

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MAPPING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DALAM MATERI
KONEKTIVITAS ANTARRUANG KELAS VII
SMP PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S. Pd) Pada Program Pendidikan Sejarah



Oleh :

GANANG ALKENEZA

NPM. 2214020040

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI**

2026

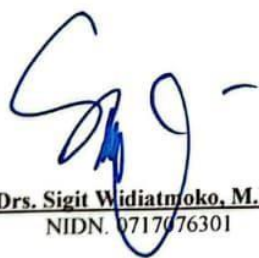
Skripsi oleh :
GANANG ALKENEZA
NPM. 2214020040

Judul
**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MAPPING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DALAM MATERI
KONEKTIVITAS ANTARRUANG KELAS VII
SMP PAWYATAN DAHA 1 KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UN PGRI Kediri

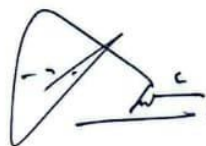
Tanggal : 22 Juni 2026

Dosen Pembimbing I



Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd
NIDN. 0717076301

Dosen Pembimbing II



Drs. Heru Budiono, M.Pd
NIDN. 0707086301

Skripsi oleh:

GANANG ALKENEZA

Judul

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MIND MAPPING UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DALAM MATERI KONEKTIVITAS
ANTARRUANG KELAS VII SMP PAWYATAN DAHA I KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan panitia ujian/siding skripsi

Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd.

2. Penguji I : Dr. Zainal Afandi, M.Pd.

3. Penguji II : Drs. Heru Budiono, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd.

NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Ganang Alkeneza
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 08 Maret 2004
NPM : 2214020040
Fak/Jur./Prodi. : FKIP/Pendidikan Sejarah

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 16 Juni 2026

Yang Menyatakan



GANANG ALKENEZA
NPM : 2214020040

MOTO

Hidup Bukan Saling Mendahului, Bermimpilah Sendiri – Sendiri

(Baskara Putra)

RINGKASAN

Ganang Alkeneza Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dalam Materi Konektivitas Antarruang Kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri.

Kata Kunci : Media pembelajaran, *Mind Mapping*, Minat Belajar, Konektivitas Antarruang, Research and Development (R&D).

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, khususnya materi Konektivitas Antarruang di kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode konvensional menyebabkan peserta didik kurang aktif, kurang tertarik mengikuti pembelajaran, serta mengalami kesulitan dalam memahami hubungan antarkonsep materi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kondisi dan permasalahan pembelajaran IPS pada materi Konektivitas Antarruang, mengembangkan media pembelajaran berbasis Mind Mapping, mengetahui tingkat kelayakan media berdasarkan validasi ahli, serta mengetahui peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran yang dikembangkan.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Borg and Gall yang dimodifikasi menjadi tujuh tahapan, yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk awal, uji coba lapangan awal, revisi produk, uji coba lapangan utama, serta diseminasi dan implementasi. Penelitian dilaksanakan di SMP Pawyatan Daha 1 Kediri pada peserta didik kelas VII Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes pre-test dan post-test. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif dengan mengacu pada hasil validasi ahli, hasil angket, serta peningkatan skor minat belajar peserta didik.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran Mind Mapping yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli media. Hasil uji coba terbatas maupun uji coba lapangan utama

menunjukkan adanya peningkatan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media Mind Mapping. Peserta didik menjadi lebih aktif, antusias, mudah memahami hubungan antarkonsep materi, serta lebih tertarik mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, guru memberikan respons positif terhadap penggunaan media karena dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berpusat pada peserta didik. Dengan demikian, media pembelajaran Mind Mapping dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran IPS pada materi Konektivitas Antar ruang dan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Panyatan Daha 1 Kediri.

PRAKATA

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas akhir ini dapat diselesaikan tepat waktu. Penyusunan Skripsi ini dilakukan untuk tugas akhir semester Genap serta sebagai bagian dari rencana penelitian penyusunan skripsi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada:

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.
3. Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing I pada penelitian ini.
5. Drs. Heru Budiono, M.Pd., selaku dosen pembimbing 2 pada penelitian
6. Orang tua, keluarga besar, serta teman-teman pendidikan sejarah angkatan 2022 yang mendukung dalam penulisan skripsi serta memberi semangat dan
7. Teruntuk teman saya, Hanif Dwi Kurniawan, Noval Setiawan, Indana Zakiyah serta Annur Rifna Dewania terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan saya dalam menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa proposal Skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Juni 2026



GANANG ALKENEZA
NPM: 2214020040

DAFTAR ISI

JUDUL.....	1
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN.....	Error! Bookmark not defined.
MOTO	vi
RINGKASAN.....	Error! Bookmark not defined.
PRAKATA	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah.....	4
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian.....	4
E. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	6
A. Landasan Teori	6
1. Media Pembelajaran	6
2. Media Visual.....	10
3. Mind Mapping sebagai Media Visual.....	14
4. Materi Konektivitas Antarruang	18
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu.....	20
C. Kerangka Berfikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Model Pengembangan	23
B. Prosedur Pengembangan	23
C. Desain Pengembangan.....	26
D. Tempat dan waktu perancangan	27
E. Instrumen Penelitian.....	28

F. Teknik Pengumpulan Data	32
G. Teknik Analisis Data	33
H. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	35
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	38
A. Gambaran Singkat Seting Lokasi Penelitian	38
B. Hasil Penelitian.....	39
C. Kajian Produk Akhir	64
BAB V PENUTUP	67
A. Simpulan.....	67
B. Saran.....	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Waktu Penelitian	28
Tabel 2. Skor Validasi Ahli	33
Tabel 3. Kriteria Interpretasi	34
Tabel 4. Skor Angket.....	34
Tabel 5. Hasil Interpretasi Angket.....	35
Tabel 6. Hasil Interpretasi Minat Belajar	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berpikir	22
Gambar 2. Materi Konektivitas Antarruang	45
Gambar 3. Materi Konektivitas Antarruang	46
Gambar 4. Materi Konektivitas Antarruang	47
Gambar 5. Materi Konektivitas Antarruang	48
Gambar 6. Materi Konektivitas Antarruang	49
Gambar 7. Materi Konektivitas Antarruang	50
Gambar 8. Tahap Desain	51
Gambar 9. Desain Awal	51
Gambar 10. Proses Mewarnai.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Observasi Guru	74
Lampiran 2. Pedoman Wawancara Guru.....	76
Lampiran 3. Ahli Validasi Media.....	78
Lampiran 4. Ahli Validasi Materi	81
Lampiran 5. Surat Keterangan Penelitian.....	83
Lampiran 6. Angket Uji Coba Media.....	84
Lampiran 7. Modul Ajar.....	85
Lampiran 8. Sampel Minat Belajar Peserta Didik.....	93
Lampiran 9. Surat Keterangan Izin Penelitian.....	95
Lampiran 10. Dokumentasi Wawancara dengan Guru IPS.....	96
Lampiran 11. Peserta Didik Mengisi Angket Minat Belajar.....	97
Lampiran 12. Kartu Bimbingan.....	98
Lampiran 13. Artikel Ilmiah.....	100
Lampiran 14. Daftar Data Guru.....	110
Lampiran 15. Hasil Observasi	113
Lampiran 16. Wawancara Guru	114
Lampiran 17. Validasi Ahli Materi	117
Lampiran 18. Validasi Ahli Media.....	118
Lampiran 19. Hasil Pret test Terbatas	120
Lampiran 20. Hasil Post test Terbatas.....	121
Lampiran 21. Hasil Pre test Luas	122
Lampiran 22. Hasil Post test Luas.....	123
Lampiran 23. Angket Uji Coba Media.....	124

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, kreatif, dan mampu bersaing di era global. Dalam proses pendidikan, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan mendukung pengembangan keterampilan siswa. Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan saat ini adalah bagaimana meningkatkan pemahaman, keterlibatan, dan motivasi siswa dalam pembelajaran. Untuk mengatasi tantangan tersebut, berbagai metode pembelajaran telah dikembangkan, salah satunya adalah mind mapping. Metode ini menawarkan pendekatan visual yang tidak hanya mempermudah pemahaman, tetapi juga mendorong keterampilan berpikir tingkat tinggi seperti berpikir kritis dan kreatif.

Tony Buzan (2006), penggagas konsep mind mapping, menjelaskan bahwa metode ini merupakan alat berpikir yang memanfaatkan kemampuan otak untuk menghubungkan ide-ide secara non-linear. Dengan menggunakan elemen visual seperti garis, warna, simbol, dan gambar, mind mapping memungkinkan siswa untuk memahami hubungan antar konsep secara lebih terstruktur dan menarik. Buzan menekankan bahwa otak manusia secara alami lebih mudah mengingat informasi yang disajikan secara visual dibandingkan teks linear. Oleh karena itu, mind mapping menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang kompleks.

Pemanfaatan media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Pendidik harus menggunakan sumber daya pendidikan untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Menurut Peraturan Pendidikan Nasional No. 16 Tahun 2007 tentang Kualifikasi Akademik dan Standar Kompetensi Guru, penting bagi pendidik untuk membuat rencana pembelajaran yang terperinci dan memasukkan media yang sesuai dengan karakteristik siswa mereka selama pengajaran. Hasil yang kurang memuaskan dalam studi sosial berasal dari ketergantungan yang terus-menerus pada teknik ceramah dan tanya jawab di kelas, yang membatasi kesempatan bagi siswa untuk terlibat langsung dan menyuarakan pemikiran mereka (Muliarta, 2018).

Penggunaan lembar kerja siswa (LKS) sebagai bahan ajar tidak mendorong siswa untuk secara mandiri mengartikulasikan konsep berdasarkan pengalaman sehari-hari mereka, yang menyebabkan pemahaman yang tidak memadai, dan terkadang siswa ragu untuk membaca karena mereka lebih suka berkreasi.

Pemetaan pikiran (mind mapping) memiliki signifikansi dalam konteks pendidikan kontemporer, yang mengharuskan siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kerja tim, dan komunikasi. Fisher (2013) mencatat bahwa pembelajaran melalui metode visual, seperti peta pikiran, dapat menumbuhkan pengalaman pendidikan yang lebih kaya dan berdampak. Dalam pengaturan pembelajaran kelompok, siswa yang berkolaborasi untuk mendesain peta pikiran tidak hanya memperdalam pemahaman mereka tentang materi pelajaran tetapi juga meningkatkan kemampuan kerja tim mereka. Kombinasi peta pikiran dengan alat digital, seperti yang ditunjukkan dalam penelitian oleh Rahman dan Zulfikar (2021), dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menawarkan pengalaman pendidikan yang lebih interaktif dan kontemporer.

Windura (2016) menyatakan bahwa mind mapping adalah media pembelajaran yang sering digunakan diseluruh dunia. Media ini sudah membantu siswa di dunia untuk menggunakan kemampuan otaknya berpikir lebih tinggi dalam kegiatan belajar. Mind mapping adalah salah satu media yang menggunakan prinsip manajemen otak untuk membuka seluruh potensi dan kapasitas otak yang masih tersembunyi.

Berdasarkan pengamatan di lapangan, ditemukan bahwa banyak pendidik masih mengandalkan teknik tradisional untuk pengajaran dan pembelajaran di kelas. Hal ini menyebabkan lingkungan yang kurang kondusif untuk keterlibatan dan partisipasi siswa. Selain itu, ilmu sosial merupakan disiplin ilmu yang membutuhkan pemikiran kritis dan contoh kehidupan nyata, namun banyak siswa masih menghadapi tantangan (Krisanto, 2021). Efektivitas siswa dapat ditunjukkan oleh hasil belajar mereka, yang bervariasi kualitasnya. Hasil belajar siswa mengacu pada tingkat pencapaian yang diraih oleh siswa sebagai hasil dari proses pembelajaran yang terjadi di kelas (Suparmini, 2021).

Meskipun demikian, penerapan mind mapping di SMP Pawyatan Daha 1 Kediri menghadapi sejumlah kesulitan. Keterbatasan waktu kelas seringkali menghambat kemampuan untuk melatih siswa dalam menggunakan metode ini

secara efektif. Selain itu, sebagian siswa kesulitan memahami konten, baik dalam hal ilustrasi manual maupun pendekatan Mind Mapping, yang menghadirkan tantangan lain yang harus diatasi. Para pendidik memiliki tanggung jawab penting dalam memfasilitasi keberhasilan penggunaan peta pikiran dengan memberikan dukungan langsung dan mengklarifikasi materi yang diajarkan, menyoroti pentingnya peran guru sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam membentuk peta pikiran yang tepat dan berdampak.

Menurut Safitri (2016) dengan menggunakan metode mind mapping siswa dapat menguraikan satu pokok bahasan menjadi sub pokok yang lebih rinci yang dituangkan dalam pemetaan sederhana. Siswa juga lebih tertarik karena mind mapping menggunakan gambar dan tulisan yang tentu saja lebih menarik bagi siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan melalui kajian literatur, serta analisis media pembelajaran yang sudah dilakukan terhadap guru kelas VII di Smp Pawyatan Daha 1 Kediri pada tanggal 04 Agustus sampai dengan 03 Oktober 2025, maka dapat diketahui bahwa tanggung jawab siswa masih kurang. Hal ini terlihat ketika guru menjelaskan materi yang disampaikan untuk membaca dan memahami materi sebelum dijelaskan lanjut dari guru namun kebanyakan siswa tidak membaca dan memahami materi yang akan dibahas. Selain itu, peserta didik yang mendengarkan perintah dari guru dapat memahami ketika ditanya, dan ketika diberi tugas, peserta didik lebih suka bermain atau mengganggu rekan mereka daripada berkolaborasi mengerjakan pekerjaannya. Peserta didik juga tampak kurang bersemangat untuk membaca. Selain itu, motivasi belajar yang rendah ditunjukkan oleh peserta didik yang kurang bersemangat menyelesaikan tugas dan hanya bekerja ketika guru meminta atau mendekati mereka. Selain itu, ketika mereka tidak memahami materi yang diajarkan, siswa enggan bertanya atau mencari bantuan. Guru terus menggunakan strategi pengajaran yang kurang efektif. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Mind Mapping Untuk meningkatkan Minat Belajar Dalam Materi Konektivitas Antarruang Kelas VII Smp Pawyatan Daha 1 Kediri”**

B. Batasan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang di atas, maka permasalahan dapat dibatasi sebagai berikut:

1. Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran *mind mapping* pada materi Konektivitas Antarruang kelas VII sesuai dengan Kurikulum Merdeka.
2. Penelitian ini hanya menguji kelayakan media pembelajaran *mind mapping* berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada peserta didik.
3. Penelitian ini dibatasi pada pengukuran efektivitas penggunaan media pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi dan permasalahan pembelajaran IPS khususnya pada materi Konektivitas Antarruang di kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri?
2. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis *mind mapping* untuk meningkatkan minat belajar dalam materi Konektivitas Antarruang kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri?
3. Bagaimana efektifitas penggunaan Media Pembelajaran Mind Mapping Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dalam Materi Konektivitas Antarruang Kelas VII Smp Pawyatan Daha 1 Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, beriku adalah tujuan pengembangan dari peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *mind mapping* pada materi Konektivitas Antarruang kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri.
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *mind mapping* pada materi Konektivitas Antarruang kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli media, dan uji coba kepada peserta didik.

3. Untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *mind mapping* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas VII SMP Pawyatan Daha 1 Kediri.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan dapat memberikan manfaat bagi banyak pemangku kepentingan, termasuk:

1. Memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan teori dan praktik pembelajaran IPS, khususnya terkait efektivitas penggunaan teknik *mind mapping* sebagai media pembelajaran inovatif.
2. Menjadi referensi bagi peneliti lain dalam melakukan penelitian serupa yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis visual dan interaktif untuk meningkatkan minat serta pemahaman siswa.
3. Bagi guru dan Bagi Peserta Didik Penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang inovatif dan efektif bagi guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, sekaligus membantu peserta didik meningkatkan minat belajar, kreativitas, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap materi Konektivitas Antarruang.

DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, Z., Yatmin, Y., Budianto, A., Budiono, H., Widiatmoko, S., Wiratama, N. S., & Ferdian, F. (2022). Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Kinemaster untuk Guru di SMAN 6 Kediri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Abdira)* Vol, 2(1), 110-121.
- Agustina, S., Widiatmoko, S., & Budiono, H. (2021). Representasi Nilai Multikulturalisme Dalam Pelaksanaan Upacara Undhuh-Undhuh Di Gereja Kristen Jawi Wetan (GKJW) Mojowarno. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 1, 189-194.
- Akmal, M., Budiono, H., & Widiatmoko, S. (2020). Kajian Historis Pondok Pesantren Al Ihsan Jampes Kediri Desa Putih Kecamatan Gampengrejo Kabupaten Kediri (1886-1952) Skripsi (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Anggraini, R., Budianto, A., Wiratama, N. S., & Waindrajati, T. S. (2025, July). Meningkatkan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme Dan Imperialisme Melalui Model TGT di SMAN 8 Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1209-1217).
- AP, B. S., & Budiono, H. (2021, December). Nilai Nasionalisme Mahasiswa Prodi Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 4, pp. 291-297).
- Basuki, M., Budiono, H., & Budianto, A. (2023, August). Pengaruh media vidio 360 derajat guna peningkatan pariwisata candi tegowangi di Desa Tegowangi, Kecamatan Plemahan, Kabupaten Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 6, pp. 69-77).
- Breliana, S. A. P., Heru Budiono, and Sigit Widiatmoko. "Simbolisme kembar mayang dalam pernikahan Adat Jawa di Kabupaten Kediri." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*. Vol. 6. 2023.
- Budianto, A., Widiatmoko, S., Afandi, Z., Pratama, A. P., & Sasmita, G. G. (2023). The Identifikasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Bingkai Teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. *Pinus: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 64-73.
- Budianto, A., Wiratama, N. S., Budiono, H., Yatmin, Y., & Putra, R. P. (2025). Digitalisasi Media Informasi Wisatawan di Museum Anjuk Ladang Kabupaten Nganjuk Menuju Wisata Berkelanjutan. *Jurnal Entitas Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 49-60.
- Budiono, H., & Awaludin, AF (2017). Perkembangan historiografi buku teks sejarah di indonesia masa orde baru hingga reformasi. *Efektor* , 4 (2), 36-43.
- Budiono, H., Widiatmoko, S., Budianto, A., & Afandi, Z. (2018). Inventaris Cagar Budaya Kecamatan Badas, Ngampeng Rejo, Ngrogol dan Gurah Kabupaten Kediri. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 1(2), 126-132.
- Efendi, M. J. Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme dan Imperialisme Bangsa Eropa Di Indonesia Menggunakan Media Kahoot Peserta Didik Kelas XI SMAN 8

Kediri.

- Efendi, M. J., Afandi, Z., & Widiatmoko, S. (2025, July). Peningkatan Hasil Belajar Materi Sejarah Kolonialisme Dan Imperialisme Bangsa Eropa Di Indonesia Menggunakan Media Kahoot Peserta Didik Kelas XI SMAN 8 Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 593-603).
- Fitriana, P. D., Widiatmoko, S., & Budiono, H. (2024, August). Tradisi Megengan Dalam Mempertahankan Kearifan Lokal Di Desa Kranding Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 7, pp. 680-686).
- Gonar, P. R., Budiono, H., & Widiatmoko, S. (2021, December). Makna Ritual “Saung Ta’a” dalam Upacara Adat Kematian pada Masyarakat Desa Bea Ngencung Kecamatan Rana Mese Kabupaten Manggarai Timur Tahun 2021. In *Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)* (Vol. 4, Pp. 107-117).
- Ibrohim, A. R. A. M., Budianto, A., & Budiono, H. (2025, July). Pengembangan Media Poster pada Materi Penjelajahan Samudera, Kolonialisme, dan Imperialisme Di Indonesia. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 361-371).
- Puspasari, C. D., Yatmin, Y., & Widiatmoko, S. (2024, August). Studi tentang Tirakatan Malam Jumat Legi di Gua Maria Lourdes Puhsarang Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 7, pp. 904-914).
- Putra, Kristianto Kurnia, Heru Budiono, and Agus Budianto. "Pelestarian Industri Kerajinan Gamelan Mustika Laras Di Desa Jatirejo, Kecamatan Loceret, Kabupaten Nganjuk." *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)*. Vol. 5. 2022.
- Rahmasari, P. C., BUDIONO, H., & ZUNAIDAH, F. N. (2020). MODEL STUDENT TEAM ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) DIDUKUNG MEDIA BENDA NYATA TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG KELILING PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG DI KELAS III SEKOLAH DASAR (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Renanda, E. F., Widiatmoko, S., & Yatmin, Y. (2020). Studi Tentang Kepercayaan Kaharingan di Desa Bangkal, Kecamatan Seruyan Raya, Kabupaten Seruyan, Kalimantan Tengah Di Tahun 2020 (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Santoso, A. M., Hanggara, G. S., Afandi, Z., Mujiwati, E. S., Budiono, H., Primandiri, P. R., ... & Julianto, T. (2021). Penerapan Video Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Penggunaan Ramuan Herbal Selama Pandemi Covid-19 bagi Kelompok Remaja Kecamatan Loceret Kabupaten Nganjuk. *Kontribusi: Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 126-137.

- Saputro, E. R., Widiatmoko, S., & Afandi, Z. (2022). Pengembangan Media Video 360 Derajat dengan Materi Sejarah Masuknya Agama Islam di Indonesia Guna Meningkatkan Wawasan Sejarah Lokal Siswa Kelas X MAN 3 Nganjuk (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Saputro, E. R., WIDIATMOKO, S., & AFANDI, Z. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO 360 DERAJAT DENGAN MATERI SEJARAH MASUKNYA AGAMA ISLAM DI INDONESIA GUNA MENINGKATKAN WAWASAN SEJARAH LOKAL SISWA KELAS X MAN 3 NGANJUK* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Sasmita, G. G., Wiratama, N. S., Budianto, A., Widiatmoko, S., Budiono, H., & Afandi, Z. (2024, August). Pengembangan Program Pendidikan Sejarah Berbasis Kepariwisata Sejarah melalui Program Magang Museum dan Studi Observasi. In Prosiding Semdikjar (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran) (Vol. 7, Pp. 129-143).
- Silaturahman, D., Wiratama, N. S., & Budiono, H. (2025, July). Media Puzzle Dalam Model Pembelajaran Langsung Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di MTs Roudlotul Muslimin. In Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 8, pp. 640-645).
- Tri Rahayu, F. A. R. I. S. K. A., Widiatmoko, S., & Budianto, A. (2020). Pengaruh Metode Demonstrasi terhadap Kemampuan Mendeskripsikan Energi Panas dan Bunyi Yang Terdapat di Lingkungan Sekitar Serta Sifat-Sifatnya pada Siswa Kelas IV SDN Sukorame (Doctoral Dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Utaminingsih, S., Sujarwoko, S., & Waryanti, E. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Kartu Kata Terhadap Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Siswa SMKN 1 Ngasem.
- Widianto, A., WIRATAMA, N. S., & WIDIATMOKO, S. (2023). *SEJARAH DAN PERKEMBANGAN MAKANAN NASI JAGUNG SEDUDO KHAS SAWAHAN DI KABUPATEN NGANJUK* (Doctoral dissertation, Universitas Nusantara PGRI Kediri).
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Budianto, A., Widiatmoko, S., Yatmin, Y., ... & Putra, A. M. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. *JPMNT JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT NIAN TANA*, 3(1), 113-123.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Widiatmoko, S., Budianto, A., Sasmita, G. G., ... & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2023). Pendampingan Pembuatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk MGMP Sejarah SMA Kabupaten Kediri. *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti*, 4(1), 51-61.