UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Pembuatan Storymap Perjalanan Ken Angrok Mendirikan Kerajaan Singhasari sebagai Media Pembelajaran
Interaktif Sejarah Indonesia**
HANIFATUS SA'ADAH A, Dr. Nur Mohammad Farda, S.Si., M.Cs.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

INTISARI
PEMBUATAN *STORYMAP* PERJALANAN KEN ANGROK MENDIRIKAN KERAJAAN SINGHASARI SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF SEJARAH INDONESIA

Oleh
Hanifatus Sa'adah Adenas
17/415690/SV/13555

Sejarah Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran wajib pada Pendidikan Dasar, Pendidikan Menengah Pertama, dan Pendidikan Menengah Atas. Pendidikan merupakan sarana penting dalam mewujudkan cita-cita bangsa dan pembelajaran sejarah bisa menjadi salah satu jalan dalam rangka mencapai tujuan tersebut. Salah satu yang dipelajari dalam Pendidikan Sejarah Indonesia adalah kerajaan-kerajaan yang pernah berdiri di Indonesia. Salah satu tokoh yang dipelajari yaitu Ken Angrok yang merupakan raja pertama Kerajaan Singhasari. Pembuatan *storymap* perjalanan Ken Angrok mendirikan Kerajaan Singhasari bertujuan untuk memudahkan pelajar dalam mempelajari sejarah serta meninjau keefektifannya.

Pembuatan rangkaian perjalanan tersebut berdasarkan dengan urutan lokasi lahir hingga wafatnya dan Ken Angrok. Perjalanan Ken Angrok ditampilkan dalam toponimi terkini dan toponimi kuno. Pembuatan *storymap* Perjalanan Ken Angrok Mendirikan Kerajaan Singhasari menggunakan aplikasi StorymapJS. Aplikasi tersebut berbasis *online* sehingga dapat diakses dengan mudah.

Tampilan *storymap* menggunakan *templete* yang menarik. *Storymap* dapat memuat semua informasi agar dapat menarik minat belajar dan sebagai media pembelajaran yang interaktif. *Storymap* Perjalanan Ken Angrok Mendirikan Kerajaan Singhasari dapat dijadikan salah satu media alternatif pada saat pandemi COVID 19 yang mengharuskan kegiatan belajar mengajar menggunakan sistem *online.*

Kata Kunci: *Storymap,* Ken Angrok, Sejarah, StorymapJS

UNIVERSITAS
GADJAH MADA
**Pembuatan Storymap Perjalanan Ken Angrok Mendirikan Kerajaan Singhasari sebagai Media Pembelajaran
Interaktif Sejarah Indonesia**
HANIFATUS SA'ADAH A, Dr. Nur Mohammad Farda, S.Si., M.Cs.
Universitas Gadjah Mada, 2020 | Diunduh dari http://etd.repository.ugm.ac.id/

ABSTRACT
THE PRODUCTION OF KEN ANGROK'S JOURNEY FOR INTERACTIVE LEARNING MEDIA USING STORYMAP

Oleh
Hanifatus Sa'adah Adenas
17/415690/SV/13555

Indonesian history is determined to be one of the compulsory subjects in primary and secondary school. Education is an important medium to reach the national aims, and history learning can be a method to reach the goals. One of many topics that is taught in Indonesian history is about kingdoms which had existed in Indonesia. One of the figure that is studied is Ken Angrok which is the first king of Singhasari Kingdom. The establishment of storymap about Ken Angrok's journey in building singhasari kingdom is made to simplify learners in learning the sequence of events when Ken Angrok was building Singhasari Kingdom.

The establishment of storymap about Ken Angrok's journey in building Singhasari Kingdom made based on the sequences from his place of birth until his demise. His journey was displayed in the latest and ancient toponomy. The production of storymap about ken angrok in building Singhasari Kingdom is used the StorymapJS application. It is an online-based application, so that it can be accessed easily.

The display of the storymap is using an attractive template. The storymap can accommodate all information in order to catch leaners' interest and interactive. Storymap about Ken Angrok's journey in building singhasari kingdom can be used as one of interactive media during COVID 19 pandemic.

Key word: *Storymap*, Ken Angrok, *History*, *StorymapJS*