

Guidance on learning historical values in the film *Battle of Surabaya* for children in Dusun Gowok

Pendampingan Pembelajaran Nilai Sejarah dalam Film *Battle Of Surabaya* bagi Anak-Anak di Dusun Gowok

Vindi Raningrum

Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

 vindiraningrum.2022@student.uny.ac.id

Abstract: History lessons are often considered boring, especially by children. Therefore, a learning activity to teach historical values through the film *Battle of Surabaya* was held for children in Dusun Gowok, Kelurahan Polengan, Srumbung Subdistrict, Magelang Regency. This activity aimed to instill historical awareness and introduce the events of the *Battle of Surabaya* on November 10, 1945, in a fun way. The implementation method of the activity included the stages of observation, preparation, implementation, and evaluation. Animated films were chosen as the medium because they are suitable for children and have educational potential. The results of the activity showed that the children were enthusiastic about participating in the learning process and gained an initial understanding of the values of struggle, nationalism, and patriotism.

Keywords: Battle of Surabaya, children, education, historical values

Abstract: Pembelajaran sejarah masih sering dianggap membosankan, terutama oleh anak-anak. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan pembelajaran nilai sejarah melalui film *Battle of Surabaya* dilaksanakan bagi anak-anak di Dusun Gowok, Desa Polengan, Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang. Kegiatan ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran sejarah serta memperkenalkan peristiwa Pertempuran Surabaya 10 November 1945 dengan pendekatan yang menyenangkan. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Media film animasi dipilih karena sesuai dengan karakteristik anak-anak dan memiliki potensi edukatif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa anak-anak antusias mengikuti pembelajaran dan memperoleh pemahaman awal mengenai nilai perjuangan, nasionalisme, dan patriotisme.

Kata kunci: anak-anak, Battle of Surabaya, nilai-nilai sejarah, pendidikan

Submitted: 26 December 2025 | Accepted 11 January 2026

PENDAHULUAN

Dusun Gowok merupakan salah satu dusun yang berada di Desa Polengan, Kecamatan Srumbung, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah. Dusun ini memiliki tingkat aktivitas pertanian yang relatif tinggi, sehingga sektor pertanian berperan sebagai penunjang utama perekonomian masyarakat. Oleh karena itu, sebagian besar penduduk Dusun Gowok bekerja sebagai petani (Samidjo et al., 2016). Selain itu, beberapa masyarakat juga menjalankan usaha yang ber-

skala mikro, kecil dan menengah (UMKM) sebagai alternatif sumber pendapatan.

Sementara itu, dari segi struktur kepemimpinan Dusun Gowok melibatkan peran Kepala Dusun, Ketua PKK dan Posyandu, serta Ketua Pemuda Dusun Gowok. Seluruh unsur kepemimpinan tersebut saling berkoordinasi dan bekerja sama guna mewujudkan lingkungan yang aman, nyaman, serta berkolaborasi dalam upaya pengembangan dan kemajuan Dusun Gowok. Adapun batas-batas wilayah Dusun Gowok secara administratif adalah sebagai berikut.

Tabel 1.1 Batas Wilayah Dusun Gowok

Utara	Dusun Lembar, Desa Polengan
Timur	Dusun Sumber Sari, Desa Mranggen
Selatan	Dusun Polengan, Desa Polengan
Barat	Dusun Babadan, Desa Polengan

Komposisi penduduk Dusun Gowok mencakup berbagai kelompok usia, mulai dari anak-anak, remaja, orang dewasa, hingga lanjut usia. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, jumlah anak-anak di Dusun Gowok tergolong banyak, dilihat dari tingkat keikutsertaan anak-anak dalam kegiatan TPQ dan bimbingan belajar. Tercatat sebanyak 30 anak mengikuti kegiatan tersebut, dengan latar belakang pendidikan tingkat TK dan SD. Meskipun demikian, sebagian besar masyarakat Dusun Gowok memiliki tingkat pendidikan terakhir pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Hal ini sejalan dengan materi pelajaran yang ada di dalam buku-buku sekolah Bahasa Indonesia (Mawaidi & Nurhayati, 2025). Kondisi ini dipengaruhi oleh rendahnya dorongan untuk melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Terbatasnya pilihan pendidikan nonformal di luar sekolah turut menjadi faktor yang melatarbelakangi keadaan tersebut. Selain itu, juga ditemukan fakta bahwa pendampingan belajar anak di luar jam sekolah masih tergolong rendah (Septiana et al., 2021). Kondisi ini dipengaruhi oleh letak Dusun Gowok yang jauh dari pusat kota, sehingga akses terhadap fasilitas pendidikan tambahan masih terbatas.

Dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan di Dusun Gowok, diterapkan beberapa strategi, antara lain penyelenggaraan bimbingan belajar bagi anak-anak yang memfasilitasi anak-anak untuk belajar di luar jam sekolah. Terdapat juga lomba mewarnai gambar pahlawan, pemutaran film edukatif tema kesejarahan, dan kegiatan edukatif lainnya.

Berkaitan dengan pendidikan kesejarahan, ditemukan permasalahan pada kurang optimalnya kesadaran anak-anak terhadap sejarah bangsa Indonesia. Guna meningkatkan kesadaran dan mengedukasi anak-anak terhadap pentingnya sejarah, khususnya sejarah nasional Indonesia. Penulis merancang

program kerja yang berfokus pada kegiatan pembelajaran nonformal berbasis media film sebagai sarana pengenalan sejarah Indonesia kepada anak-anak (Simbolon, 2023). Program kerja tersebut adalah Internalisasi Nilai Sejarah Melalui Film *Battle of Surabaya*, ini merupakan salah satu program kerja individu dari kelompok KKN Dusun Gowok.

Program ini dirancang untuk memberikan dukungan edukatif kepada anak-anak di Dusun Gowok melalui penyampaian pengetahuan, wawasan, serta informasi baru yang disajikan dalam bentuk pemutaran film edukatif. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan kognitif, memperluas pemahaman anak, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya sejarah sebagai bagian dari identitas dan pembelajaran kehidupan.

METODE PELAKSANAAN

Metode merupakan suatu langkah sistematis yang digunakan untuk mencapai tujuan tertentu secara terencana dan terstruktur. Metode berfungsi sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan agar dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dengan metode yang jelas, pelaksanaan kegiatan dapat dilakukan secara terarah dan hasil yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan.

Dalam konteks pengabdian masyarakat, metode dirancang berdasarkan kebutuhan, potensi, serta kondisi nyata masyarakat, sehingga pelaksanaannya bersifat partisipatif. Metode pengabdian tidak hanya menekankan pada proses *transfer* pengetahuan, tetapi juga pada keterlibatan aktif masyarakat sebagai subjek kegiatan. Dengan demikian, metode pengabdian berperan penting dalam memastikan bahwa kegiatan pengabdian mampu memberikan manfaat nyata, berkelanjutan, dan relevan bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat.

Adapun kegiatan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari observasi, persiapan, pelaksanaan dan evaluasi kegiatan.

Observasi

Pada tahapan ini mahasiswa melakukan pengamatan untuk memperoleh gambaran awal kondisi lapangan, preferensi anak-anak, dan mengamati minat anak-anak terhadap pembelajaran sejarah. Hasil observasi ini digunakan sebagai dasar dalam merancang kegiatan agar sesuai dengan kebutuhan dan kondisi sasaran.

Persiapan

Pada tahapan ini, segala kebutuhan yang digunakan untuk kegiatan disiapkan. Dengan kata lain menyiapkan sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk kegiatan. Sarana tersebut antara lain LCD proyektor, tirai, *sound system*, laptop, serta perlengkapan pendukung lainnya. Selain itu, pada tahap

ini dilakukan pemilihan dan penentuan film edukatif yang akan ditayangkan, yaitu film *Battle of Surabaya*, yang dipilih karena memiliki muatan nilai sejarah dan pesan moral yang relevan bagi anak-anak.

Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan dilakukan sesuai dengan susunan acara yang telah dibuat. Kegiatan diawali dengan pembukaan, dilanjutkan dengan pemaparan materi pengantar mengenai sejarah Pertempuran Surabaya 1945, penayangan film *Battle of Surabaya*, serta sesi kuis berhadiah untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman anak-anak. Kegiatan kemudian ditutup dengan penutup dan dokumentasi sebagai akhir rangkaian acara.

Evaluasi

Kegiatan ini dilakukan setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai dilaksanakan. Kegiatan evaluasi bertujuan untuk menilai efektivitas pelaksanaan kegiatan, mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan, serta merumuskan solusi dan rekomendasi perbaikan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

PEMBAHASAN

Pendidikan merupakan sebuah sarana yang bertujuan untuk mengembangkan potensi manusia. Dalam Undang-Undang SISDIKNAS No20 Tahun 2003 mengatakan bahwa “Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.” Dengan pendidikan yang bermakna akan berdampak pada kualitas sumber daya manusia Indonesia di masa mendatang.

Dewasa ini, pendidikan sejarah menjadi sesuatu hal yang krusial dalam dunia pendidikan (Syahputra et al., 2021). Secara garis besar, pendidikan sejarah berkaitan dengan waktu, sejarah mengajarkan manusia untuk senantiasa menghargai waktu dan peristiwa-peristiwa yang telah terjadi di masa lalu (Rulianto, 2018:128). Seperti ungkapan dari Marcus Tullius Cicero bahwa sejarah adalah guru kehidupan (Madjid & Wahyudhi, 2014). Kesadaran akan pentingnya sejarah dapat ditanamkan sejak dini melalui berbagai metode dan media pembelajaran. Salah satunya melalui film. Media ini efektif digunakan untuk pembelajaran, mengingat anak-anak di zaman sekarang lebih menyukai hal-hal yang berkaitan dengan tontonan.

Saat belajar mengenai negara Indonesia, sejarah akan mengajarkan kita tentang banyak hal dari negara ini, mulai dari hal baik hingga yang kurang

baik. Dengan belajar sejarah, seseorang dapat memahami sejarah bangsanya sendiri sehingga rasa nasionalisme akan tumbuh, tanpa adanya paksaan dari pihak luar (Hasana & Bahri, 2025).

Meskipun demikian, masih terdapat banyak orang yang menganggap belajar sejarah itu membosankan dan hanya bisa dilakukan di lembaga pendidikan formal, seperti sekolah. Padahal belajar sejarah bisa dilakukan di lembaga non-formal, misalnya melalui komunitas dan kelompok-kelompok yang berorientasi kesejarahan. Sebagai upaya pencegahan pola pikir tersebut alangkah baiknya pendidikan kesejarahan dilakukan sedini mungkin terhadap anak-anak bangsa.

Hal tersebut menjadi latar belakang pelaksanaan program kerja Internalisasi Nilai Kesejarahan Melalui Film *Battle of Surabaya* di Dusun Gowok dengan sasaran anak-anak. Selain itu, kurangnya pengetahuan anak-anak terhadap sejarah bangsa Indonesia, juga turut menjadi faktor pendukung pelaksanaan program kerja ini. Fakta tersebut diperoleh melalui perbincangan dengan anak-anak yang masih awam tentang hari besar nasional, utamanya Hari Pahlawan pada tanggal 10 November.

Secara garis besar program kerja penayangan film sejarah ini bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya sejarah bagi generasi sekarang sedini mungkin (Hanny, Carepeboka, & Maharani, 2020). Melalui program kerja ini diharapkan anak-anak di Dusun Gowok lebih mengenal dan mengetahui sejarah bangsanya serta lebih peka terhadap isu-isu kesejarahan.

Sebagai bentuk penanaman kesadaran bersejarah, penulis melaksanakan program kerja Internalisasi Nilai Sejarah Melalui Film *Battle of Surabaya* di Dusun Gowok dengan sasaran anak-anak. Dusun Gowok berlokasi di Kecamatan Srumbung, Magelang, Jawa Tengah. Lokasi dusun ini cukup jauh dari pusat kota, menjadikan pendidikan yang ada di sekitarnya kurang bervariasi. Maka dari itu, penulis berusaha menghadirkan suasana belajar baru melalui penayangan film yang sekaligus bertujuan untuk menanamkan kesadaran akan pentingnya sejarah bagi generasi muda (Susilo, et al., 2025).

Film *Battle of Surabaya* dipilih karena beberapa faktor. Pertama, melihat dari sasaran dari program kerja ini, yaitu anak-anak yang lebih menyukai film animasi dibandingkan film dokumenter. Terlebih lagi, film memiliki nilai yang sangat strategis, selain sebagai sarana hiburan juga memiliki potensi sebagai media edukasi (Vianto & Saifulloh, 2023). Kedua, pelaksanaan program kerja ini bertepatan dengan Hari Pahlawan pada 10 November 2025 yang mana sejalan dengan alur film yang ditayangkan. Meskipun pada kenyataannya program kerja ini dilaksanakan tanggal 9 November 2025 (Pramaysti, 2019).

Sebelum melaksanakan program kerja tersebut, penulis melakukan observasi terlebih dahulu, berkaitan dengan preferensi anak-anak terhadap video

animasi, pengetahuan anak-anak terhadap sejarah bangsa Indonesia utamanya terhadap peristiwa 10 November 1945, serta mengamati aula TPQ Mambaul Muttaqin yang akan digunakan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan.

Kemudian, kegiatan dilanjutkan ke tahapan persiapan. Pada tahap ini, penulis mencari dan memilah video tema kesejarahan yang pantas ditayangkan dalam program kerja. Akhirnya, setelah melalui berbagai pertimbangan, penulis menggunakan film *Battle of Surabaya* sebagai film utama yang akan ditayangkan.

Film *Battle of Surabaya* merupakan film animasi 2D karya anak bangsa Indonesia yang dirilis pada tahun 2015 (Vianto & Saifulloh, 2023). Penulisnya adalah M. Suryanto dan Aryanto Yuniawan, serta disutradarai oleh Aryanto Yuniawan. Produksi film ini dilakukan oleh studio animasi yang berbasis di Yogyakarta, yaitu MSV Pictures, yang kini dikenal sebagai MSV Studio. Film ini mengusung genre *action*, *animation*, dan *adventure*. Kemudian, film ini menceritakan tentang kisah pertempuran 10 November 1945 di Surabaya serta perjuangan pahlawan nasional dalam mempertahankan kemerdekaan Indonesia saat itu.

Setelah menemukan film yang akan ditayangkan, penulis melanjutkan ke tahap menyusun *rundown* dan juknis serta mempersiapkan sarana fisik yang dibutuhkan, mulai dari proyektor, konsumsi peserta, hadiah kuis, pertanyaan kuis, membuat materi tentang kronologi peristiwa 10 November 1945, membersihkan aula TPQ Mambaul Muttaqin, dan lain sebagainya. Tidak lupa, penulis juga membagikan poster kegiatan sehingga informasi dapat secara luas tersebar dan menjangkau seluruh anak-anak di Dusun Gowok.



Gambar 1: Poster Informasi Pelaksanaan Program Kerja.

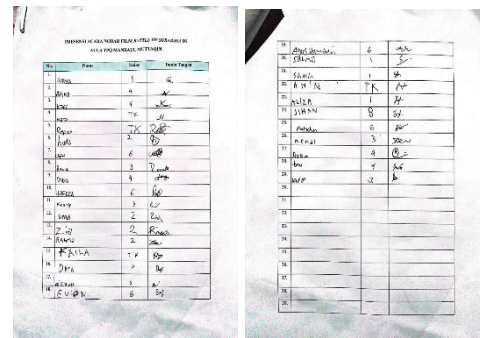


Gambar 2: Distribusi Poster Kegiatan Kepada Anak-Anak di Dusun Gowok.

Setelah kebutuhan program kerja terpenuhi, masuk ke tahap pelaksanaan. Pada tahap ini, terdapat beberapa susunan acara, meliputi pembukaan, pemaparan materi, kuis, dan penutup. Pembukaan diawali oleh MC yang kemudian diserahkan kepada penulis selaku penanggung jawab acara. Pada sesi pemaparan materi, penulis memberikan pengetahuan tentang kronologi peristiwa 10 November 1945 atau yang sering disebut Pertempuran Surabaya. Setelah selesai menyampaikan materi, acara dilanjutkan dengan penayangan film *Battle of Surabaya* yang berdurasi 1 jam 30 menit. Setiap 30 menit sekali, penulis memberikan beberapa informasi yang anak-anak belum. Misalnya istilah KNIL, Organisasi Militer PETA, dan Heiho, tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut, dan lain sebagainya. saat film berakhir, penulis memberikan 3 pertanyaan dengan hadiah kepada anak-anak yang dapat menjawab. Acara yang terakhir Adalah penutupan oleh MC dan dokumentasi.



Gambar 3: Dokumentasi Pelaksanaan Program Kerja.



Gambar 4: Presensi Kegiatan.

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, ditemukan fakta bahwa sebagian besar anak-anak antusias untuk mengikuti kegiatan belajar melalui film animasi *Battle of Surabaya* meskipun, film ini lebih diminati oleh anak laki-laki. Antusiasme tersebut menjadi sebuah bukti bahwa anak-anak secara alami akan tertarik pada kegiatan edukasi yang menyenangkan. Oleh karena itu, saat ini sangat diperlukan kreativitas dalam mengedukasi anak-anak utamanya tentang nilai sejarah dari bangsa Indonesia ini.

Terakhir, adalah tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan setelah kegiatan selesai dilaksanakan. Kegiatan evaluasi dilaksanakan untuk menemukan solusi atau upaya pencegahan bagi permasalahan di program kerja serupa ke depannya. Evaluasi yang dilakukan berkaitan dengan kendala eksternal dan internal selama kegiatan berlangsung. Dengan demikian, diharapkan program ini mampu menanamkan kesadaran akan pentingnya sejarah bagi anak-anak di Dusun Gowok. Serta memberikan pengetahuan tentang bagian kecil dari perjuangan bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan.

Tabel 2. Situasi dan Kondisi Subjek Pra dan Pascakegiatan Pemutaran Film *Battle of Surabaya*

Kategori	Kondisi Awal	Intervensi	Kondisi Akhir
Pengetahuan Sejarah	Anak-anak belum mengenal peristiwa Pertempuran Surabaya dan tokoh perjuangan	Pemutaran film <i>Battle of Surabaya</i> disertai pemaparan materi	Anak-anak mulai mengenal peristiwa sejarah dan tokoh perjuangan
Kesadaran Sejarah	Kesadaran terhadap pentingnya sejarah belum optimal	Kuis singkat setelah pemutaran film	Tumbuh ketertarikan dan kesadaran terhadap sejarah bangsa
Partisipasi Anak	Anak-anak cenderung pasif dalam kegiatan edukatif	Kegiatan interaktif selama dan setelah pemutaran film	Anak-anak lebih aktif menyampaikan pendapat

SIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian masyarakat berupa pendampingan pembelajaran nilai sejarah melalui film *Battle of Surabaya* bagi anak-anak di Dusun Gowok, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media film animasi merupakan alternatif pembelajaran sejarah yang efektif dan kontekstual. Pendekatan pembelajaran nonformal berbasis visual dan naratif mampu menarik minat serta meningkatkan antusiasme anak-anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sejarah yang selama ini cenderung dianggap membosankan.

Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan melalui tahapan observasi, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi menunjukkan bahwa perencanaan yang sistematis berperan penting dalam menunjang keberhasilan kegiatan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman awal anak-anak mengenai peristiwa Pertempuran Surabaya 10 November 1945, serta tumbuhnya kesadaran terhadap nilai-nilai perjuangan, nasionalisme, dan patriotism (Saniyah, 2025). Selain itu, partisipasi anak-anak selama kegiatan berlangsung juga mengalami peningkatan, yang terlihat dari keaktifan mereka dalam sesi diskusi dan kuis.

Kegiatan pendampingan pembelajaran sejarah melalui film animasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan edukatif, tetapi juga mampu menjadi media internalisasi nilai-nilai sejarah bagi anak-anak. Program ini diharapkan dapat menjadi model alternatif pembelajaran sejarah di luar lingkungan sekolah formal, khususnya di wilayah pedesaan dengan keterbatasan akses pendidikan nonformal, serta dapat dikembangkan lebih lanjut melalui inovasi metode dan media pembelajaran yang berkelanjutan.

PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat ini, khususnya kepada Universitas Negeri Yogyakarta, Dosen Pembimbing Lapangan, pemerintah desa beserta perangkatnya, serta masyarakat Dusun Gowok atas dukungan, kerja sama, dan partisipasi yang diberikan sehingga seluruh rangkaian kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hanny, U., Carepeboka, R. M., & Maharani, D. (2020). Pengaruh Tayangan Terhadap Minat Menonton Film Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Inovasi*, 14(2), 45-53. <https://doi.org/10.33557/ji.v14i2.1711>
- Hasana, F., & Bahri, B. (2025). Sejarah yang Terlupakan: Pentingnya Kesadaran Sejarah dalam Pembelajaran Sejarah. *ETHNOGRAPHY: Journal of Design, Social Sciences and Humanistic Studies*, 2(1), 28-38. <https://doi.org/10.54373/ethno.v2i1.105>
- Susilo, A., et al. (2025). Pentingnya Kesadaran Sejarah dalam Membangun Identitas dan Karakter Bangsa. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 7(1), 1-12. <https://doi.org/https://doi.org/10.31540/sindang.v7i1.3198>
- Madjid, M. D & Wahyudhi, J. (2014). *Ilmu Sejarah: Sebuah Pengantar*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Mawaidi & Nurhayati. (2025). *Sinergi Bahasa Indonesia untuk SMA/MA Kelas XII (Kurikulum Merdeka Revisi)*. Jakarta: Phibeta (Erlangga Group).
- Pramaysti, N. D. (2019). *Pesan Perjuangan dalam Film Animasi Battle of Surabaya* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU). <http://repository.uin-suska.ac.id/id/eprint/22013>
- Samidjo et al., (2016). Pengembangan Desa Wisata Belajar Berbasis Potensi Alam dan Pertanian di Polengan, Srumbung, Magelang. *BERDIKARI Jurnal Inovasi dan Penerapan IPTEK*, 4(1), 44-53. <https://doi.org/10.18196/bdr.415>
- Saniyah, A. M. (2025). Implementasi Jiwa Nasionalisme dan Patriotisme Melalui Diskusi Kesejarahan Berbantuan Media Film. *Bakti*, 1(1), 19-27. <https://journal.innoscientia.org/index.php/bakti/article/view/71>
- Septiana, K., Pillang, A. R., & Arsyad, S. N. (2021). Pengaruh Pemanfaatan Jam Belajar di Luar Sekolah dan Pendampingan Belajar Orang Tua Terhadap Hasil Belajar PPKN Siswa Kelas II di SDN 182 Inpres Bonto-Bonto Kabupaten Takalar. *Embrio Pendidikan: Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(2), 17-23. <https://doi.org/10.52208/embrio.v6i2.181>

- Simbolon, P. B. (2023). Pendidikan Sejarah Sebagai Penguat Pendidikan Karakter. *Krinok: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Sejarah*, 2(1), 95-101.
- Syahputra, M.A.D, et al. (2021). Peranan Penting Sejarah Lokal sebagai Objek Pembelajaran untuk Membangun Kesadaran Sejarah Siswa. *Historia: Jurnal Pendidik dan Peneliti Sejarah*, 4(1). <https://doi.org/10.17509/historia.v4i1.27035>
- Tim Literasi Nusantara. (2023). *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003*. Jakarta: CV Literasi Nusantara Abadi
- Vianto, R. O., & Saifulloh, M. (2023). Peran Heroik Prof. Dr. Moestopo dalam Film Animasi Battle of Surabaya. *Petanda: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Humaniora*, 6(1), 58-67. <https://doi.org/10.32509/petanda.v6i1.3754>
- Yuniawan, A. (2020). *Battle Of Surabaya: There Is No Glory In War*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.