam pembelajaran klasikal dengan grup belajar yang cukup banyak. Kelebihan media ini adalah menggabungkan semua unsur media seperti teks, video, animasi, image, grafik, dan sound menjadi satu kesatuan penyajian, sehingga mengakomodasi sesuai dengan modalitas belajar siswa

(Rusman, 2013). Dengan adanya penggunaan media interaktif sebagai media pembelajaran dapat mengakomodasi siswa yang memiliki tipe visual, auditif, maupun kinestetik. Media pembelajaran interaktif dapat digunakan pada pembelajaran di sekolah sebab cukup efektif dalam katkan hasil belajar siswa terutama yang memanfaatkan perangkat komputer. Menurut Heinich (dalam Rusman, 2013:159), media merupakan alat saluran komunikasi. Media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” yang secara harfiah berarti “perantara” yaitu perantara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (*messages*) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (*methods*). Yamin (2009:176) mengatakan media dalam komunikasi merupakan bagian dari komponen yang tidak dapat tidak mesti ada, yaitu; komunikator, komunikan, pesan, dan media yang saling terintegrasi.

Sementara itu menurut Rusman (2013:160) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan saran komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang sarana dengar termasuk teknologi perangkat keras.

## **2. Pelaksanaan Pelatihan Pembelajaran Sejarah Berbasis Ispring Suite**

Salah satu bidang yang mendapat dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah bidang pendidikan, di mana pendidikan memuat informasi- informasi mengenai berbagai pengetahuan yang diperlukan bagi informan khususnya bagi peserta didik. Untuk dapat memberikan informasi kepada peserta didik, pendidik dituntut untuk mempunyai pengetahuan yang luas sebagaimana menyalurkan pesan kepada peserta didik.

Isjoni (2008:12) mengatakan bahwa penggunaan ICT mempunyai hubungan yang signifikan dalam bidang berbagai kecerdasan atau ‘multiple-intelligences’ yang mencorakkan budaya pembejaraan yang tidak lagi terikat kepada pembelajaran konvensional. iSpring adalah adalah alat yang memberikan beberapa fitur pada power poiny yang di dalamnya termasuk terdapat karakter simulasi dialog yang realistik dengan tambahan fitur evaluasi penilaian. Hasil dari pembuatan media pembelajaran menggunakan iSpring dapat dikonversikan dalam bentuk format flash, power point, HTML5, dan MP4 video, atau bahkan bisa dijadikan sebagai media berbasis mobile (Bauman, 2016).

Kegiatan pengabdian diawali dengan pembukaan oleh ketua tim pengabdian sekaligus pemaparan singkat mengenai Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasioanal Berbasis Ispring Suite MGMP Kabupaten Lampung Selatan oleh Suparman Arif, S.Pd.,M.Pd. dan sambutan oleh Ketua MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) Kabupaten Lampung Selatan. Selanjutnya memasuki tahap *pre test* dan pemaparan materi sejarah yang disajikan oleh Sumargono, S.Pd.,M.Pd. Pemaparan materi selanjutnya mengenai media pembelajaran berbasis ispring suite yang dilakukan oleh Aprilia Triaristina, S.Pd.,M.Pd dan diakhiri dengan *post test*. Dalam kegiatan pengabdian ini menghasilkan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran yang interaktif berbasis ispring suite yang tergabung dalam Musyawarah Guru Mata Pelajaran Kabupaten Lampung Selatan.

## **3. Evaluasi Pengabdian Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ispring Suite**

Peningkatan pendidikan yang bermutu bisa dilihat salah satu dari evaluasi atau penilaian yang dapat dilakukan melalui pembuatan media pembelajaran interaktif berbasis ispring suite yang relevan untuk siswa Utomo dalam Wulandari, Utomo dan Suryadi, 2019). Tahap Evaluasi dalam kegiatan pengabdian adalah melakukan pembicaraan dengan guru-guru peserta kegiatan dengan membentuk kelompok-kelompok (Handayani dan Dewi, 2020). Evaluasi dalam pengabdian, selain melakukan pembicaraan dengan guru-guru yang dilakukan dengan *pre test* dan *post test*.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, diketahui seberapa besar peserta pelatihan merasakan dampak positif dari kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *ispring suite*, hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan peserta berdasarkan hasil *post test* yang dibandingkan dengan hasil *pre test* peserta. Skor rata-rata presentase *post test* peserta. Skor rata-rata *post test* peserta 82,33 meningkat jika dibandingkan dengan hasil *pre test* peserta yaitu 65,67. Adapun rata-rata presentase peningkatan kemampuan peserta pelatihan dari *pre test* naik sebesar 27,16%. Dari hasil tes evaluasi kegiatan yang terdiri *pre test* dan *post test* dapat terlihat peserta sangat antusias melaksanakan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *ispring suite*.

Hasil analisa skor *pre test* peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *ispring suite* adalah 65,67, sedangkan nilai-nilai rata-rata *post test* peserta 82,33. Dari hasil *pre test* dan *post test* peserta, diketahui bahwa presentase kemampuan peserta meningkat 27,16%. Dari hasil analisa *pre test* dan *post test* tersebut menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis *ispring suite* memberikan manfaat bagi peningkatan pengetahuan guru-guru sejarah untuk mengembangkan potensi media pembelajaran daring, melalui pelatihan ini guru-guru sejarah yang tergabung dalam MGMP sejarah Kabupaten Lampung Selatan dapat lebih mengembangkan potensi guru dalam media pembelajaran daring pada pembelajaran sejarah yang variatif sehingga pada akhirnya diharapkan mampu meningkatkan minat peserta didik untuk belajar sejarah.



Gambar 1. Proses *Pre Test* Oleh Narasumber

Pemberian Pre-Test diberikan oleh Narasumber melalui aplikasi google form guna meningkatkan pengetahuan guru sejarah tentang sistem evaluasi yang berbasis teknologi dan terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di era revolusi industry 4.0. Seperti sekarang ini google form sendiri dalam pembelajaran memberikan jaringan internet, computer, infocus maupun smartphone yang harus dimiliki oleh siswa (Rafnis dalam Ekowati, Widyastuti dan Purbiani, 2020).



Gambar 2 Pelatihan Menyimak Pemaparan Materi oleh Narasumber



Gambar 3 Proses Pemaparan Materi Oleh Narasumber



Gambar 4 Proses sesi terakhir kegiatan pelatihan pengabdian kepada masyarakat.

#### 4. Kesimpulan

Dari pelaksanaan Program Pengabdian Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah berbasis ispring suite Kabupaten Lampung Selatan sudah berhasil dilaksanakan dengan baik dan maksimal. Peserta mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dengan baik dan antusias dilihat jumlah kehadiran guru maupun respon peserta pada saat pelatihan. Target dalam pengabdian sudah tercapai dengan salah satu indikatornya peningkatan pemahaman guru-guru terhadap Sistem pembelajaran online berbasis *Ispring Suite* sebesar 5,5%.

#### Daftar Pustaka

- Asyhar, R. (2012). Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Referensi Jakarta.
- Asyhari, A., & Silvia, H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Buletin dalam Bentuk Buku Saku untuk Pembelajaran IPA Terpadu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Fisika Al-Biruni*.  
<https://doi.org/10.24042/jpifalbiruni.v5i1.100>
- Bambang W (2008a). Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2012). Inovasi Pendidikan. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka elajar.
- Dimiyati & Mudjiono.(2013). Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dinar S. (2014). Penerapan Metode Permainan Bingo untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan UPI*, 2.
- E.P. Hutabarat. (1995). Cara Belajar Sebagai Pedoman Praktis Untuk Belajar Secara Efisien. Penerbit BPK Gunung Agung. Jakarta.
- Fuadi, R. R. J. S. M. (2016). Peningkatkan Kemampuan Pemahaman dan Penalaran Matematis melalui Pendekatan Kontekstual. *Didaktika Matematika*.
- Gama, W (2017). Efektivitas Penggunaan Modu l Pembelajaran Kimia Berbasis Problem-Base Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Pada Materi Koloid SMA Kelas XI. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains (SNPS)*, 150–151.
- Haryanto, A. (2010). Pembelajaran Multimedia di Sekolah. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.

- Hermawati K (2010). Modul Pelatihan iSpring Presentr.
- Husain, C.(2014). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pembelajaran di SMA Muhammadiyah Tarakan. *Jurnal Kebijakan Dan Pengembangan Pendidikan*.
- I Gde Widya, 1989. Pengantar Ilmu Sejarah: Sejarah Dalam Perspektif Pendidikan. Semarang : Satya Wacana.
- Isjoni & Arif Ismail. 2008. Pembelajaran Virtual: Perpaduan Indonesia- Malaysia. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- M, Robbleyer (2010). Integrating Educational Technology Into Teaching. Pearson.
- Mayer, R. E. (2012). Principles of Multimedia Learning Based on Social Cues : Personalization, Voice, and Image Principles. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*.  
<https://doi.org/10.1017/cbo9780511816819.014>
- McGriff, S. J. (2000). . Instructional System Design (ISD): Using the ADDIE Model. Pennsylvania . College of Education, Penn State University.
- Munro, C. R. (2005). “Best practices” in teaching and learning : Challenging current paradigms and redefining their role in education. *The College Quarterly*.
- Nur dkk. (2018). No Title Pengembangan Media Pembelajaran iSpring Suite 8 Pada Konsep Sistem ekskresi di sekolah menengah atas.
- Nurhadi, S. (2003). Pembelajaran Kontekstual dan Penerapannya dalam KBK. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Nury Y (2018). Pengembangan Media Interaktif berbasis iSpring Materi Sistem Perencanaan Manusia Kelas V SDN Ciptomulyo 3 Kota Malang.
- Nursalam, metode penelitian. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Ispring Suite 8 Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X Sma Negeri 5 Pontianak. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Pramita, M (2016). Implementasi Desain Pembelajaran pada Kurikulum 2013 dengan Pendekatan Kontekstual. *Jurnal Pendidikan* <https://doi.org/10.17977/jp.v1i3.6150>
- Pembuatan, P., Pembelajaran, M., Menggunakan , M., Point, P., Ispring, D. A. N., Making, T., Learning, B., & Use, M. (2020). INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian TRAINING MAKING BASED LEARNING MULTIMEDIA USE POWER INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian. 4(1).
- Pritakinanthi, A. S. (2017). Kurikulum dan teknologi pendidikan fakultas ilmu pendidikan universitas negeri semarang 2017. In *Pengembangan Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Materi Penyimpangan Sosial Di SMP Negeri 15 Semarang*.
- Rahmani, N. F. (2017). Pengembangan media interaktid powerpoint pembelajaran wayang untuk siswa SMP kelas VIII D.I Yogyakarta. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Rizal, A.S, dkk. (2016).Efektivitas Multimedia Interaktif Flash Pada Pemebelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Agama Islam-Ta’lim Vol.14 No.2-2016*.
- Rusman. 2013. Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer:Mengembangkan Profesionalisme Guru Abad 21. Bandung: Alfabeta
- Schwier, R.&, Misanchuk, E. R. (1994). Interactive Multimedia Instruction. New Jersey: The University of Saskatchewan. Seels, B. B., & Richey ,R. C. (1994).  
[Seels\\_instructional\\_20technology\\_defini tion\\_domains\\_20of\\_20the\\_20fie.pdf](#) Instructional Technology: The Definition & Domains of the Field.
- Sepyanda, M., Universitas, D., Muhammad, M., & Solok, Y. (2018). Using google classroom as an effective way to collect students’ assignments.
- Sihkabuden.(1999). Media Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud. Sukiman.(2012)Pengembangan Pembelajaran.Yogyakarta : Pedagogia.





- Smaldino, S. J. D. (2011). Teknologi Pembelajaran dan Media untuk Belajar (Alih Bahasa: Arif Rahman). Jakarta: Kencana.
- Sumargono, Henry Susanto dan Valency Rachmedita. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Ispring 6.2 Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Siswa Kelas XI IPS SMAN 1 SURAKARTA. Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia. Vol 2 (1): 83, 30 Juni 2019.
- Yamin, H.M. 2009. Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan Gaun Persada Press Jakarta.



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
**LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**  
Gedung Rektorat Lantai 5, Jalan Prof. Dr. Sumantri Brojonegoro No. 1 Bandar Lampung 35145  
Telepon (0721) 705173, Fax. (0721) 773798, e-mail : lppm@kpa.unila.ac.id  
www.lppm.unila.ac.id

**SURAT TUGAS**

Nomor : 3740/UN26.21/PM/2021

Berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Lampung Nomor: 1719/UN26/PP/2021, tanggal 15 April 2021 tentang Pemenang Hibah Pengabdian kepada Masyarakat Skema Unggulan Universitas Lampung Tahun 2021, dengan ini Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Lampung, menugaskan kepada :

NO	NAMA	NIP/NIDN/NPM	JABATAN
1.	Suparman Arif, S.Pd., M.Pd	198112252008121001	Dosen FKIP Unila
2.	Sumargono, S.Pd, M.Pd	198801082019031012	Dosen FKIP Unila
3.	Aprilia Triaristina, S.Pd, M.Pd	0226048802	Dosen FKIP Unila
4.	Dea Nuci	1813033016	Mahasiswa
5.	Vany Aswandi	1813033028	Mahasiswa
6.	Siska	1813033007	Mahasiswa

untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "**Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasional Berbasis *Ispring Suite* MGMP Sejarah Kabupaten Lampung Selatan**", yang akan dilaksanakan pada bulan Juli 2021 di Kabupaten Lampung Selatan.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, 28 Juni 2021

Ketua,

  
Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A  
NIP 196505101993032008