

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Era digitalisasi telah banyak membawa transformasi di berbagai aspek kehidupan yang sangat signifikan, termasuk didalamnya pada dunia pendidikan. Perkembangan teknologi banyak mengubah paradigma dalam kegiatan belajar mengajar dari pembelajaran bersifat konvensional menjadi berbasis digital dan fleksibel. Adanya digitalisasi bidang pendidikan dapat meningkatkan mutu penyelenggaraan pendidikan menjadi lebih baik dan terstruktur. Perkembangan teknologi membantu peserta didik dan pendidik untuk mempermudah akses terhadap informasi sehingga mampu meningkatkan efektivitas proses pembelajaran (Sutarsih, 2024). Dalam konteks pendidikan, pemanfaatan teknologi seperti internet dapat memudahkan akses sumber belajar dan komunikasi tanpa terkendala ruang dan waktu (Pardi, 2024). Melalui pemanfaatan teknologi memungkinkan adanya personalisasi pembelajaran peserta didik dapat belajar sesuai dengan tingkat kecepatan pemahaman secara personal dan mendorong terciptanya suasana belajar yang interaktif.

Media pembelajaran menjadi sebuah kebutuhan dalam proses penyampaian materi pembelajaran dari pendidik kepada peserta didik (Fadilah, 2023). Media pembelajaran berfungsi secara efektif dalam pembelajaran tanpa harus mengandalkan kehadiran pendidik. Di era digitalisasi media pembelajaran tidak hanya berupa media konvensional namun telah beralih ke media pembelajaran berbasis digital melalui berbagai platform interaktif.

Peserta didik pada jenjang sekolah menengah pada dasarnya mengalami masa transisi pemikiran yang konkret ke abstrak. Oleh sebab itu, diperlukan adanya media pembelajaran yang memfasilitasi peserta didik dalam proses pembelajaran dengan memvisualisasikan materi yang disampaikan oleh pendidik secara jelas dan sistematis. Sehingga, dapat disimpulkan media pembelajaran merupakan prantara penyampaian materi pembelajaran yang berfungsi sebagai media motivasi belajar peserta didik agar dapat memahami konsep yang abstrak mejadi lebih sederhana.

Perkembangan teknologi tidak selalu memberikan dampak positif, perkembangan teknologi yang secara pesat juga memberikan dampak negatif bagi berbangsa (Luh *et al.*, 2022). Salah satunya ialah adanya budaya tontonan menjadi salah satu ancaman bagi fokus belajar dan sikap nasionalisme bangsa sebab era digital telah banyak mengubah sudut pandang individu mengenai pemahaman pemertahanan identitas nasional dalam kehidupan. Selain itu, budaya tontonan juga menjadi salah satu alasan rendahnya minat baca atau literasi peserta didik di sekolah. Guna menanggulangi adanya penurunan minat baca, literasi, dan penyimpangan karakter peserta didik perlu adanya penanaman pendidikan karakter sejak dini kepada peserta didik. Melalui peristiwa bersejarah yang bermanfaat mengembangkan rasa nasionalisme terhadap identitas bangsa atau yang berada dekat di sekitarnya.

Dilatar belakangi dari komunikasi bersama Bapak Agung Setya Budi selaku Guru atau Praktisi Mata Pelajaran Sejarah di SMA Negeri 2 Semarapura, Kecamatan Klungkung, Kabupaten Klungkung, Bali. Pemanfaatan media pembelajaran masih belum optimal dimana pembelajaran hanya didukung

dengan buku paket sekolah dengan tambahan media pembelajaran *Power Point* dengan diselingi *game*. Namun, media tersebut masih belum cukup untuk mengefektifkan Pembelajaran Sejarah di Kelas. Selain itu, rendahnya minat baca dan literasi sejarah peserta didik mengakibatkan beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Dimana pendidik berpendapat bahwa kebanyakan peserta didik malas untuk membaca atau mencari tahu lebih dalam mengenai peristiwa-peristiwa sejarah disekitarnya.

Dilatarbelakang hasil wawancara bersama peserta didik, siswa merasa kesulitan memahami pembelajaran dengan baik jika hanya mengandalkan buku paket sebab buku yang tersedia berjumlah terbatas, dengan materi terdapat pada buku paket sulit untuk dimengerti. Karena materi yang dipaparkan dalam buku paket hanya berupa narasi tanpa gambar mengakibatkan peserta didik malas untuk membaca dan memahami pembelajaran. Selain itu, bagi peserta didik teknik dan media yang digunakan dalam pembelajaran belum cukup untuk memantik literasi peserta didik sebab media yang digunakan belum mencakup karakteristik belajar tiap peserta didik. Selanjutnya, Dalam implementasi Pembelajaran Sejarah di sekolah, minimnya pengintegrasian sejarah lokal dalam proses pembelajaran, kurangnya relevansi terhadap lingkungan sekitar membuat peserta didik kurang termotivasi untuk memahami Pembelajaran Sejarah.

Literasi sejarah merupakan keterampilan dalam memahami, mengevaluasi peristiwa masa lalu (Sarwiyoto, 2021). Melalui analisis sumber, pemahaman urutan sejarah dan pemahaman sebab-akibat dari suatu peristiwa sejarah. Namun berdasarkan hasil observasi lapangan ditemukan bahwasannya literasi

sejarah masih sangat kurang dimana peserta didik belum mampu memahami urutan peristiwa sejarah secara logis maupun kronologis, peserta didik belum bisa memahami sebab akibat dalam suatu peristiwa sejarah, dan minimnya keterampilan berpikir kritis dimana peserta didik seringkali langsung menerima begitu saja apa yang dijelaskan oleh pendidik atau buku teks tanpa membandingkan dengan sumber-sumber lain.

Minimnya literasi sejarah peserta didik terutama dalam sejarah lokal atau kurangnya kepedulian terhadap peristiwa-peristiwa sejarah membuat peserta didik memiliki perspektif sejarah yang terfokus pada narasi nasional dan yang hanya dipaparkan oleh guru. Peserta didik tidak memiliki keinginan untuk menggali lebih dalam mengenai sejarah lokal sebab minimnya sumber dan sumber yang tersedia hanya berupa narasi tanpa gambar mengakibatkan peserta didik merasa cepat bosan.

Terdapat beberapa alasan mengapa Pembelajaran Sejarah dinilai membosankan, dua hal yang mempengaruhi penilaian apakah mata pelajaran ini dapat dinilai menarik atau tidak yakni pada bagaimana cara pendidik mengajar dan minat peserta didik terhadap pembelajaran tersebut. Dewasa ini Peserta didik beranggapan bahwa Pelajaran Sejarah tidak memiliki efek dalam kehidupan sehari-hari dan hanya bersifat hapalan (Saidillah, 2018). Ini dikarenakan kurangnya kontekstualisasi sejarah lokal dalam proses pembelajaran di kelas. Materi yang kontekstual sebenarnya bukan pendekatan baru, pembelajaran kontekstual adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi lingkungan keseharian siswa (Selamat, Atmadja and Pageh, 2023).

Proses Pembelajaran Sejarah secara optimal seharusnya memperhatikan beberapa hal termasuk karakteristik peserta didik yang tumbuh bersama dengan perkembangan teknologi atau disebut *digital native*. Menumbuhkan motivasi belajar peserta didik membutuhkan kerjasama yang positif dengan memberikan informasi timbal balik kepada peserta didik (Hendrizar, 2020). Oleh sebab itu, tugas pendidik ialah memanfaatkan kemajuan teknologi tersebut dengan memberikan pembelajaran kreatif dan inovatif untuk peserta didik.

Melalui Riset Pusat Teknologi Informasi dan Komunikasi Pendidikan dan Kebudayaan mengenai pemanfaatan teknologi oleh guru dalam karya Widodo (2014) menyebutkan pada tahun 2018 sendiri dari 28 ribu tenaga pendidik hanya 40 persen guru yang dapat memanfaatkan teknologi secara optimal, sedangkan 60 persen lainnya dianggap kurang terhadap kemajuan teknologi. Berdasarkan pada Peraturan Pemerintah nomor 4 tahun 2022 mengenai Standar Nasional Pendidikan (SNP). Mata pembelajaran Sejarah bukanlah muatan wajib dalam pembelajaran di sekolah dasar dan menengah. Namun, Pembelajaran Sejarah sangat penting bagi pendidikan karakter peserta didik sebab mengajarkan nilai-nilai perjuangan bangsa dan nasionalisme terhadap peristiwa kemerdekaan.

Hal ini sejalan dengan tujuan dari hadirnya kurikulum merdeka saat ini yakni untuk membentuk karakter siswa cerdas, mempunyai rasa nasionalisme kuat, dan peserta didik dituntut dapat belajar mandiri dengan memanfaatkan teknologi digitalisasi. Secara umum Pendidikan Sejarah memiliki tujuan tidak semata sebagai peristiwa dimasa lampau namun memberikan informasi nilai-nilai yang mendasari pembentukan karakter peserta didik. Dalam Mata

Pelajaran Sejarah pada kurikulum merdeka di jenjang kelas XI yakni materi bab 1 mengenai Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia yang memiliki sifat multidimensional pada latar belakang di setiap peristiwanya.

Materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia berada jenjang kelas XI, Bab I fase F di Kurikulum Merdeka pada Mata Pelajaran Sejarah SMA, dalam materi ini dijelaskan berbagai hal seperti keberadaan bangsa asing di nusantara, Perlawanan Bangsa Indonesia terhadap Kolonialisme. Materi ini krusial untuk diajarkan di sekolah sebab menanamkan sikap nasionalisme peserta didik melalui materi perjuangan Bangsa Indonesia dalam melawan kuasa Negara Koloni.

Menelik dari problematika yang telah dipaparkan, maka perlu adanya perubahan sistematika Pembelajaran Sejarah agar bermakna dan mampu meningkatkan literasi peserta didik. Yang dapat dilaksanakan oleh pendidik ialah melalui pengembangan media pembelajaran bermakna bagi peserta didik. Terdapat berbagai jenis media pembelajaran dapat digunakan untuk mengembangkan literasi peserta didik yakni media interaktif yang cocok digunakan sebagai penunjang pembelajaran di era digital saat ini yakni media komik digital.

Komik adalah media penyampaian informasi yang lumayan dikenal dalam masyarakat. Dengan adanya media komik digital dalam proses pembelajaran guru dapat membangkitkan minat baca peserta didik dan meningkatkan kualitas pembelajaran sebab memiliki akses yang fleksibel. Dalam prosesnya menjadi media pembelajaran pengembangan komik digital

dapat merangsang imajinasi peserta didik dengan kesesuaian kebutuhan belajar peserta didik untuk menghindari terjadinya kesalahpahaman dalam cerita yang disampaikan. Dengan kata lain, komik melalui visual karakter dalam suatu cerita harus memiliki urutan yang erat dan terstruktur.

Terdapat beberapa kelemahan penggunaan media pembelajaran komik diantaranya media komik seringkali dicetak dalam bentuk media cetak dengan resolusi yang rendah dan kertas yang mudah rusak sehingga gambar yang dihasilkan dan informasi yang disampaikan dalam komik menjadi kurang jelas dan tidak menarik bagi peserta didik. Namun dengan memanfaatkan perkembangan digitalisasi, Penerapan media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran dapat mempermudah siswa memahami materi (Narestuti, dkk, 2021).

Komik digital memiliki keunggulan dari berbagai aspek salah satunya sebagai media pembelajaran yang adaptif berkenaan dengan perkembangan teknologi. Menurut (Gunawan and Sujarwo, 2022) media pembelajaran Komik memiliki keunggulan dari segi desain karena mengintegrasikan unsur gambar dan teks secara simultan sehingga mampu memperkuat penyampaian isi cerita. Selain itu, media komik digital memiliki fleksibilitas dalam penggunaannya seperti mudah dibawa dan dimengerti, visual yang disajikan dapat merangsang imajinasi peserta didik untuk merekonstruksi ulang peristiwa melalui pemikirannya sendiri. Dengan begitu, komik digital ialah media pembelajaran kekinian yang memiliki kemampuan untuk meningkatkan literasi peserta didik dan bersaing dengan media-media interaktif lain melalui pengimplementasian gambar-gambar yang disertai dengan narasi guna memperjelas alur cerita.

Selain itu, perlu adanya pembelajaran yang mencakup nilai kebangsaan melalui peristiwa-peristiwa sejarah lokal seperti peristiwa bersejarah perlawanan rakyat Klungkung menghadapi ekspansi Belanda yang dikenal dengan Peristiwa Perang Puputan Klungkung pada tahun 1908. Perang Puputan Klungkung terjadi pada tanggal 28 April 1908. Peristiwa ini terjadi diantara rakyat Klungkung melawan ekspansi Belanda. Latar belakang Perang Puputan Klungkung terjadi sebab beberapa hal, menurut (AGUNG, 1989) dalam bukunya Bali Pada Abad ke-19 mengatakan salah satu alasan terjadinya Perang Puputan Klungkung ialah karena adanya pertentangan monopoli candu di wilayah Kerajaan Klungkung yang mengakibatkan terjadinya pemberontakan hingga memicu perang yang lebih besar yakni Puputan Klungkung tahun 1908. Dalam perang ini menewaskan Raja Klungkung yang bernama Dewa Agung Jambe II.

Namun, sumber yang tersedia mengenai Peristiwa Perang Puputan Klungkung masih sangat minim tersedia. Sehingga, apabila pengembangan media pembelajaran komik digital ini dipadukan dengan peristiwa bersejarah seperti Perang Puputan Klungkung, maka diharapkan implementasi pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menciptakan pemahaman yang sesuai mengenai materi yang disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan uraian tersebut melalui pengembangan media komik digital berbasis Perang Puputan Klungkung nantinya dapat meningkatkan literasi peserta didik terhadap sejarah lokal perjuangan bangsa melawan kolonial. Dilihat dari hal tersebut, adapun penulis belum menemukan kajian serupa mengenai pengembangan media pembelajaran komik digital berbasis peristiwa

sejarah Perang Puputan Klungkung pada materi Pembelajaran Sejarah kelas XI Bab 1 mengenai Kolonialisme dan Perjuangan Bangsa Indonesia. sehingga, peneliti tertarik dalam mengembangkan media digital yang diberi judul **”Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Komik Digital Perang Puputan Klungkung Untuk Meningkatkan Literasi Sejarah Siswa”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka diidentifikasi beberapa permasalahan yang diperhatikan, khususnya dalam upaya mengembangkan literasi sejarah peserta didik pada proses pembelajaran sejarah.

1.2.1 Kurangnya literasi sejarah peserta didik terutama dalam sejarah lokal sebab minimnya sumber dan media yang tersedia hanya berupa narasi yang monoton.

1.2.2 Bahan ajar atau isi buku ajar yang membosanan.

1.2.3 Ketidakefektifan media pembelajaran yang digunakan sehingga mengakibatkan rendahnya literasi peserta didik terhadap Pembelajaran Sejarah.

1.2.4 Media pembelajaran yang tersedia kurang cukup menarik dalam mengembangkan Literasi sejarah siswa dalam proses Pembelajaran Sejarah.

1.2.5 Minimnya pengintegrasian peristiwa sejarah lokal di dalam proses pembelajaran sejarah.

1.2.6 Kurangnya sumber belajar berkenaan dengan sejarah lokal Kabupaten Klungkung terutama Peristiwa Perang Puputan Klungkung

1.2.7 Media pembelajaran komik digital belum pernah diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Guna mencegah melebarnya pembahasan penelitian ini sehingga tetap berfokus pada permasalahan yang dirumuskan dan mendapatkan hasil yang optimal. Maka, penulis membatasi penelitian ini, sebagai berikut:

1.3.1 Peningkatan literasi sejarah peserta didik dalam sejarah lokal terutama pada Peristiwa Perang Puputan Klungkung.

1.3.2 Pengembangan media komik digital Perang Puputan Klungkung. Dipilihnya materi ini dikarenakan ketidakefektifan Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas serta kurangnya implementasi materi sejarah lokal dalam pembelajaran sejarah di sekolah.

1.3.3 Alur perlawanan dalam peristiwa Perang Puputan Klungkung agar dapat dijadikan sebagai media pembelajaran komik digital interaktif bagi peserta didik.

1.3.4 Peranan media pembelajaran komik digital Peristiwa Perang Puputan Klungkung dalam meningkatkan literasi peserta didik terhadap pembelajaran sejarah.

## 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

- 1.4.1 Bagaimana *prototype* media pembelajaran komik digital Peristiwa Perang Puputan Klungkung mampu meningkatkan literasi sejarah peserta didik?
- 1.4.2 Bagaimana efektivitas pengembangan media pembelajaran komik digital Peristiwa Perang Puputan Klungkung dalam meningkatkan literasi sejarah?
- 1.4.3 Bagaimana Peranan media pembelajaran komik digital Peristiwa Perang Puputan Klungkung dalam meningkatkan literasi sejarah peserta didik?

## 1.5 Tujuan Penelitian

Dilatarbelakangi oleh berbagai permasalahan yang telah diidentifikasi, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.5.1 Untuk menghasilkan *prototype* media pembelajaran berbasis Peristiwa Perang Puputan Klungkung 1908 yang mampu meningkatkan literasi sejarah peserta didik.
- 1.5.2 Mengetahui efektivitas media pembelajaran Peristiwa Perang Puputan Klungkung 1908 berbasis komik digital dapat meningkatkan literasi sejarah.

1.5.3 Untuk menganalisis peranan media pembelajaran berbasis Peristiwa Perang Puputan Klungkung 1908 dalam meningkatkan literasi sejarah peserta didik.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti berharap bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat, baik secara teoretis maupun praktis.

### **1.6.1 Manfaat Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pengetahuan, khususnya terkait sejarah lokal di masyarakat. Peristiwa Perang Puputan Klungkung yang merupakan salah satu peristiwa bersejarah yang berasal dari Kabupaten Klungkung. Kemudian penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran sejarah dan menjadi satu rujukan atau dasar penelitian selanjutnya.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **1. Bagi Guru Sejarah**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta menjadi bahan pengayaan bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran sejarah di SMA, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dalam mengembangkan pembelajaran secara lebih mendalam dan menarik bagi peserta didik.

#### **2. Bagi Peserta Didik.**

Luaran dalam tulisan ini diharapkan dapat menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran membantu peserta didik dalam

memahami materi serta menumbuhkan minat baca bagi peserta didik terhadap sejarah lokal.

3. Bagi Program Studi Pendidikan Sejarah.

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber referensi bagi penelitian selanjutnya serta berkontribusi dalam upaya pelestarian warisan budaya, khususnya di wilayah Klungkung dan dalam mewujudkan Tri Darma Perguruan Tinggi.

4. Bagi Pemerintah Kabupaten Klungkung.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengajak masyarakat hingga pemerintah Kabupaten Klungkung maupun provinsi Bali dan generasi muda bersama melestarikan warisan yang ada di Klungkung ataupun di Bali.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Tulisan ini dapat menjadi sarana dalam melakukan penulisan penelitian lain, sebagai sarana berpikir kritis dan kreatif, menjadi inspirasi guna menumbuhkan minat dalam menyusun tulisan ilmiah dan menjadi bekal bagi penulis sebagai calon tenaga pendidik. Sehingga dapat pengetahuan tambahan dalam sejarah lokal di Kabupaten Klungkung

### 1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Luaran yang diharapkan dari penelitian ini adalah berupa media pembelajaran berbentuk komik digital. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1.7.1 Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran komik digital yang dikemas secara sistematis dan menarik dengan bentuk *Flipbook*.

1.7.2 Materi yang disajikan dan dikembangkan dalam media komik digital ini memuat konten pembelajaran yang relevan dengan materi sejarah Bab 1 Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia pada kelas XI SMA berdasarkan pada Kurikulum Merdeka dengan topik Perang Puputan Klungkung.

1.7.3 Desain media komik digital dirancang untuk dapat diakses melalui *smartphone* melalui link yang dibagikan oleh guru. Media ini tetap menyesuaikan dengan materi bahasan yang akan diajarkan yaitu pada tahap isi penjelasan materi Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia pada subtopik Perang Puputan Klungkung.

## 1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran komik digital ini diperlukan oleh sekolah sebagai sarana penunjang pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dan peserta didik dengan akses fleksibel dan menarik guna menghapus stigma bahwa pembelajaran sejarah merupakan pembelajaran yang monoton dan membosankan. Pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis peristiwa Puputan Klungkung diharapkan mampu membantu guru meningkatkan literasi sejarah peserta didik dengan pembelajaran kontekstual melalui cerita yang dekat dengan lingkungan peserta didik. Komik digital sebagai media pembelajaran memadukan unsur visual,

narasi dan teknologi yang mampu menarik minat perhatian peserta didik dan memperkuat identitas lokal nasionalisme peserta didik.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran Peristiwa Perang Puputan Klungkung berbasis komik digital didasarkan pada asumsi berikut.

1.9.1 Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran mampu memperkuat daya tarik materi pelajaran sehingga peserta didik dapat memaksimalkan literasi sejarah peserta didik.

1.9.2 Materi sejarah lokal khususnya Perang Puputan Klungkung sesuai dengan Kurikulum Merdeka sehingga secara kontekstual dapat memperkuat karakter dan nasionalisme peserta didik.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan produk ini ialah sebagai berikut:

1.9.3 Pengujian media komik digital ini yang terbatas pada skala kecil, dimana menggunakan satu kelas dalam proses pengujian sehingga belum dapat mewakili populasi yang lebih luas dan penggunaannya harus memiliki alat elektronik yang mendukung.

1.9.4 Pengembangan materi yang disampaikan dalam media komik digital berbasis Puputan Klungkung berpatok pada muatan materi sejarah kelas XI Bab 1 yakni Kolonialisme dan Perlawanan Bangsa Indonesia dengan Subtopik Peristiwa Perang Puputan Klungkung.

### **1.10 Definisi Istilah**

Penelitian ini menggunakan berbagai istilah, meliputi:

- 1.10.1 Penelitian mengenai pengembangan *Research and Development* (R&D) merupakan penelitian yang dimanfaatkan dalam mengembangkan produk. Penelitian ini memiliki tujuan untuk menaikkan produktivitas, mengembangkan produk, hingga meningkatkan wawasan lebih dalam di dunia pendidikan.
- 1.10.2 Komik digital merupakan bentuk narasi visual berbasis digital dengan menggunakan teknologi *flipbook* biasanya berupa gambar-gambar dengan teks berurutan guna mendukung alur cerita. Dalam penelitian ini komik digital dirancang sebagai media pembelajaran interaktif.
- 1.10.3 Literasi Sejarah merujuk pada kemampuan peserta didik untuk memahami, menganalisis dan menafsirkan informasi sejarah secara kritis. Literasi ini mencakup keterampilan dalam membaca sumber sejarah hingga memahami kronologi suatu peristiwa sejarah.
- 1.10.4 Sejarahh lokal adalah suatu kajian sejarah yang berfokus pada peristiwa, tokoh, budaya yang berada dalam lingkup wilayah tertentu serta memiliki makna penting bagi masyarakat setempat.