P-ISSN 2355-3766
E-ISSN 2722-7678

Jurnal PENA
Volume 13|Nomor (2)| (PAGE 40-49)

Jurnal Penelitian dan Penalaran

Submitted: 21 Juni 2025, *Accepted*: 14 Juli 2026, *Published*: 31 Agustus 2026

Pengembangan Desain Pembelajaran SKI Berbasis Digital *Project Based Learning* untuk Meningkatkan *Historical Thinking Skills* di SMKN 1 Kapuas Murung

Hairunnisa[1], A. Zaini[2]

[1]*Sekolah Tinggi Agama Islam(STAI) Kuala Kapuas*
[2]*SDN 1 Sumber Makmur*

Email: khairunisazaini35@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis *Digital Project Based Learning* (PjBL) untuk meningkatkan *historical thinking skills* peserta didik di SMKN 1 Kapuas Murung. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya kemampuan berpikir historis peserta didik akibat pembelajaran SKI yang masih berorientasi pada metode ceramah dan hafalan. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa desain pembelajaran berbasis *Digital Project Based Learning* mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran SKI. Selain itu, penggunaan media digital seperti Canva, video pembelajaran, dan *timeline* digital dapat meningkatkan kemampuan *historical thinking skills* peserta didik yang meliputi kemampuan kronologis, analisis sejarah, interpretasi sumber sejarah, dan pengambilan nilai keteladanan sejarah Islam. Hasil validasi ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan berada pada kategori sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian, pengembangan desain pembelajaran SKI berbasis *Digital Project Based Learning* efektif diterapkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah Islam di sekolah
.

Kata Kunci : desain pembelajaran, *digital learning*, *historical thinking skills*, *project based learning*, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

ABSTRACT

This study aims to develop a Digital Project Based Learning (PjBL)-based instructional design for Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) to improve students' historical thinking skills at SMKN 1 Kapuas Murung. The background of this study is based on the low level of students' historical thinking skills caused by SKI learning that is still oriented toward lecture and memorization methods. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. Data collection techniques were conducted through observation, interviews, questionnaires, and documentation. The results of the study indicate that the digital project based learning instructional design was able to increase students' active participation in SKI learning. In addition, the use of digital media such as Canva, learning videos, and digital timelines improved students' historical thinking skills, including chronological thinking, historical analysis, interpretation of historical sources, and the ability to draw moral values from Islamic history. The validation results from material experts and media experts showed that the developed instructional design was categorized as highly feasible for implementation. Therefore, the development of a Digital Project Based Learning-based SKI instructional design is effective in improving the quality of Islamic history learning in schools.

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

Keywords: *instructional design, digital learning, historical thinking skills, project-based learning, Islamic Cultural History (SKI)*

PENDAHULUAN

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan salah satu mata pelajaran penting dalam pendidikan Islam karena memiliki peran dalam membentuk wawasan sejarah, karakter, dan nilai-nilai keislaman peserta didik (Jamal et al., 2023). Melalui pembelajaran SKI, peserta didik diharapkan mampu memahami perjalanan peradaban Islam, meneladani tokoh-tokoh Islam, serta mengambil hikmah dari berbagai peristiwa sejarah untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Niam & Rahmawati, 2025). Namun, dalam praktiknya, pembelajaran SKI masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran cenderung berpusat pada guru, menggunakan metode ceramah, dan menekankan hafalan materi sejarah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif. Kondisi tersebut menyebabkan rendahnya minat belajar dan kemampuan berpikir historis peserta didik. *Historical thinking skills* merupakan kemampuan memahami sejarah secara kritis melalui analisis kronologi, interpretasi sumber sejarah, identifikasi sebab-akibat, serta pengambilan makna dari peristiwa sejarah.

Perkembangan teknologi pendidikan pada era digital menuntut guru untuk melakukan inovasi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Saiful, 2023). Salah satu model pembelajaran yang relevan diterapkan dalam pembelajaran SKI adalah *Project Based Learning* (PjBL). Model ini menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran melalui kegiatan proyek yang mendorong kolaborasi, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis. Integrasi teknologi digital dalam model *Project Based Learning* dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna. Peserta didik tidak hanya mempelajari materi sejarah secara teoritis, tetapi juga dapat membuat proyek digital, seperti video sejarah Islam, *timeline* digital, poster interaktif, dan presentasi multimedia.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMKN 1 Kapuas Murung, ditemukan bahwa pembelajaran SKI masih didominasi metode konvensional sehingga peserta didik kurang aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran SKI masih terbatas (Dona & Armiati, 2025). Oleh karena itu, diperlukan pengembangan desain pembelajaran SKI berbasis *digital project based learning* untuk meningkatkan *historical thinking skills* peserta didik.

Copyright © 2026 LKIM-PENA
http://journal.unismuh.ac.id

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran SKI berbasis *digital project based learning* dalam meningkatkan *historical thinking skills* peserta didik di SMKN 1 Kapuas Murung.

Penelitian ini terletak pada pengembangan desain pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Digital Project Based Learning* yang secara sistematis mengintegrasikan teknologi digital, proyek kolaboratif, dan indikator *Historical Thinking Skills* dalam satu kerangka pembelajaran (Okpatrioka, 2023). Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya mengimplementasikan *Project Based Learning* atau media digital secara terpisah, penelitian ini menghasilkan desain pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengonstruksi pemahaman sejarah Islam melalui produk digital berbasis analisis historis. Selain itu, penelitian ini dilakukan pada konteks Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang masih relatif jarang menjadi fokus kajian dalam pengembangan pembelajaran SKI. Konteks implementasi penelitian yang dilakukan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya di SMKN 1 Kapuas Murung. Kajian pengembangan pembelajaran SKI yang berorientasi pada *Historical Thinking Skills* di lingkungan SMK masih relatif terbatas dibandingkan pada jenjang madrasah atau sekolah umum. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi teoretis dan praktis berupa desain pembelajaran SKI yang relevan dengan karakteristik peserta didik abad ke-21 serta kebutuhan pembelajaran di sekolah kejuruan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation* (Okpatrioka, 2023). Penelitian bertujuan untuk mengembangkan desain pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis *Digital Project Based Learning* dalam meningkatkan *historical thinking skills* peserta didik di SMKN 1 Kapuas Murung. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI SMKN 1 Kapuas Murung. Pada tahap *analysis*, peneliti menganalisis kebutuhan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta permasalahan pembelajaran SKI di sekolah. Tahap *design* dilakukan dengan merancang desain pembelajaran, media digital, langkah-langkah pembelajaran, dan instrumen penilaian (Haq et al., 2023). Selanjutnya, tahap *development* dilakukan dengan mengembangkan produk pembelajaran berupa modul, video pembelajaran, dan proyek digital berbasis SKI.

Tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan desain pembelajaran dalam proses pembelajaran SKI di kelas. Adapun tahap *evaluation* bertujuan untuk mengetahui efektivitas desain pembelajaran dalam meningkatkan *historical thinking skills* peserta didik. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi (Sidiq et al., 2019). Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif untuk mengetahui kelayakan serta efektivitas desain pembelajaran yang dikembangkan.

Gambar 1. Tahapan Pengembangan Desain Pembelajaran Berbasis Model ADDIE

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Desain Pembelajaran SKI Berbasis *Digital Project Based Learning*

Pengembangan desain pembelajaran dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan kondisi pembelajaran di sekolah. Desain pembelajaran dikembangkan dengan mengintegrasikan model *Project Based Learning* dan media digital (Dimassaujana & Edwinson, 2024). Tahapan pembelajaran meliputi penentuan pertanyaan mendasar, perencanaan proyek, penyusunan jadwal proyek, pelaksanaan proyek, presentasi hasil proyek, serta evaluasi pembelajaran. Dalam pembelajaran ini, peserta didik diberikan proyek membuat *timeline* digital sejarah perkembangan Islam, video tokoh Islam, dan poster digital sejarah Islam menggunakan aplikasi Canva dan PowerPoint (SMKN 1 Kapuas Murung, 2026). Penggunaan media digital memberikan suasana belajar yang lebih menarik

sehingga peserta didik lebih aktif dan antusias mengikuti pembelajaran (SMKN 1 Kapuas Murung, 2026). Selain itu, pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kemampuan kolaborasi dan kreativitas peserta didik.

Peningkatan *Historical Thinking Skills* Peserta Didik

Historical thinking skills peserta didik mengalami peningkatan setelah diterapkan desain pembelajaran berbasis *digital project based learning*. Peningkatan tersebut terlihat dari beberapa indikator berikut. Pertama, kemampuan berpikir kronologis, peserta didik mampu memahami urutan peristiwa sejarah Islam secara sistematis melalui penggunaan *timeline* digital. Kedua, kemampuan analisis sejarah, peserta didik mampu menganalisis sebab dan akibat suatu peristiwa sejarah Islam secara lebih kritis. Ketiga, kemampuan interpretasi sumber sejarah, peserta didik mampu memahami dan menginterpretasikan berbagai sumber sejarah Islam yang diperoleh melalui media digital. Keempat, kemampuan mengambil nilai keteladanan, peserta didik mampu mengambil nilai-nilai keteladanan dari tokoh dan peristiwa sejarah Islam untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Pitaloka, 2024). Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta didik lebih aktif berdiskusi, bertanya, dan menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung (SMKN 1 Kapuas Murung, 2026) . Penelitian ini menghasilkan desain pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam berbasis *Digital Project Based Learning* yang secara sistematis mengintegrasikan teknologi digital, proyek kolaboratif, dan pengembangan *Historical Thinking Skills* peserta didik SMK melalui produk digital sejarah Islam. Kebaruan penelitian terletak pada transformasi pembelajaran SKI dari pendekatan hafalan menuju pembelajaran historis berbasis proyek digital yang belum banyak dikembangkan pada konteks sekolah kejuruan.

Validasi Ahli

Hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa desain pembelajaran yang dikembangkan memperoleh kategori sangat layak karena materi sesuai dengan capaian pembelajaran SKI dan kebutuhan peserta didik. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya bahwa desain pembelajaran yang baik harus disusun berdasarkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, serta relevansi materi agar proses pembelajaran berlangsung efektif dan bermakna (Raharjo et al., 2024). Sementara itu, hasil validasi ahli media menunjukkan bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran memiliki tampilan menarik,

mudah digunakan, dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pendapat ini didukung oleh teori Azhar Arsyad yang menyatakan bahwa media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman peserta didik melalui penyajian materi yang lebih visual, interaktif, dan komunikatif (Ratih et al., 2024). Selain itu, menurut Richard E. Mayer, penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami informasi secara lebih efektif karena menggabungkan unsur visual dan audio dalam proses belajar.

Efektivitas Desain Pembelajaran

Efektivitas desain pembelajaran SKI berbasis *Digital Project Based Learning* terlihat dari meningkatnya hasil belajar dan kemampuan *historical thinking skills* peserta didik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan kontekstual mampu membantu peserta didik memahami materi sejarah Islam secara lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional yang hanya berorientasi pada ceramah dan hafalan (Ofianto & Ningsih, 2021). Melalui penerapan proyek digital, peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan analisis, diskusi, eksplorasi sumber sejarah, dan penyusunan proyek pembelajaran. Kondisi ini mendorong peserta didik untuk berpikir kritis dalam memahami kronologi, sebab-akibat, dan nilai-nilai yang terkandung dalam sejarah Islam. Selain itu, penggunaan media digital seperti video pembelajaran, Canva, dan *timeline* digital membantu peserta didik memahami materi secara visual dan menarik sehingga motivasi belajar meningkat.

Desain pembelajaran ini juga relevan dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang menekankan keterampilan 4C (*critical thinking, creativity, collaboration,* dan *communication*). Peserta didik dilatih untuk berpikir kritis dalam menganalisis peristiwa sejarah, kreatif dalam membuat proyek digital, mampu bekerja sama dalam kelompok, serta terampil mengomunikasikan hasil proyek pembelajaran (Matitaputty et al., 2024). Dengan demikian, desain pembelajaran berbasis *Digital Project Based Learning* tidak hanya meningkatkan pemahaman historis peserta didik, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad ke-21 yang dibutuhkan dalam dunia pendidikan modern (Sariyatun et al., 2025).

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan desain pembelajaran

Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis *Digital Project Based Learning* di SMKN 1 Kapuas Murung memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan kualitas proses pembelajaran (SMKN 1 Kapuas Murung, 2026). Implementasi model pembelajaran ini mampu mengubah pola pembelajaran yang sebelumnya bersifat konvensional menjadi lebih interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada peserta didik. Peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi terlibat langsung dalam proses pencarian informasi, pengolahan data sejarah Islam, hingga penyusunan proyek digital berupa presentasi interaktif, video pembelajaran, poster digital, dan infografis sejarah Islam.

Hasil observasi menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI mampu meningkatkan perhatian dan motivasi belajar peserta didik (SMKN 1 Kapuas Murung, 2026). Peserta didik terlihat lebih antusias mengikuti pembelajaran karena materi sejarah Islam disajikan secara visual, kontekstual, dan menarik melalui pemanfaatan aplikasi digital serta platform pembelajaran berbasis teknologi. Selain itu, model *Project Based Learning* mendorong peserta didik untuk bekerja secara kelompok sehingga tercipta interaksi sosial, kemampuan komunikasi, serta keterampilan kolaborasi yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari aspek kognitif, terjadi peningkatan pemahaman peserta didik terhadap materi SKI. Peserta didik lebih mudah memahami peristiwa sejarah, tokoh-tokoh Islam, serta nilai-nilai peradaban Islam karena mereka terlibat langsung dalam proses eksplorasi materi dan penyelesaian proyek. Pembelajaran berbasis proyek juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan analitis dalam menghubungkan peristiwa sejarah dengan kondisi kehidupan modern. Hal ini terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mempresentasikan hasil proyek secara argumentatif dan sistematis. Pada aspek afektif, desain pembelajaran ini mampu menumbuhkan sikap tanggung jawab, disiplin, dan rasa percaya diri peserta didik. Peserta didik menjadi lebih aktif menyampaikan pendapat, bertanya, dan berpartisipasi dalam diskusi kelompok. Sementara itu, dari aspek psikomotorik, peserta didik memperoleh pengalaman dalam menggunakan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran kreatif sehingga keterampilan literasi digital mereka turut berkembang.

Guru SKI di SMKN 1 Kapuas Murung juga memberikan respons positif terhadap penerapan desain pembelajaran ini (SMKN 1 Kapuas Murung, 2026).

Guru menilai bahwa integrasi teknologi digital dengan model *Project Based Learning* membantu menciptakan suasana belajar yang lebih inovatif dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi terfokus pada metode ceramah, tetapi lebih menekankan pada aktivitas eksploratif, pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi peserta didik.

Pengembangan desain pembelajaran SKI berbasis *Digital Project Based Learning* terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran di SMKN 1 Kapuas Murung. Model ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar peserta didik, tetapi juga mampu membentuk keterampilan abad ke-21 serta memperkuat pemahaman nilai-nilai sejarah dan budaya Islam secara lebih kontekstual dan aplikatif (Sariyatun et al., 2025). Penggunaan media digital dalam pembelajaran SKI dapat membantu peserta didik memahami materi sejarah secara visual dan kontekstual. Media seperti video pembelajaran, Canva, dan *timeline* digital memudahkan peserta didik dalam memahami kronologi sejarah Islam.

Selain itu, model *Project Based Learning* memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar secara mandiri dan kolaboratif melalui pengerjaan proyek pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui pengalaman belajar. Peningkatan *historical thinking skills* peserta didik menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada hafalan fakta sejarah, tetapi juga pada kemampuan berpikir kritis dan analitis (Purwoto & Kurniawan, 2024). Peserta didik mampu memahami hubungan sebab-akibat, menganalisis peristiwa sejarah, serta mengambil hikmah dari sejarah Islam. Dengan demikian, desain pembelajaran SKI berbasis *digital project based learning* di SMKN 1 Kapuas Murung dapat menjadi alternatif inovasi pembelajaran yang relevan diterapkan dalam pendidikan Islam pada era digital.

Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi *Digital Project Based Learning* dalam pembelajaran SKI mampu mentransformasikan pembelajaran yang sebelumnya berorientasi pada hafalan menjadi pembelajaran yang bersifat konstruktif, kolaboratif, dan berbasis pengalaman. Peserta didik tidak hanya berperan sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta produk digital yang merepresentasikan pemahaman mereka terhadap sejarah Islam. Dengan demikian, desain pembelajaran yang dikembangkan tidak hanya mendukung pencapaian kompetensi akademik, tetapi juga membentuk keterampilan dan

memperkuat internalisasi nilai-nilai Islam yang relevan dengan kehidupan peserta didik.

KESIMPULAN

Pengembangan desain pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis *Digital Project Based Learning* di SMKN 1 Kapuas Murung terbukti efektif dalam meningkatkan *historical thinking skills* peserta didik. Integrasi media digital dan pembelajaran berbasis proyek mampu mengubah pembelajaran SKI menjadi lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada peserta didik. Peningkatan kemampuan berpikir historis terlihat pada kemampuan peserta didik dalam memahami kronologi sejarah, menganalisis peristiwa, menafsirkan sumber sejarah, serta mengambil nilai keteladanan dari sejarah Islam. Penggunaan media digital juga meningkatkan motivasi, partisipasi, dan literasi digital peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami.

DAFTAR PUSTAKA

Dimassaujana, A., & Edwinson, S. D. (2024). Enhancing Critical Thinking Skills Through History Education and Digital Literacy in the Technological Era 4.0. *Satmata: Journal of Historical Education Studies*, *2*(1), 33–38. https://doi.org/10.61677/satmata.v2i1.189

Dona, F., & Armiati. (2025). Integrasi model pembelajaran Project Based Learning berbantuan teknologi pembelajaran pada era digital: Literature review. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *8*(8), 9918–9926. https://doi.org/10.54371/jiip.v8i8.9068

Haq, A. Z., Wijoyo, S. H., & Rahman, K. (2023). Pengembangan e-modul pembelajaran informatika menggunakan metode Research and Development (R&D). *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (J-PTIIK)*, *7*(4), 1883–1891.

Jamal, Najiha, I., Saputri, S. N., Hasbiyallah, & Tarsono. (2023). Menumbuhkan sikap sosial melalui pembelajaran Project Based Learning pada pendidikan agama Islam. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(10), 7834–7841. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i10.2489

Matitaputty, J. K., Saputra, N., Judijanto, L., Susanto, N., Hanif, M., Sopacua, J., & Fadli, M. R. (2024). PjBL-based digital history model to improve historical concept skills and historical consciousness. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, *18*(2), 430–440. https://doi.org/10.11591/edulearn.v18i2.21152

Niam, A. U., & Rahmawati, E. (2025). Pengembangan bahan ajar berupa buku cerita bergambar pada mata pelajaran SKI kelas IV di MI Nurul Huda. *JUPIN (Jurnal Pendidikan Islam Nusantara)*, *4*(1), 49–65. https://doi.org/10.30599/t9whkz37

Ofianto, & Ningsih, T. Z. (2021). Development of students' historical thinking skills through the Project-Based Learning model. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, *10*(2), 615–624. https://doi.org/10.6007/IJARPED/v10-i2/10145

Okpatrioka. (2023). Research and development (R&D) penelitian yang inovatif dalam pendidikan. *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa dan*

Budaya, *1*, 86–100. https://doi.org/10.47861/jdan.v1i1.154

Pitaloka, D. P. (2024). *Analisis pencapaian level kemampuan berpikir sejarah (historical thinking skills) materi sejarah Indonesia masa Proklamasi Kemerdekaan pada siswa kelas XI SMAN 1 Balongpanggang Gresik*. https://doi.org/10.12681/keimena-paideias.30277

Purwoto, S., & Kurniawan, G. F. (2024). Integration of digital storytelling in Project-Based Learning to develop students' historical literacy: Literature review. *Jurnal Pendidikan IPS*, *15*(3). https://doi.org/10.37630/jpi.v15i3.3236

Raharjo, T. N., Mulyana, A., & Sumantri, Y. K. (2024). The influence of e-module based on contextual approaches on historical thinking skills. *Yupa: Historical Studies Journal*, *8*(4), 434–445. https://doi.org/10.30872/yupa.v8i4.4270

Ratih, A., Festiyed, & Arsih, F. (2024). Implementation of Project-Based Learning in 21st-century learning in science learning: A systematic literature review. *International Conference on Education and Innovation Proceedings*.

Saiful, S. (2023). Sistem pendidikan Islam, integrasi ilmu pengetahuan agama dan teknologi digital. *JIIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, *6*(2), 1100–1107. https://doi.org/10.54371/jiip.v6i2.1659

Sariyatun, S., Sutimin, L. A., & Abidin, N. F. (2025). Enhancing historical thinking and HOTS through digital learning materials: An inquiry-based approach using primary sources for high school students. *Journal of Curriculum Studies Research*, *7*(2), 228–248. https://doi.org/10.46303/jcsr.2025.19

Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan*. CV. Nata Karya.

SMKN 1 Kapuas Murung. (2026). *Profil SMKN 1 Kapuas Murung*. SMKN 1 Kapuas Murung.