

Peta Digital : Inovasi Pembelajaran Produktif Abad 21 dengan Smartphone dalam Pembelajaran Sejarah

Monika Sari

Program Studi Magister Pendidikan Sejarah, Universitas Sebelas Maret
(Moenicha66@gmail.com)

Abstrak

Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang saling berkesinambungan yang berdampak akan perubahan bagi seseorang yang telah melewati proses pendidikan. Pengajaran bertugas mengarahkan proses ini agar sasaran dari perubahan itu dapat tercapai sebagaimana yang diinginkan. Bahwa pada dasarnya pendidikan mengarahkan siswa untuk menuju pembentukan kepribadian serta karakter peserta didik yang baik lagi sehingga mempersiapkan peserta didik agak bisa diterima didalam lingkungan masyarakatnya serta siap terjun kedalam kehidupan yang nyata. Pembentukan karakter peserta didik tidak dapat dilakukan dalam semalam tetapi membutuhkan bimbingan, arahan pengajaran serta berbagai macam latihan-latihan yang dapat mendorong peserta didik untuk melakukan perubahan dalam dirinya. Pendidikan merupakan serangkaian kegiatan yang saling berkesinambungan yang berdampak akan perubahan bagi seseorang yang telah melewati proses pendidikan. Tidak dipungkiri bahwa kegiatan pendidikan adalah sistem. Sebagai suatu sistem pendidikan memuat beberapa komponen-komponen tertentu yang saling mempengaruhi dan menentukan. Komponen tersebut yakni tujuan, peserta didik, pendidik, alat dan lingkungan. Untuk menjadikan pendidikan yang baik maka setiap komponen pendidikan harus dilakukan sebuah inovasi. Inovasi tersebut adalah dengan pemanfaatan media yang sesuai dengan perkembangan era globalisasi yakni smartphone. Abad 21 adalah abad digital dimana semua akses berhubungan dengan smarphone yang terhubung dengan jaringan internet, sehingga guru juga harus produktif dengan memanfaatkan media smartphone berupa peta digital dalam pembelajaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan studi pendahuluan dan studi literatur. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Surakarta Kelas XI. Teknik pengumpulan data melalui observasi awal dan wawancara.

Kata kunci:peta digital; media; inovasi pembelajaran; pembelajaran sejarah

1. PENDAHULUAN

Di Era globalisasi saat ini semua aspek kehidupan termasuk aspek kehidupan ikut terpengaruh. Semua aspek kehidupan manusia sudah berkembang menuju era digitalisasi. Perkembangan ini disebabkan oleh kemajuan *Information and Communication Technology* (ICT) dalam peradaban baru manusia abad ke-21. Untuk itu dunia pendidikan sebagai aspek yang juga ikut berpengaruh harus mampu mengikuti perkembangan *Information and Communication Technology* (ICT) atau yang dikenal di Indonesia dengan istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Seiring perkembangan zaman era globalisasi ditandai dengan berkembang pesatnya produk dan pemanfaatan teknologi informasi, maka konsep yang dikembangkan dalam pembelajaran juga mengalami pergeseran dengan mengupayakan kepada pembelajaran yang modern. Kemajuan teknologi informasi banyak membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan dewasa ini. Perkembangan Teknologi dan Informasi mampu menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara audiovisual maupun multimedia. Kedua hal ini mampu mewujudkan yang disebut dengan *Virtual Learning*. *Virtual Learning* mengandung makna bahwa pembelajaran dapat menjadi sesuatu yang nyata dan realitas menjadi lebih menarik dan mampu mengkondisikan si peserta didik dimanapun dan kapanpun mereka berada.

Menurut Deni Darmawan (2014:3-4) memanfaatkan yang akan di dapat dengan memanfaatkan Informasi Elektronik sebagai sumber pembelajaran yakni (1) Memperluas “background knowledge” guru, (2) pembelajaran yang dinamis dan fleksibel, (3) mengatasi keterbatasan bahan ajar, (4) kontribusi dan pengayaan bahan ajar, dan (5) implementasi SAL- CBSA. Perkembangan teknologi komputer dan internet memberikan banyak tawaran dan pilihan yang menarik bagi dunia pendidikan untuk menunjang proses pembelajaran. Perkembangan yang pesat ini sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan. Karena pemanfaatan teknologi dalam pendidikan memberikan memberikan pengaruh yang sangat besar dalam usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Dampak globalisasi ini menuntut manusia untuk dapat mempertahankan hidupnya (*human survival*), artinya manusia harus mampu mengendalikan dan memanfaatkan efek-efek globalisasi dalam kehidupannya (Udin Saefudin 2008; 200). Hal ini yang menjadikan kewajiban para guru untuk memberi bekal kepada para peserta didik agar mampu (*survive*). Upaya yang dilakukan untuk mempersiapkan siswa dalam emnghadapi era globalisasi ini adalah dengan mengembangkan berbagai pendekatan pembelajaran yang berorientasi ke masa depan.

Kita ketahui bahwa Indonesia sebagai Negara yang berkembang tingkat pendidikan masih jauh dibawah Negara-negara Asia lain yakni ranking 69 dari 76 negara (Sumber : BBC 2017). Untuk itu semua komponen yang terlibat dalam penyelenggaraan pendidikan harus melakukan suatu revolusi terhadap dunia pendidikan di era globalisasi saat ini. Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi dan informasi (TIK) dewasa ini telah memberikan

pengaruh terhadap dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Penyebab mutu pendidikan yang rendah adalah ketika pendidik hanya terpaku pada bahan ajar yang konvensional tanpa ada kreativitas untuk mengembangkan bahan ajar tersebut secara inovatif. Oleh sebab itu untuk meningkatkan mutu pendidikan dibutuhkan inovasi dalam dunia pendidikan. Menurut Udin Saefudin (2008: 6) inovasi pendidikan adalah adalah suatu perubahan yang baru, dan kualitatif berbeda dari hal (yang sebelumnya) serta sengaja diusahakan untuk meningkatkan kemampuan guna mencapai tujuan tertentu dalam pendidikan. Inovasi pendidikan dilakukan guna mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan, sehingga output dari lulusan yang telah mengalami proses pembelajaran juga menjadi lulusan yang mampu bersaing baik di tingkat Nasional maupun Internasional.

Menurut Rosenberg (dalam Ariesto 2012:17) dengan berkembangnya TIK ada lima pergeseran dalam proses pembelajaran yaitu: (1) dari pelatihan ke penampilan, (2) dari ruang kelas ke dimana dan kapan saja, (3) dari kertas ke “online” atau saluran, (4) fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja, (5) dari waktu siklus ke waktu nyata (*real time*). Banyak manfaat yang didapat dengan memanfaatkan ICT dalam pembelajara, yakni meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran, membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak, Mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari, dan menampilkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Untuk itu agar kualitas pendidikan di Indonesia terus mengalami perkembangan di zaman digitalisasi ini, maka penerapan ICT dalam pembelajaran sangat dibutuhkan. Setiap yang mengalami perubahan dan perkembangan pasti akan mengalami pergeseran. Pergeseran tersebut biasanya diharapkan kepada sesuatu yang positif. Karena padadasarnya pembelajaran tidak hanya harus di ruang kelas tetapi bisa dimana saja. Dan pembelajaran juga tidak harus menulis tetapi juga dapat melalui media online atau saluran.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Peta Digital dalam Pembelajaran Sejarah

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain kedalam bentuk fisik (Deni Darmawan 2012:12). Kawasan pengembangan mencakup banyak variasi teknologi yang digunakan dalam pembelajaran. Walaupun demikian, tidak berarti terlepas dari teori dan praktik yang berhubungan dengan belajar dan desain. Kegiatan pengembangan meliputi tahapan: perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang diikuti dengan kegiatan penyempurnaan sehingga diperoleh bentuk yang dianggap memadai (Sukiman 2012: 53). Proses pembelajaran berkaitan erat dengan proses penyampaian suatu informasi kepada peserta didik untuk itu dibutuhkan strategi khusus untuk membuat pembelajaran di dalam kelas menjadi menarik dan merangsang siswa untuk fokus terhadap pembelajaran. Starategi ini salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media yang digunakan dalam pembelajaran sejarah disebut media

Prosiding Seminar Pendidikan Nasional
Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone
Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret

pembelajaran, yang mempunyai fungsi sebagai penyampai pesan yakni materi pelajaran kepada sipenerima pesan yakni peserta didik.

Efisiensi dan ketercapaian tujuan pembelajaran merupakan sebuah hal yang harus dapat dicapai dalam proses belajar mengajar. Ada banyak cara yang dapat dilakukan oleh para pelaku pendidikan dalam meningkatkan mutu dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Penggunaan media ini dapat memberikan sesuatu yang baru dalam meningkatkan mutu pendidikan serta memberikan pengalaman baru yang bakal dialami oleh para peserta didik. Sementara itu menurut Azhar Arsyad (2014:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar.

Media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam merangsang serta memotivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajara. Sukiman (2013:29) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran adalah untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Dina Indriana (2011:16) media pengajaran adalah semua bahan dan alat fisik yang mungkin digunakan untuk mengimplementasikan pengajaran dan memfasilitasi prestasi siswa terhadap sasaran atau alat tujuan pengajaran. Sadiman S. Arief (2009: 7) Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.

Media pembelajaran merupakan semua bahan dan alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran yang berfungsi untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan dengan maksud untuk menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari guru sebagai sumber kepada penerima adalah hal ini siswa sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai sasaran dan tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Peta adalah gambaran permukaan bumi pada bidang datar dengan skala tertentu melalui suatu sistem proyeksi (Sukiman 2012: 119). Peta bisa disajikan dalam berbagai cara yang berbeda, mulai dari peta konvensional yang tercetak hingga peta digital yang tampil di layar komputer. Selama ini peta hanya diidentikkan dengan pembelajaran sejarah. Namun pada kenyataannya pembelajaran sejarah juga membutuhkan peta sebagai media dalam praktik proses belajar mengajar untuk pembelajaran sejarah. Menurut Abd. Rahman Hamid (2014:60) sumber-sumber pembelajaran sejarah adalah peta dan atlas sejarah, kamus sejarah, ensiklopedia, surat kabar, karya historiografi, serta film dokumenter dan diorama sejarah. Pintu masuk untuk mudah mengetahui lokasi peristiwa adalah peta.

Prosiding Seminar Pendidikan Nasional
Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone
Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret

Yamin dalam Abd.Rahman Hamid (2014:61) peta/atlas membantu pengadjaran dan peladjaran sedjarah. Oleh sebab itu Atlas sedjarah haraplah dipandang sebagai penambah buku peladjaran sedjarah dan bukanlah sekali-kali hanja untuk menjadi gantinja. Menurut Sukiman (2012:122) kelebihan peta dan globe bila digunakan sebagai medaia dalam proses pembelajaran adalah :

- a. Memungkinkan peserta didik untuk mengerti posisi dari kesatuan politik, daerah kepulauan
- b. Merangsang minat peserta didik untuk mengetahui penduduk dan pengaruh-pengaruh geografis dan iklim
- c. Mungkin juga peserta didik memperoleh gambaran tentang distribusi penduduk, tumbuh-tumbuhan, kehidupan hewan, serta bentuk bumi yang sebenarnya
- d. Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, peta dan globe sangat penting untuk mengkonkretkan pesan-pesan yang astrak

Peta digital adalah gambaran permukaan bumi pada suatu bidang datar yang berfungsi untuk mengeksplorasi dan mengeksplanasi yang meliputi peperangan, migrasi, jalur perdagangan yang ditampilkan secara digitalisasi. Menggunakan peta diharapkan rasa ingin tahu alami siswa akan mendorong mereka untuk menggunakan indera mereka dan kemampuan kognitif untuk mengeksplorasi sesuatu yang berharga dari sejarah. Menggunakan peta sebagai cara untuk berkomunikasi tentang apa yang terjadi pada waktu tertentu sehingga membuka pintu untuk belajar siswa. Terdapat dua cara dasar (alasan) penggunaan peta dalam pembelajaran sejarah, yaitu : Sebagai ilustrasi atau peraga yang dapat membantu siswa memahami topic atau pembahasan. Jika guru memutuskan untuk tidak menggunakan peta atau atlas berarti ia menganggap bahwa siswanya telah dapat membayangkan isi peta didalam pikirannya dan sebagai sumber belajar sejarah yang berhubungan khusus dengan peristiwa-peristiwa bersejarah seperti peperangan, migrasi, jalur perdagangan, dan sebagainya. Semua ini dapat ditemukan secara simbolis padapeta atau atlas sejarah. Pembelajaran juga sering dikaitkan dengan interaksi antara sejarah dengan geografi serta hubungan antara lingkungan dengan aktivitas masyarakatnya (Brian Garvey & Mary Krug (2015:93). Dibawah ini contoh peta digital untuk pembelajaran sejarah.

*Prosiding Seminar Pendidikan Nasional
Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone
Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret*



Gambar 1 : Peta Digital yang ditampilkan dengan smartphone



Gambar 2 : Isi dari Peta digital

Peta dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang berfungsi untuk mengetahui lokasi-lokasi terjadinya peristiwa. Menurut Kochhar (2008: 210-213) berbagai macam alat bantu pembelajaran sejarah adalah gambar, peta, film, filmstrip, model, kartun, dekorasi dan petawaktu grafik dan sebagainya dapat

Prosiding Seminar Pendidikan Nasional
Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone
Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret

dibawa kedalam pembelajaran dan dapat menjadi selingan dari rutinitas normal. Alat-alat bantu ini dapat memperkuat pembelajaran sejarah dengan banyak cara

:

- a. Membantu siswa mengenal pengetahuan sejarah secara langsung
- b. Menunjang kata terucap
- c. Membuat sejarah nyata, jelas, vital, menarik, dan seperti hidup
- d. Membantu mengembangkan kepekaan terhadap waktu dan tempat
- e. Mengembangkan kepekaan terhadap hubungan sebab-akibat
- f. Membantu guru mengembangkan bahan pembelajarannya
- g. Menunjang bahan baku pembelajaran
- h. Membantu membuat pembelajaran permanen
- i. Menambah kesenangan dan minat pada pembelajaran

Selama ini penggunaan peta hanya diindetikkan dengan pembelajaran geografi. Berdasarkan penelitian Aubrey Golightly (2008) menyebutkan bahwa penelitian yang dilakukan menggunakan disk serba guna digital (DVD) digunakan sebagai varian dari Teknologi dan Informasi (TIK) untuk membantu proses belajar mengajar kerja peta geografi di Sekolah Menengah. Hasil penelitian menunjukkan sikap positif terhadap pelaksanaan DVD sebagai media pendukung pembelajaran dan menunjukkan adanya signifikansi kontribusi penggunaan DVD dalam mengerjakan peta dan adanya signifikansi dalam pencapaian hasil tes peserta didik.

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa penggunaan media DVD sebagai media yang berkembang di era globalisasi dalam penggunaanya di dalam pembelajaran menunjukkan adanya pengaruh positif terhadap peserta didik. Penggunaan peta pada hakikatnya memang banyak digunakan pada mata pelajaran geografi, namun pada dasarnya sejarah juga membutuhkan peta sebagai sumber pembelajaran. Mengingat bahwa sejarah bukan hanya bercerita mengenai sebuah peristiwa, namun juga mengenai lokasi dan tempat dimana sebuah peristiwa itu berlangsung, sehingga dengan demikian, peta menjadi sebuah media yang cukup baik dalam menjelaskan sebuah lokasi atau tempat dari sebuah peristiwa sejarah, dan hal ini akan memberikan dampak terhadap kemampuan eksplanasi peserta didik. Menurut Griffin, dkk (2008: 348-358) peta merupakan sumber daya yang populer dan efektif untuk pembelajaran sejarah. Melalui peta visualisasi siswa dan guru dapat mengeksplorasi dan belajar gerakan kompleks dan konsep, yang meliputi pemukiman dan migrasi pola, pentingnya batas-batas fisik dan geomorfologi dan difusi barang dan ide-ide.

Melalui peta peserta didik dapat mengidentifikasi lokasi-lokasi yang memiliki nilai strategis mengapa suatu peristiwa harus terjadi ditempat tersebut, memahami tujuan terjadinya suatu peristiwa dan mengetahui pertimbangan strategis lokasi yang melatarbelakangi suatu peristiwa terjadi di tempat tersebut sehingga siswa mampu mengembangkan eksplanasi sejarah terhadap suatu peristiwa. Dengan demikian peta yang baik adalah peta yang sederhana, tetapi memiliki sebanyak mungkin informasi yang dibutuhkan oleh pengguna peta.

*Prosiding Seminar Pendidikan Nasional
Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone
Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret*

Peta dapat digunakan sebagai alat pengajaran. Peta memberikan jalan tambahan untuk belajar tentang sejarah, geografi, pemerintahan dan ekonomi. Tujuan menggunakan peta dalam pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan peta diharapkan rasa ingin tahu alami siswa akan mendorong mereka untuk menggunakan indera mereka dan kemampuan kognitif untuk mengeksplorasi sesuatu yang berharga dari sejarah. Menggunakan peta sebagai cara untuk berkomunikasi tentang apa yang terjadi pada waktu tertentu sehingga membuka pintu untuk belajar. Selain itu peta sangat membantu dalam memotivasi siswa (Patricia Hewitt, dkk :2).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 2 Surakarta. Dengan metode studi pendahuulan yaitu menggunakan analisis kualitatif. Studi Pendahuulan dilakukan dengan studi lapangan dan studi literature, yakni melakukan observasi dan wawancara di lapangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peta digital sangat berguna dalam pembelajaan sejarah, terutama sebagai sumber penting dalam pembelakaran sejarah. Selama ini siswa SMA Negeri 2 Surakarta hanya mempelajari sejarah dengan media power point. Pembelajaran sejarah tidak selamanya hanya berhubungan dengan tanggal dan peristiwa, tetapi juga berhubungan dengan lokasi peristiwa. Dan selama ini apabila siswa menanyakan tentang lokasi peristiwa biasanya mereka hanya membrowsing melalui internet. Hal ini sangat tidak efektif dalam proses pembelajaran. Sehingga dibutuhkan media yang inovatif dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah peta digital. Yakni peta yang dari bentuk konvensional dirubah kedalam bentuk digital yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan komunikasi. Dengan media peta digital siswa akan termotivasi untuk belajar dan disertai dengan media peta digital yang dapat diaplikasikan dalam smartphome. Smartphome merupakan benda yang sudah menjadi kebutuhan dewasa ini, tidak terkecuali bagi peserta didik. Menciptakan media pembelajaran yang menarik salah satunya dengan menggunakan media yang dekat dengan peserta didik.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan kajian diatas dapat dilihat bahwa pembelajaran abad 21 menuntut guru juga melakukan inovasidalam pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan informasi terutama dalam pembelajaran sejarah. Media yang menarik dan inovatif serta komunikatif akan mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat membangun motivasi peserta didik untuk mengikuti proses belajar mengajar di dalam kelas. Salah satu pengembangan media yang inovatif di Era globalisasi ini adalah peta digital. Melalui peta digital siswa akan mampu mengetahui secara pasti tentang lokasi peristiwa sejarah lokal. Terdapat dua cara dasar (alasan) penggunaan peta

Prosiding Seminar Pendidikan Nasional

Pemanfaatan Smartphone untuk Literasi Produktif Menjadi Guru Hebat dengan Smartphone Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret

dalam pembelajaran sejarah, yaitu : sebagai ilustrasi atau peraga yang dapat membantu siswa memahami topic atau pembahasan. Jika guru memutuskan untuk tidak menggunakan peta atau atlas berarti ia menganggap bahwa siswanya telah dapat membayangkan isi peta didalam pikirannya dan sebagai sumber belajar sejarah yang berhubungan khusus dengan peristiwa-peristiwa bersejarah seperti peperangan, migrasi, jalur perdagangan, dan sebagainya. Semua ini dapat ditemukan secara simbolis padapeta atau atlas sejarah. Pembelajaran juga sering dikaitkan dengan interaksi antara sejarah dengan geografi serta hubungan antara lingkungan dengan aktivitas masyarakatnya Sehingga media ini sangat perlu untuk dikembangkan dalam pembelajaran terutama pembelajaran sejarah yang membutuhkan media sebagai sumber pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar . 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Darmawan, Deni. 2012. *Inovasi Pendidikan Pendekatan Praktik Teknologi Multimedia dan Pembelajaran Online*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Garvey Brian & Mary. 2015. *Model-Model Pembelajaran Sejarah di Sekolah Menengah*. Yogyakarta: Ombak
- Golightly, Aurbey. "The Digital Versatile Disc as a Learning Support Medium in the Teaching and Learning of Map Work". *Journal Of Geography. Faculty of Educational Sciences at The North-West University*. 2008. 107: 131-141
- Griffin, A,dkk. 2008. *Resource-based Learning in Geography The Anthology of Social Studies: Issue and Strategies for Secondary Teachers*. Pacific Education Press
- Hamalik, Oemar. 2008. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Sinar Grafika
- Hamid, Abd Rahman. 2014. *Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak
- Hewitt, Patricia, dkk. *Historic Map as Teaching Tools: A Curriculum Guide for Grades 5-8*
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Jogjakarta: DIVA Press (Anggota IKAPI)
- Kadir, Abdul, dkk. 2012. *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group
- Kocchar. S.K. 2008. *Pembelajaran Sejarah Teaching of History*. Jakarta : Gramedia
- Priyadi, Sugeng. 2012. *Sejarah Lokal, Metode, dan Tantangannya*. Yogyakarta : Penerbit Ombak
- Sadiman Arief S, dkk. 2009. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers
- Saefudin, Udin. 2008. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Sukiman. 2013. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta; Pedagogia