

Media Pembelajaran Katalog Digital Museum Airlangga Menggunakan *Qr-Code* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik X SMAN 1 MOJO

Fike Devi Puspita¹, Zainal Afandi², Nara Setya Wiratama³

Universitas Nusantara PGRI Kediri^{1,2,3}

fikepuspita9@gmail.com¹, zafandis69@unpkediri.ac.id²,

naraswiratama@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

This research is based on the low interest and learning outcomes of students in Indonesian history lessons, especially related to Hindu-Buddhist historical relics. To overcome this problem, this research creates a digital catalog of the Airlangga Museum collection using QR-Code. This catalog can be accessed by smartphone and provides information in a visual, interactive, and interesting way. The objectives of this study were (1) to design a QR-Code-based digital catalog media, (2) to test the effectiveness of digital catalog media in improving the learning outcomes of grade X students at SMAN 1 Mojo, and (3) to analyze the effectiveness and benefits of QR-Code-based digital catalog media. The methodology used is Research and Development (RandD) with the ADDIE model which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation. The tools used include expert validation questionnaires, student response questionnaires, observations, interviews, and learning outcomes tests. The research findings show that the developed media is considered effective and useful. N-Gain calculations showed an improvement in learning outcomes and positive responses from students signaling that this media successfully increased interest in learning history significantly.

Keywords: Learning Media, Digital Catalog, History, QR - Code

ABSTRAK

Penelitian ini didasari oleh rendahnya ketertarikan dan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah Indonesia, terutama berkaitan dengan peninggalan sejarah Hindu-Buddha. Untuk mengatasi masalah ini, penelitian ini menciptakan katalog digital koleksi Museum Airlangga yang menggunakan *QR-Code*. Katalog ini dapat diakses dengan smartphone dan menyediakan informasi dengan cara yang visual, interaktif, dan menarik. Tujuan penelitian ini adalah (1) merancang media katalog digital berbasis *QR-Code*, (2) menguji efektivitas media katalog digital dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas X di SMAN 1 Mojo, dan (3) menganalisis efektivitas serta manfaat dari media katalog digital berbasis *QR-Code*. Metodologi yang digunakan adalah Research and Development (RandD) dengan model ADDIE yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Alat yang digunakan meliputi kuesioner validasi pakar, kuesioner tanggapan peserta didik, observasi, wawancara, dan tes hasil belajar. Temuan penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dianggap efektif dan berguna. Perhitungan N-Gain menunjukkan adanya peningkatan dalam hasil belajar dan respons positif dari peserta didik menandakan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat belajar sejarah dengan signifikan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Katalog Digital, Sejarah, QR - Code

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi di era digital saat ini memberikan dampak yang sangat signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Pendidikan kini menjadi kebutuhan mendasar yang harus dipenuhi oleh peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21 (Fitriastuti, et al., 2023). Kemajuan teknologi secara nyata dapat diamati melalui penggunaan perangkat seperti smartphone dalam proses pembelajaran di kelas. Hampir setiap individu bergantung pada smartphone, mengingat perangkat tersebut mampu mengakses berbagai informasi dari seluruh dunia. Di lingkungan sekolah, smartphone mulai dimanfaatkan sebagai sarana penunjang dalam kegiatan pembelajaran. Kolaborasi antara teknologi dan pendidikan diharapkan mampu berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan secara menyeluruh (Afandi, et al., 2022). Kolaborasi anatar teknologi dan pendidikan dapat menghasilkan suatu media pembelajaran serta pemanfaatan sumebr belajar yang lebih baik lagi. Materi pembelajaran adalah sarana yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi atau materi secara efektif kepada peserta didik.

Inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas sangat diperlukan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik (Ferdian, et al 2021). Inovasi dalam pengembangan materi pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi terkini berpotensi meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik dalam proses belajar mengajar (Rahmatika, et al 2024). Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan media digital berbasis website maupun aplikasi yang memberikan kemudahan akses dan fleksibilitas dalam pembelajaran. Personal website, misalnya, terbukti efektif dalam menyajikan materi sejarah karena mampu memfasilitasi fleksibilitas waktu, memperbarui konten dengan mudah, dan mendorong kreativitas (Wiratama, N 2022).

Pada kondisi realitanya proses pembelajaran sejarah di sekolah menengah masih didominasi oleh penggunaan buku teks yang kurang mendukung visualisasi dan interaktivitas (Wiratama, et al., 2025). Hal ini berdampak pada rendahnya minat dan hasil belajar peserta didik terhadap mata pelajaran Sejarah Indonesia, terutama pada materi peninggalan Hindu–Buddha. Hasil observasi di SMAN 1 Mojo menunjukkan bahwa banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam memahami materi sejarah karena penyajiannya yang bersifat verbal dan kurang menarik. Selain itu, pendidik juga menghadapi kendala dalam mengembangkan media pembelajaran yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, terutama dalam konteks pemanfaatan teknologi (Aka, et al., 2023).

Pada penelitian ini peneliti berupaya mengembangkan media pembelajaran Sejarah yang mudah di bawa serta dapat di baca di mana saja. Salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat mempermudah dalam kegiatan belajar dan mengajar adalah penggunaan Katalog Digital. Materi

yang akan di tampilkan dalam katalog digital ini memuat peninggalan Hindu Buddha yang ada di Museum Airlangga yang dibatasi dengan masa periode dan pokok bahasan tertentu. Menurut Yatmin and Afandi (2022) Museum dapat menjadi sumber belajar yang kontekstual dan bernilai edukatif tinggi dalam membentuk karakter dan pemahaman sejarah peserta didik secara lebih mendalam. Museum tidak hanya menjadi tempat konservasi benda bersejarah, tetapi juga sarana edukatif yang efektif dalam pembelajaran sejarah lokal(Rohmah, et al 2022).

Museum itu sendiri memiliki fungsi strategis dalam mengumpulkan, merawat, menyajikan, dan melestarikan warisan budaya masyarakat (Habib, et al., 2022). Fungsi tersebut dapat digunakan untuk menunjang sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran. Museum memiliki potensi besar sebagai sumber belajar yang otentik karena mengandung artefak nyata yang dapat memperkaya pengalaman belajar peserta didik secara langsung (Widodo et al. 2023).Pendekatan pembelajaran berbasis sejarah lokal yang terintegrasi dengan teknologi, menunjukkan potensi dalam meningkatkan keterlibatan pendidik dan peserta didik dalam memahami warisan budaya secara lebih kontekstual (Budianto et al. 2023). koleksi

Pengembangan media Katalog digital memanfaatkan teknologi QR – Code atau barcode, teknologi tersebut digunakan untuk memudahkan akses media tersebut. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media digital, seperti katalog digital berbasis aplikasi dan situs web, efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat belajar sejarah. Demikian pula, (Ramadhan, et al., 2021) membuktikan bahwa penggunaan katalog digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik selama pembelajaran daring. Penelitian-penelitian ini menegaskan pentingnya inovasi media pembelajaran sejarah yang mengintegrasikan visualisasi, teknologi, dan aksesibilitas. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini mengembangkan Media pembelajaran Katalog Digital Koleksi Museum Airlangga berbasis QR-Code, yang dapat secara mudah diakses melalui smartphone dan menyajikan secara menarik dan interaktif..

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian Research of Development atau R&D atau penelitian pengembangan. "Research of Development" merupakan penelitian yang digunakan untuk mengembangkan produk serta untuk mengujikan produk tersebut secara luas (Susanto, et al 2023). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIIE. Model pengembangan ADDIE adalah singkatan dari menganalisis, merancang, mengembangkan, melaksanakan, dan mengevaluasi (Arisandy,et al 2021).

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Mojo, Kabupaten Kediri, Jawa Timur, dengan waktu pelaksanaan dimulai dari bulan April hingga Juni 2025. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas 10, yang dipilih berdasarkan

kesesuaian materi sejarah peninggalan Hindu-Buddha yang diajarkan di tingkat ini. Sampel diambil berdasarkan kelas yang relevan dengan materi dan kesiapan implementasi media. Prosedur pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu: (1) observasi; (2) wawancara; (3) angket validasi; (4) angket respon peserta didik, dan (5) tes hasil belajar berupa pre-test dan post-test.

Data dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif berdasarkan hasil observasi dan wawancara, sedangkan data kuantitatif dianalisis dengan menghitung skor validasi ahli, persentase kepraktisan angket respon peserta didik dan uji efektivitas menggunakan rumus N-Gain. Metode pretest dan posttest dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik (Maujud, et al 2021) Interpretasi hasil dilakukan dengan mengacu pada kriteria persentase kelayakan dan efektivitas menurut standar yang berlaku dalam penelitian pengembangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode pengembangan ADDIE. Model ini terdiri dari lima langkah yang terpisah. Penelitian ini dilaksanakan di Kelas X SMAN 1 Mojo yang menunjukkan bahwa para peserta didik menghadapi tantangan dalam memahami materi mengenai warisan sejarah Hindu-Buddha. Langkah-langkah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis

Dalam pengamatan peserta didik cenderung pasif, kurang antusias saat pendidik menyampaikan materi secara verbal melalui buku teks, dan menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap konten pembelajaran yang tidak disertai visualisasi pendukung. Materi yang disampaikan tanpa bantuan media visual atau teknologi yang relevan, sehingga peserta didik tampak kesulitan dalam memvisualisasikan bentuk-bentuk peninggalan sejarah. Beberapa peserta didik menunjukkan sikap tidak fokus, berbicara sendiri, serta tidak mencatat informasi yang disampaikan pendidik

Hasil yang diperoleh mendukung temuan pretest yang menunjukkan banyak peserta didik mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Berdasarkan masalah yang teridentifikasi melalui pengamatan dan interview, serta hasil pretest yang memperlihatkan rendahnya pemahaman peserta didik, dibutuhkan inovasi dalam media pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas serta minat dalam belajar sejarah. Untuk itu, peneliti merancang media pembelajaran berupa katalog digital koleksi Museum Airlangga yang menggunakan QR-Code sebagai solusi alternatif yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik..

2. Tahap Desain

Berikut ini merupakan hasil akhir desain media pembelajaran Katalog Digital yang telah disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik kelas X.

Katalog ini dikemas secara visual menarik disertai dengan qr-code sebagai akses digital, yaitu sebagai berikut :



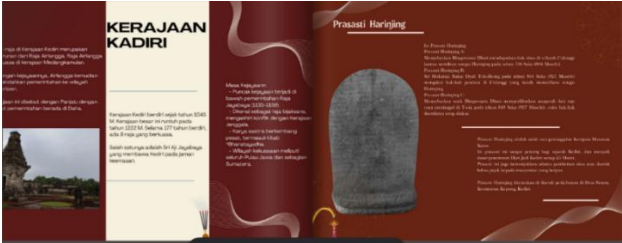
Gambar 1 (Bentuk qr-code)



Gambar 2 (Tampak halaman awal sebelum Katalog)



Gambar 4 (Cover Awal Katalog)



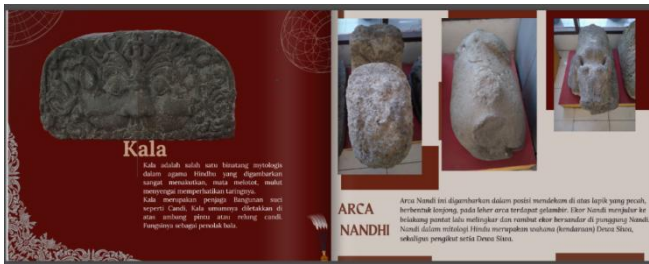
Gambar 5 (Materi halaman 1-2)



Gambar 6 (Materi 3-4)



Gambar 7 (Materi halaman 5-6)



Gambar 8 (Materi halaman 7-8)



Gambar 9 (Materi halaman 9-10)



Gambar 10 (Materi halaman 11-12)



Gambar 11 (Cover Akhir Katalog)

3. Tahap Development
- Pada tahapan pengembangan peneliti menggunakan platform Canva Desain dan penggunaan html, sebagai pengubah media menjadi link agar memudahkan pendistribusiannya. Setelah media selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melakukan validasi yang dikerjakan oleh para ahli media dan ahli materi.

a. Validasi Ahli Media

Tabel 1 (Hasil Validasi Media)

No	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1	Desain media katalog digital menarik	5	Sangat setuju
2	Tata letak katalog digital memudahkan pemahaman	5	Sangat setuju
3	Struktur katalog digital jelas dan mudah dipahami	5	Sangat setuju
4	Navigasi katalog digital dapat digunakan dengan baik	5	Sangat setuju
5	Kualitas gambar di dalam media baik	5	Sangat setuju
6	Penggunaan QR-Code efektif dalam mengakses informasi detail	5	Sangat setuju
7	Media Katalog digital terintegasi dengan baik	5	Sangat setuju
8	QR-Code dapat mengarahkan ke halaman yang benar	5	Sangat setuju
9	Desain QR - Code mudah dipindai oleh berbagai jenis pemindai	5	Sangat setuju
10	Warna dan kontras QR - Code cukup baik sehingga mudah dibaca	5	Sangat setuju
Total Skor		50	
Skor Maksimal		50	
Presentase Skor		100%	

b. Validasi Ahli Materi

Tabel 2 (Hasil Validasi Materi)

No	Indikator Penilaian	Skor	Kriteria
1	Materi yang digunakan dalam katalog digital relevan dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat setuju
2	Materi yang disajikan secara sistematis	5	Sangat setuju
3	Materi dilengkapi gambar di dalamnya	5	Sangat setuju

4	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	5	Sangat setuju
5	Materi sesuai dengan tingkat pemahaman peserta didik	5	Sangat setuju
6	Materi mencakup aspek penting dan relevan dari peninggalan Hindu - Buddha	5	Sangat setuju
7	Materi yang ada terbebas dari kesalahan informasi	4	setuju
8	Materi di dalam media memberikan informasi yang cukup lengkap dan detail	4	setuju
9	Kualitas gambar dari kejelasan hingga resolusi mendukung pemahaman materi	5	Sangat setuju
10	Informasi yang disampaikan menunjang pemahaman peserta didik	5	Sangat setuju
Total Skor		48	
Skor Maksimal		50	
Presentase Skor		96%	

Tabel 2 (Hasil Validasi Materi)

4. Tahapan Implementasi

Tahap penerapan media Katlog Digital dilakukan dalam penelitian pengembangan untuk menguji keefektifan dan pengaruh media yang telah dikembangkan. Tahapan Implementation dalam penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Mojo Kabupaten Kediri. Penelitian ini dilaksanakan pada 05 Juni 2025 bertempat di salah satu kelas X – 4. Tahapan ini dimulai dari pengambilan nilai pre -test, dilanjutkan dengan tahapan penggunaan Media Katalog Digital, setelah itu pelaksanaan post – test, dan ditutup dengan pengisian angket respon media oleh peserta didik.

5. Tahapan Evaluasi

a. Keefektifan Media Katalog Digital

Tabel 3 (N-Gain)

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	31	.46	1.00	.7721	.12217
Valid N (listwise)	31				

b. Pengaruh Media

1). Uji Normalitas

Uji normalitas ini memanfaatkan data pretest dan posttest peserta didik, didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 4 (Uji Normalitas)

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pretest	.098	31	.200 [*]	.977	31	.731
posttest	.172	31	.021	.944	31	.108

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

2). Uji One Samples T-Test

Tabel dibawah ini menampilkan hasil uji hipotesis perhitungan pretest dan posttest:

Tabel 5 Hasil rata – rata Uji T-hitung

One-Sample Statistics			
	N	Mean	Std. Deviation
nilaiakhir	31	86.4516	8.18470

Tabel 6 Hasil Uji T-hitung

One-Sample Test					
Test Value = 75					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference
					Lower Upper
nilaiakhir	7.790	30	<.001	11.45161	8.4494 14.4538

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran katalog digital koleksi Museum Airlangga berbasis QR-Code memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar peserta didik kelas X SMAN 1 Mojo. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan nilai posttest dibanding pretest dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,77 yang berada dalam kategori sedang–tinggi. Temuan ini memperkuat teori Hake (dalam Yensy, 2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran efektif jika mampu meningkatkan hasil belajar dengan nilai N-Gain di atas 0,7.

Validasi oleh para ahli media dan materi menunjukkan bahwa media tersebut diklasifikasikan sebagai sangat layak, dengan persentase masing-masing 100% dan 96%. Temuan ini sejalan dengan pendapat Purwanto (dalam Anggraini, et al., 2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang baik ditandai dengan kesesuaian konten, kemudahan dibaca, dan aksesibilitas yang baik. Penilaian ini juga mendukung hasil penelitian dari Nikmah & Widiadi (2024) yang menyatakan bahwa media katalog digital dapat menjadi pilihan pembelajaran sejarah yang efisien dan fleksibel.

Berdasarkan hasil uji One Sample T-Test, diperoleh nilai t-hitung sebesar 7.790 dengan signifikansi < 0.001 . Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar peserta didik. Temuan ini sesuai dengan penelitian Ramadhan, dkk. (2021) yang menyebutkan bahwa media katalog digital mampu meningkatkan pemahaman peserta didik secara signifikan pada pembelajaran sejarah daring.

Selain itu, media dinilai sangat praktis oleh peserta didik dengan skor kepraktisan sebesar 89%. Hal ini mengindikasikan bahwa media mudah digunakan, menarik, dan relevan dengan kebutuhan belajar peserta didik abad ke-21. Temuan ini diperkuat oleh Fatih, dkk. (2023) yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran yang berlandaskan teknologi dapat meningkatkan semangat dan keterlibatan peserta didik. Oleh karena itu, media katalog digital yang menggunakan QR-Code yang dirancang dalam penelitian ini tidak hanya memenuhi standar kelayakan dan praktis, tetapi juga terbukti efektif serta memiliki dampak yang signifikan terhadap ketercapaian belajar sejarah, terutama pada materi peninggalan Hindu-Buddha.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Desain Media katalog digital yang dirancang dengan menggunakan model ADDIE mencakup langkah-langkah analisis kebutuhan, perancangan desain, pengembangan yang dilakukan dengan platform Canva, serta penerapan QRCode sebagai sarana akses digital. Media ini dibuat dengan tampilan yang menarik, kaya informasi, dan mudah diakses melalui smartphone, memadukan elemen visual koleksi Museum Airlangga dengan teks ringkas dan sistem navigasi yang sederhana dalam penggunaannya.
2. Media pembelajaran yang telah dirancang terbukti berhasil dalam meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan membandingkan nilai ujian awal dan ujian akhir yang menunjukkan adanya kemajuan yang signifikan setelah penggunaan alat bantu tersebut. Dalam uji coba penggunaan media katalog digital terlihat dampak positif pada ketercapaian belajar peserta didik.
3. Berdasarkan hasil uji coba yang komprehensif, perbandingan antara nilai pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa media katalog digital tidak hanya menarik dari segi visual, tetapi juga memberi kontribusi signifikan terhadap pemahaman materi dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam konteks pembelajaran sejarah. Selain itu respon peserta didik terhadap media pembelajaran juga sangat positif, dengan nilai rata-rata

80, hal ini menunjukkan bahwa katalog digital tidak hanya efektif namun juga praktis dan menarik bagi peserta didik.

DAFTAR RUJUKAN

- Aka, Kukuh Andri, Hesinta Mita Aprilia, Erwin Putera Permana, and Zainal Afandi. 2023. "Natural Resources Utilization Comic Media Based on Local Wisdom : Mount Kelud Kediri." 7(1):124–33.
- Anggraini, Meina Candra, and Firosalia Kristin. 2022. "Pengembangan Media Pembelajaran IPS Berbasis Permainan Monopoli Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar." *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5(10):4207–13. doi: 10.54371/jiip.v5i10.1015.
- Arisandy, Debby, Jefri Marzal, and Maison Maison. 2021. "Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi Pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa." *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika* 5(3):3038–52. doi: 10.31004/cendekia.v5i3.993.
- Budianto, Agus, Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi, Sigit Widiatmoko, Heru Budiono, Gusti Garnis Sasmita, Ivrađa Setiya Budi, Muhamad Fajrul Al Fauzi, Setya Wiratama, and Muhammad Fajrul Al Fauzi. 2023. "PENDAMPINGAN PENULISAN HISTORIOGRAFI SITUS CANDI SUROWONO SEBAGAI PENGEMBANGAN PENGAJARAN SEJARAH LOKAL MGMP SMA/MA KOTA KEDIRI Lisensi: Cc-by-Sa." 86–95.
- Ferdian, Ferry, and Nara Setya Wiratama. n.d. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Relief Bubuksah- Gagangaking Vdi Candi Surowono." 253–60.
- Fitriastuti, Danti, Wasis Himawanto, and Zainal Afandi. 2023. "The Effect of Using Learning Methods on Learning Outcomes Front Roll Viewed from the Flexibility Factor in Class X Students of SMK Negeri Kademangan, 2021." *International Journal of Research and Review* 10(1):599–612. doi: 10.52403/ijrr.20230167.
- Habib Hariyadi, Aldisa, Sigit Widiatmoko, and Nara Setya Wiratama. 2022. "Studi Tentang Peran Dan Fungsi Museum Anjuk Ladang Di Kabupaten Nganjuk Tahun 2018-2022." *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran* 5(2):463–71.
- Maujud, Muhammad Fajri, Zainal Afandi, and Budiman Agung Pratama. 2021. "The Increase in VO2 Max and Passing Using Exercise Small-Sided Game 3 vs 3 and 6 vs 6 On Football Players." *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kevelatihan Olahraga* 13(2):216. doi: 10.26858/cjpko.v13i2.21602.
- Poppy Rahmatika Primandiria, Suciptođa, Muhammad Najibullah Muzakia, Ro'ikatul Jannaha, Dila Elpin Setiania, Dewi Rossylia Watia, Mohammad Annan Makruf Mustofaa, Umar Al Faruqa, Yunita Sukawatib, Ahmad Fauzanb, Heri Setiawanb, Sulastric, Ibnu Qoyimd, Chair, Zainal Afandi Agus Muji Santoso. 2024. "Advokasi Guru Sekolah Mitra Tentang Urgensi & Desain Pembelajaran Untuk Penguatan Keterampilan Kolaborasi Siswa

- Dalam Akselerasi Pemulihan Mutu Pembelajaran Di Kota Kediri." 4(1):209–17.
- Ramadhan, Fahmi Nur, Sunardi Sunardi, and Akhmad Arif Musadad. 2021. "Media Katalog Digital Untuk Pembelajaran Sejarah Di Masa Pandemi Covid-19." *Diakronika* 2(2):83–100. doi: 10.24036/diakronika/vol21-iss2/220.
- Rohmah, Iwik Ni'matur, Nara Setya Wiratama, and Yatmin. 2022. "Perkembangan Museum Airlangga Di Kota Kediri Tahun 1991-2019." *Semdikjar* 5 958–63.
- Susanto, Bayu Dwi, Zainal Afandi, and Setyo Harmono. 2023. "Development of Basic Beach Volleyball Technique Training Program for Intermediate Class." *Journal Coaching Education Sports* 4(2):287–96. doi: 10.31599/jces.v4i2.3110.
- Widodo, Agus, Zainal Afandi, Suratman Suratman, Nursalim Nursalim, Etty Andyastuti, and Septiana Septiana. 2023. "Meningkatkan Ketrampilan Berfikir Tingkat Tinggi (HOTS) Dan Keterlibatan Mahasiswa Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Pancasila." *Jurnal Civic Hukum* 8(1):97–116. doi: 10.22219/jch.v8i1.24390.
- Wiratama, Nara Setya. 2022. "Manfaat Personal Website Sebagai Media Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejava* 7(2):33–39.
- Wiratama, Nara Setya , Zainal Afandi, Heru Budiono, Agus Budianto, Sigit Widiatmoko, Yatmin, Gusti Garnis Sasmita, Afid Maulana Putra. 2025. "JPMNT : Jurnal Pengabdian Masyarakat Nian Tana." (1).
- Yatmin, and Zainal Afandi. 2022. "Studi Tentang Candi Ngetos Di Kabupaten Nganjuk Ditinjau Dari Kajian Ikonografi." *Efektor* 9(1):66–75. doi: 10.29407/e.v9i1.17516.
- Zainal Afandi, Yatmin, Agus Budianto, Heru Budiono, Sigit Widiatmoko, Nara Setya Wiratama, Siska Nurazizah Lestari, Alkari, Ferry Ferdian. 2022. "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster Untuk Guru Di SMAN 6 Kediri." *Abdira* 2(1):110–21. doi: 10.52561/abma.v1i4.183.