PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN HISTORY CARD UNTUK PENGUATAN PENGETAHUAN SEJARAH PADA PEMBELAJARAN SEJARAH INDONESIA KELAS XI IPS SMAN 3 MANDAU

Nur Rahmawati Busyro[1], Bedriati Ibrahim[2], Asril[3]
Universitas Riau[123]

***ABSTRACT**: Penelitian ini mencoba mengembangkan media pembelajaran History Card untuk penguatan pengetahuan sejarah pada pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia yang bertujuan untuk mengetahui: 1) pengembangan media pembelajaran History Card pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau; 2) kelayakan pengembangan media pembelajaran History Card pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau; dan 3) penguatan pengetahuan sejarah siswa menggunakan media pembelajaran History Card pada pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan (Research & Development) dengan model pengembangan ADDIE yang dibagi menjadi lima tahapan yaitu Analisis (Analyze), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Penerapan (Implementation) dan Evaluasi (Evaluation). Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) pada proses pengembangan tercipta media pembelajaran History Card yang dapat digunakan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia; (2) hasil uji kelayakan secara keseluruhan media pembelajaran History Card memperoleh persentase 93,8% dari ahli materi, 92% dari ahli media, 87,4% penilaian siswa uji coba kelompok kecil serta 86,4% penilaian siswa uji coba kelompok besar dengan kategori keseluruhan "sangat layak"; (3) menguatnya pengetahuan sejarah siswa menggunakan media pembelajaran History Card yang ditandai dengan peningkatan pengetahuan siswa dari hasil pretest ke posttest, meningkatnya perhatian dan motivasi siswa, memudahkan siswa dalam belajar, menumbuhkan rasa percaya diri siswa serta memelihara iklim kelas yang kondusif karena penggunaannya yang dilakukan sambil bermain sehingga menyenangkan bagi siswa yang dilihat dari hasil angket dalam indikator kemanfaatan dalam penguatan yang memperoleh kategori "sangat baik".*

***Keywords**: Pembelajaran Sejarah, Media Pembelajaran History Card, Penguatan Pengetahuan*

I. PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan peserta didik yang secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya sehingga memiliki pengetahuan, kecerdasan serta kemampuan-kemampuan yang diperlukannya dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang diperoleh melalui proses belajar. Menurut Sapriya dalam (Zahro, Sumardi, & Marjono, 2017) pembelajaran sejarah merupakan studi yang menerangkan tentang manusia pada masa lampau dengan segala aspek kegiatan manusia

seperti politik, hukum, militer, sosial, keagamaan, kreativitas (berkaitan dengan seni, musik, arsitektur Islam), keilmuan dan intelektual. Pembelajaran sejarah adalah satu dari beberapa mata pelajaran yang mengajarkan tentang peristiwa dan kejadian yang terjadi pada masa lampau baik di dalam negeri yaitu Indonesia maupun di luar negeri atau lingkup dunia, dipelajari pada masa kini serta dapat dijadikan pedoman untuk kehidupan di masa mendatang.

Pembelajaran sejarah sering dikaitkan sebagai pembelajaran yang membosankan. Hal ini disebabkan salah satunya karena minimnya pemanfaatan media dalam pembelajaran padahal media dapat dijadikan sebagai alat bantu yang dapat menunjang keberhasilan proses belajar dan mengajar. Menurut Azikiwe dalam (Hasan et al., 2021) media pembelajaran meliputi semua hal yang digunakan oleh guru untuk melibatkan panca indera seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, peraba, dan pengecapan pada saat menyampaikan pelajarannya. Kemudian, Newby, Stepich, Lehman & Russel menyatakan bahwa media pembelajaran ialah semua hal yang bisa membawa pesan dalam pencapaian 5 tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016). Salah satu alasan mengapa media pembelajaran diperlukan adalah karena kebutuhan (*demand*). Pada saat ini kehidupan semakin kompleks, hal-hal yang dipelajari semakin sulit, yang mengakibatkan proses untuk mempelajarinya juga menjadi semakin rumit. Dalam hal ini media menjadi sarana menyederhanakan konsep pelajaran yang rumit agar lebih mudah dimengerti (Kristanto, 2016)**.**

Menurut Nasution dalam (Nurrita, 2018) manfaat menggunakan media dalam pembelajaran adalah pembelajaran menjadi lebih menarik perhatian sehingga siswa termotivasi dalam belajar, bahan pengajaran menjadi lebih jelas maknanya sehingga lebih mudah dipahami siswa, metode pembelajaran menjadi lebih bervariasi, serta siswa lebih aktif dalam kegiatan belajar karena tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja, tetapi juga mengamati, mendemonstrasikan, dan melakukan kegiatan belajar lainnya. Melihat banyaknya manfaat dari media pembelajaran ini, setiap kegiatan belajar dapat memanfaatkan media sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajarannya termasuk pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil observasi di SMAN 3 Mandau khususnya di kelas XI IPS, terdapat beberapa permasalahan dalam pembelajaran Sejarah Indonesia disana seperti kurangnya pemanfaatan media dalam pembelajaran, guru hanya memanfaatkan buku pelajaran yang tersedia dengan metode pembelajaran konvensional seperti ceramah disertai dengan penugasan dan diskusi. Terlihat siswa tidak aktif dalam kegiatan belajar, perhatian dan motivasi belajar siswa rendah dimana hanya sebagian siswa yang mendengarkan dan yang lain mengobrol dengan teman sebangkunya, ada yang melamun dan bahkan sampai mengantuk Hal ini mengakibatkan rendahnya pengetahuan siswa tentang materi sejarah yang dibuktikan dengan masih banyaknya siswa dengan hasil belajar rendah terutama di kelas XI IPS 3. Kurangnya minat dan perhatian dalam mengikuti pelajaran menyebabkan pengetahuan siswa akan pelajaran tersebut menjadi

lemah atau rendah karena itu diperlukan upaya untuk menguatkan pengetahuan sejarah siswa tersebut. Upaya itu dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran *History Card.*

Menurut Azhar Arsyad kartu (*flash card*) adalah kartu kecil yang berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang mengingatkan atau menuntun siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar itu (Arsyad, 2011). Media pembelajaran *History Card* termasuk kedalam jenis media visual dua dimensi. Cara bermainnya diadaptasi dari permainan kartu *Seven Spade* (Tujuh waru jika dalam Bahasa Indonesia) yang menyusun kartu sesuai urutannya namun untuk *history card* yang peneliti kembangkan hanya mengikuti bentuk kartu dan penyusunan kartu sesuai dengan urutan peristiwa dari materi yang peneliti pilih sementara untuk jumlah orang dan aturan permainannya tidak. Permainan kartu menggunakan media utama berupa kartu-kartu yang umumnya berukuran kecil yaitu seukuran tangan (Rahmania & Alrianingrum, 2020)

Media *history card* ini merupakan bentuk media *educational game* yang dapat dijadikan sebagai upaya penguatan yaitu penguatan *non-verbal* bagi siswa. Salah satu bentuk penguatan adalah penguatan *non-verbal* melalui kegiatan yang menyenangkan (Kumalaningrum & Haryono, 2013). Kegiatan yang menyenangkan bagi siswa yaitu bermain. Seperti menurut Kossyvaka dan Papuodi dalam (Pamungkas & Azmi, 2021) bermain merupakan media yang baik dalam belajar karena menyenangkan. Tujuan dari penguatan ini yaitu meningkatkan perhatian dan membangkitkan motivasi siswa, memudahkan siswa belajar, menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa, dan memelihara iklim kelas yang kondusif. Media pembelajaran *History Card* bermanfaat sebagai penguatan karena penggunaannya yang menyenangkan, terdapat apresiasi bagi siswa yang dapat memenangkan sehingga dalam aspek kognitif atau pengetahuan terjadi peningkatan pengetahuan siswa.

Terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu peneltian (Rahmania & Alrianingrum, 2020) dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Kartu *History Card* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI SMA", penelitian (Ramadani & Hastuti, 2020) dengan judul "Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Sejarah di SMA" serta penelitian (Roisa & Liana, 2014) dengan judul "Pengembangan Media Permainan Kartu Yu-Gi-Oh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Pada Materi Indonesia Masa Islam di Kelas X IPS SMA".

Pengembangan media ini dilakukan untuk membantu menyederhanakan konsep pembelajaran yang rumit dan panjang menjadi lebih singkat agar bisa dicerna dengan mudah, proses pembelajaran dikelas menjadi lebih menyenangkan dan dapat mengaktifkan seluruh siswa karena mereka berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran. Partisipasi langsung ini membuat siswa menjadi tidak bosan dan mampu mengikuti pembelajaran dengan baik sehingga terjadi penguatan pengetahuan sejarah siswa.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: 1) pengembangan media pembelajaran *History Card* pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau; 2) kelayakan pengembangan media pembelajaran *History Card* pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau; dan 3) penguatan pengetahuan sejarah siswa menggunakan media pembelajaran *History Card* pada pembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau.

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefekifan produk tersebut (Sugiyono, 2017). Model pengembangan media pembelajaran *History Card* ini mengacu dari model pengembangan ADDIE. Model ini dibagi menjadi lima tahapan yaitu Analisis (*Analyze*), Perancangan (*Design*), Pengembangan (*Development*), Penerapan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*) (Branch, 2009).

Alat pengumpulan data yang digunakan yaitu angket dan tes. Analisis data menggunakan analisis data kuantitatif dalam bentuk angka-angka dan analisis data kualitatif berupa saran atau masukan terkait media. Menurut Arikunto subjek uji coba kelompok kecil dilakukan pada 4-14 responden dan untuk kelompok besar antara 15-50 responden (Arikunto, 2014). Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri dari dua kelompok uji coba yaitu kelompok kecil sebanyak 6 orang siswa dan uji coba kelompok besar yaitu dengan jumlah siswa 36 orang dari kelas XI IPS 3.

III. KAJIAN TEORI

1. Pembelajaran Sejarah

Pembelajaran menurut Permendikbud Nomor 103 Tahun 2014 adalah proses interaksi antara siswa satu dengan siswa lainnya serta antara siswa dengan guru dan berbagai sumber belajar dalam sebuah lingkungan belajar (Kurniawan, 2018). Sedangkan sejarah menurut Muhammad Yamin ialah ilmu pengetahuan yang umumnya berhubungan dengan cerita bertarikh dari hasil penafsiran kejadian dalam suatu masyarakat manusia pada waktu lampau, yaitu susunan hasil penyelidikan beberapa bahan tulisan atau tanda yang lain (Ismaun, 2016).

Pembelajaran sejarah merupakan satu dari beberapa mata pelajaran yang mempelajari peristiwa-peristiwa dan kejadian-kejadian baik di dalam negeri yaitu Indonesia atau dunia pada masa lampau, yang dipelajari masa kini sebagai pedoman atau acuan untuk kehidupan mendatang. Menurut Hill dalam (Isjoni, 2007) pembelajaran sejarah sebagai sejarah normatif, substansi, serta tujuannya diarahkan pada segi-segi normatif, yaitu makna dan nilai yang sesuai dengan tujuan pendidikan.

2. Media Pembelajaran *History Card*

a. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Azikiwe dalam (Hasan et al., 2021) merupakan apa saja yang dapat digunakan guru untuk menggunakan semua panca indera penglihatan, pendengaran, pengecapan peraba, dan penciuman saat menyampaikan pelajarannya. Selanjutnya, Newby, Stepich, Lehman & Russel mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk pencapaian 5 tujuan pembelajaran (Kristanto, 2016).

Fungsi media pembelajaran bisa dikelompokkan menjadi tiga bagian yaitu memberikan bantuan kepada guru dalam bidang tugasnya, membantu para pebelajar dan memperbaiki proses belajar mengajar (Ramli, 2012). Sejalan dengan itu, Sudjana mengatakan bahwa fungsi media dalam proses pembelajaran bukanlah fungsi tambahan melainkan memiliki fungsi tersendiri sebagai alat bantu untuk menciptakan situasi yang efektif dalam proses pembelajaran (Sudjana & Rivai, 2019).

Dalam memilih dan menggunakan media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya minimal memperhatikan atau berpedoman pada kriteria-kriteria sebagai berikut, 1) ketepatannya dengan tujuan pembelajaran; 2) dukungan terhadap isi bahan pembelajaran; 3) kemudahan memperoleh media; 4) keterampilan guru dalam menggunakannya; 5) tersedianya waktu untuk menggunakannya; sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung; 5) sesuai dengan taraf berpikir siswa (Ramli, 2012).

b. *History Card* (Kartu Sejarah)

Kartu merupakan media visual yang berisi pesan, konsep atau informasi yang ingin disampaikan kepada siswa. Kartu pada umumnya terbuat dari kertas yang keras atau tebal dan pada bagian depan dan belakang masing-masing memiliki kata, frasa, kalimat atau ungkapan (Izza, 2018). Menurut (Arsyad, 2011) kartu (*flash card*) adalah kartu kecil berisi gambar, teks, tanda atau simbol yang menuntun atau mengingatkan siswa kepada suatu hal yang berhubungan dengan gambar itu. Media *flash card* ialah media dalam bentuk kartu yang berisi tentang materi pelajaran. *Flash card* menurut (Susilana & Riyana, 2008) merupakan media pembelajaran berbentuk kartu bergambar yang gambar-gambarnya dibuat dengan menggunakan tangan atau foto, atau memanfaatkan gambar/foto yang sudah ada yang ditempelkan pada lembaran-lembaran *flash card*.

History Card merupakan bentuk dari media pembelajaran *Flash Card. History Card* adalah media visual yang mengandung informasi, konsep atau fakta-fakta tentang suatu materi sejarah. Jadi bisa dikatakan bahwa *History Card* ini merupakan inovasi dari kartu pintar sebagai media pembelajaran yang dikemas seperti *educational game*. *Educational game* merupakan sebuah permainan yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, pelatihan dan pengayaan pengetahuan (Sutopo, 2020). Cara bermainnya mengadaptasi dari permainan kartu *Seven Spade* dengan menyusun kartu sesuai dengan urutannya (Kusuma, 2010).

Menurut Sebastian, permainan kartu adalah permainan tua yang telah ada sejak ribuan tahun lalu serta masih bertahan hingga saat ini. Permainan kartu ini biasanya

menggunakan media utama berupa kartu-kartu berukuran kecil yaitu seukuran tangan dan berjumlah genap. Permainan kartu diduga kuat berawal dari China terutama pada masa Dinasty Tang (618-907 M). Permainan kartu yang berkembang diawal-awal masa itu disebut-sebut sebagai leluhur permainan kartu remi, dan juga permainan kartu-kartu yang lain seperti domino dan mahjong, termasuk juga leluhur permainan kartu *Seven Spade* (Sebastian et al., 2017)**.**

3. Penguatan Pengetahuan Sejarah

a. Teori Penguatan

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), penguatan diartikan sebagai proses, cara, perbuatan menguati atau menguatkan. Dalam pengertian yang lebih luas, penguatan dapat diartikan sebagai cara yang dilakukan oleh seseorang untuk menguatkan orang lain. Dalam aspek kognitif atau pengetahuan, penguatan dapat dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan serta hasilnya dapat dilihat dari meningkatnya pengetahuan peserta didik. Penguatan salah satunya dapat dilakukan dalam bentuk penguatan Non-Verbal. Penguatan Non-verbal dapat dilakukan dalam beberapa bentuk yaitu bentuk mimik atau gerakan badan, gerak mendekati, sentuhan, pemberian simbol/benda, penguatan tak penuh, dan kegiatan yang menyenangkan (Guru dapat menggunakan kegiatan-kegiatan atau tugas-tugas yang menyenangkan sebagai penguatan) (Kumalaningrum & Haryono, 2013).

Menurut Winataputra dalam (Kumalaningrum & Haryono, 2013) penguatan bertujuan untuk meningkatkan perhatian siswa dan membangkitkan motivasi siswa, memudahkan siswa belajar, menumbuhkan rasa percaya diri pada diri siswa serta memelihara iklim kelas yang kondusif dimana suasana kelas yang menyenangkan, aman dan dinamis akan mendorong aktivitas belajar siswa lebih maksimal.

b. Pengetahuan Sejarah

Menurut Notoatmodjo pengetahuan seseorang sebagian besar diperoleh melalui indra pendengaran dan indra penglihatan (Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, 2019). Pengetahuan atau wawasan sejarah adalah segala sesuatu yang diketahui terkait dengan peristiwa sejarah yang diperoleh dari hasil penginderaan seperti penglihatan ataupun pendengaran. Wawasan atau pengetahuan kesejarahan yang berarti sebagai pandangan atau pengetahuan tentang peristiwa yang terjadi pada masa lampau (Pernantah & Fikri, 2021). Menurut Notoatmodjo dalam (Wawan & Dewi, 2010) pengetahuan seseorang terhadap suatu objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda. Secara garis besar dibagi menjadi 6 tingkat pengetahuan, yaitu:

1) Tahu (*Know):* Tahu disini merupakan tingkatan yang paling rendah. Kata kerja yang digunakan untuk mengukur orang yang tahu tentang apa yang dipelajari yaitu dapat menyebutkan, menguraikan, mengidentifikasi, menyatakan dan sebagainya.
2) Memahami (*Comprehrension*): Memahami suatu objek bukan hanya sekedar tahu terhadap objek tersebut, dan juga tidak sekedar menyebutkan,

tetapi orang tersebut dapat menginterpretasikan secara benar tentang objek yang diketahuinya.

3) Aplikasi (*Application*): diartikan apabila orang yang telah memahami objek yang dimaksud dapat menggunakan ataupun mengaplikasikan prinsip yang diketahui tersebut pada situasi atau kondisi yang lain.
4) Analisis (*analysis*): indikasi bahwa pengetahuan seseorang telah sampai pada tingkatan ini adalah jika orang tersebut dapat membedakan, memisahkan, mengelompokkan, membuat bagan (diagram) terhadap pengetahuan objek tersebut.
5) Sintesis (*syntesis*): merupakan kemampuan seseorang dalam merangkum atau meletakkan dalam suatu hubungan yang logis dari komponen pengetahuan yang sudah dimilikinya.
6) Evaluasi (*evaluation*):kemampuan untuk melakukan justifikasi atau penilaian terhadap suatu objek tertentu.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Media Pembelajaran *History Card*

a. Tahap Analisis (*Analyze*)

Analisis Masalah, menganalisis permasalahan pembelajaran Sejarah Indonesia siswa yang terjadi dikelas XI IPS khususnya XI IPS 3 SMAN 3 Mandau seperti keterbatasan pemanfaatan media dalam pembelajaran, seringnya penggunaan metode pembelajaran yang sama disetiap pertemuan seperti cermah dan diskusi dengan hanya memanfaatkan buku pelajaran yang tersedia sebagai sumber belajar. Kurangnya perhatian dan motivasi belajar siswa dalam belajar yang mengakibatkan lemahnya pengetahuan siswa akan materi pelajaran sehingga dibutuhkan media pembelajaran *History Card* sebagai sarana menguatkan pengetahuan siswa akan materi sejarah.

Analisis Konsep, SMAN 3 Mandau masih menggunakan kurikulum 2013 untuk pembelajaran kelas XI. Materi yang dimuat pada media yaitu Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Kompetensi Dasar 3.7 menganalisis peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia. Kompetensi Dasar 4.7 menalar peristiwa proklamasi kemerdekaan dan maknanya bagi kehidupan sosial, budaya, ekonomi, politik, dan pendidikan bangsa Indonesia dan menyajikannya dalam bentuk cerita sejarah. Materinya dibagi dalam empat sub judul materi yaitu kekalahan Jepang oleh sekutu, peristiwa Rengasdengklok, perumusan teks proklamasi dan proklamasi berkumandang.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pengumpulan Bahan, disini dilakukan pencarian sumber-sumber materi dan gambar yang akan dimuat pada media, pengumpulan data bentuk dan ukuran kartu, menentukan aplikasi untuk membuat tampilan media yaitu dengan menggunakan aplikasi *Canva*.

Pembuatan Storyboard, bertujuan untuk memberikan gambaran terkait dengan tampilan media pembelajaran *History Card* serta materi yang akan dimuat. Storyboard ini yang mewakili rancangan awal kartu mulai dari cover, tampilan isi, kotak kartu serta materi dan gambar bersal dari sumber mana saja.

Menyusun Instrument dan Merancang Soal. Instrument disini yaitu pembuatan angket untuk ahli media, ahli materi, siswa serta angket penilaian soal

pretest dan posttest. Sementara soal yang dibuat dalam dua jenis yaitu pretest dan posttest dengan jumlah 20 soal.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pembuatan Produk. Tahapan ini dibagi menjadi beberapa proses, pertama dimulai dari pembuatan isi materi dalam bentuk materi-materi yang tidak terlalu panjang agar dapat dimuat pada media kartu yang ukurannya tidak besar. Lalu ditentutakan gambar yang sesuai dengan materi. Keseluruhan materi dengan 4 sub judul materi dengan masing-masing sub judul materi ada 9 materi sehingga semuanya terdapat 36 materi. Setelah materi selesai, kedua dilakukan pembuatan kartu seperti cover kartu dan tampilan isi kartu, petunjuk penggunaan kartu serta kotak kartu. Ukuran kartu yang dipilih yaitu 8 × 11 cm sementara kotaknya berukuran 9 × 12 × 2 cm. *History Card* kemudian dicetak di toko percetakan untuk kemudian divalidasi.

Validasi Ahli Materi. Validasi materi ini dilakukan dengan tujuan untuk menilai apakah materi yang dimuat pada media pembelajaran *History Card* ini sudah sesuai dengan standar isi sepert kesesuain dengan kurikulum, KI dan KD serta lainnya. Validasi materi dilakukan oleh Bapak Dr. Ahmal, M. Hum yang merupakan dosen Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau. Pertemuan dengan ahli materi dilakukan sebanyak dua kali. Pertemuan pertama diberikan **saran perbaikan/revisi** oleh ahli materi yaitu 1) Gunakan kalimat yang baku sesuai dengan PEUBI seperti pada Jepang Bertekuk Lutut ganti Kekalahan Jepang oleh Sekutu; 2) Harus ada keseimbangan materi pada kartu, sesuaikan materi dengan jumlah kartu; 3) Materi bisa dipadatkan atau penggabungan dengan point-point; 4) Gunakan sumber ilmiah dalam mencari materi, contoh seperti MC. Recklefs; 5) pada sub judul materi ganti Rengasdengklok jadi peristiwa Rengasdengklok, Perumusan teks jadi perumusan teks proklamasi agar lebih jelas.

Pada pertemuan kedua dilakukan penilaian angket ahli materi. Berikut tabel data hasil validasi dari ahli materi.

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kelayakan Isi Materi	28
2.	Kemanfaatan Isi	14
3.	Komponen Penyajian	19
Jumlah		61

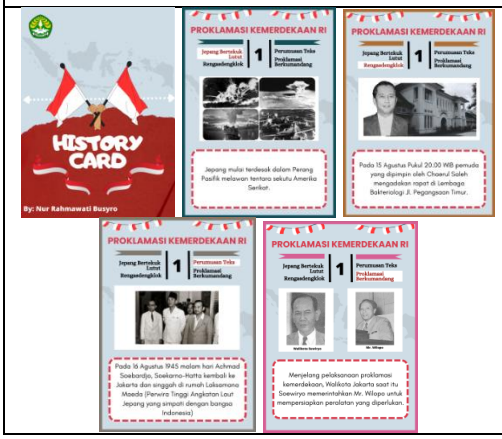
Berdasarkan tabel diatas terdapat 13 butir indikator dalam aspek penilaian materi. Jumlah perolehan skor yang didapat yaitu 61 dengan jumlah total skor maksimal keseluruhan yaitu 65. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **93,8%** dengan kategori "**sangat baik/sangat layak**".

Validasi Ahli Media. Validasi media dilakukan oleh Ibu Drs. Erlisnawati, M. Pd yang merupakan dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) FKIP Universitas Riau. Aspek utama yang dinilai oleh ahli media dibagi menjadi tiga aspek indikator penilaian yaitu pertama, kriteria produksi seperti fisik, bahan serta ukuran media. Kedua, aspek tampilan berkaitan dengan penggunaan bahasa, warna, gambar, jenis tulisan dan kemenarikan media. Ketiga aspek kualitas teknis yang berkaitan dengan kriteria pemilihan media pembelajaran. Pertemuan dengan ahli media juga dilakukan sebanyak dua kali. Pada pertemuan pertama diberikan **saran perbaikan/revisi** oleh ahli media yaitu 1) Warna Background (Latar belakang) diubah, pilih warna yang sedikit mencolok agar gambar terlihat; 2)

Berikan nomor pada sub-judul materi biar jelas; 3) Sedikit diperbaiki keseimbangan tata letaknya; 4) Ganti gambar bendera di *cover* dengan Soekarno yang membacakan teks proklamasi.5) Pada petunjuk penggunaan berikan kode kotak warna yang membedakan sub judul materi. Pada pertemuan kedua dilakukan penilaian angket ahli media. Berikut tabel data hasil validasi dari ahli media.

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Kriteria Produksi	14
2.	Aspek Tampilan	32
3.	Kualitas Teknis	23
Jumlah		69

Berdasarkan tabel diatas terdapat 15 butir indikator dalam aspek penilaian materi. Jumlah perolehan skor yang didapat yaitu 69 dengan jumlah total skor maksimal keseluruhan yaitu 75. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **92%** dengan kategori "**sangat baik/sangat layak**".

Desain Awal	Revisi
	

d. Tahap Penerapan (Implementation)

Uji Coba Kelompok Kecil (Terbatas)

Pada uji coba kelompok kecil, dipilih siswa/i berjumlah 6 orang. Sebelum pembelajaran dengan media pembelajaran *History Card* dimulai diberikan *Pretest* untuk mengukur pengetahuan awal siswa terkait materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Setelah pengerjaan *pretest* selesai dilaksanakan, selanjutnya masuk pada tahap pembelajaran menggunakan media pembelajaran *History Card.* Selesai pembelajaran *posttest* diberikan kepada siswa. Soal yang diberikan berjumlah 20 soal. Hasil dari *pretest* dan *posttest* ini dihitung dengan menggunakan rumus rata-rata. Jika hasil *pretest* lebih rendah dibandingkan dengan post test dengan perbandingan yang cukup signifikan maka media pembelajaran *History Card* dikatakan layak dan mampu dijadikan sarana penguatan pengetahuan bagi siswa untuk pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Namun sebaliknya jika hasil *pretest* lebih tinggi dibandingkan dengan *posttest* atau hasil *pretest* sama dengan *posttest* dapat dikatakan bahwa media pembelajaran *History Card* tidak layak dan tidak mampu dijadikan sarana penguatan pengetahuan bagi siswa untuk

pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia. Berikut rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa dari uji coba kelompok kecil.

Siswa No.	Nilai Test	
	Pre	***Post***
1	55	90
2	40	85
3	55	90
4	45	85
5	45	80
6	45	90
Jumlah	**285**	**520**
Rata-Rata	**47,5**	**86,7**

Berdasarkan tabel diiatas dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang cukup signifikan dari rata-rata siswa dari hasil uji coba kelompok kecil yang berjumlah 6 orang siswa dengan rata-rata nilai pretest 47,5 dan posttest 86,7. Peningkatan hasil ini menunjukkan telah terjadi penguatan pengetahuan sejarah siswa dari aspek kognitif. Selain hasil *pretest* dan *posttest* juga diberikan angket kepada siswa yang di dalamnya sudah berisikan pernyataan terkait dengan penilaian aspek media, materi serta kemanfaatan media dalam penguatan. Adapun hasil dari angket respon siswa dari uji coba kelompok kecil dengan jumlah 6 siswa kelas XI IPS 6 SMAN 3 Mandau ini adalah sebagai berikut.

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Aspek Media	110
2.	Aspek Materi	83
3.	Kemanfaatan Dalam Penguatan Pengetahuan	148
Jumlah		341

Berdasarkan tabel diatas terdapat 13 butir indikator dalam angket penilaian siswa. Jumlah perolehan skor yang didapat yaitu 341 dengan jumlah total skor maksimal keseluruhan yaitu 390. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **87,4%** dengan kategori "**sangat baik/sangat layak**".

Uji Coba Kelompok Besar

Uji kelompok besar dilakukan pada hari Senin, 15 Mei 2023 di kelas XI IPS 3 dengan jumlah siswa 36 orang. Pelaksanaan pembelajaran Sejarah Indonesia materi Peristiwa Proklamasi Kemerdekaan Indonesia menggunakan media pembelajaran *History Card* pada uji coba kelompok besar ini dimulai dengan pembukaan yang dilakukan oleh guru seperti meminta salah satu siswa untuk memimpin do'a, mempersiapkan kelas, memeriksa kehadiran, memberikan motivasi awal serta mengingatkan siswa tentang materi yang dipelajari sebelumnya. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk mengisi *pretest* untuk melihat seberapa besar pengetahuan siswa sebelum menerima pembelajaran menggunakan media pembelajaran *History Card*.

Selesai pengisian *pretest*, siswa diperlihatkan beberapa gambar terkait proklamasi. Dalam hal ini terlihat bahwa siswa sudah mengetahui tentang peristiwa proklamasi. Contohnya mereka ingat gambar tentang Soekarno yang

membacakan teks Proklamasi serta proklamasi yang dilaksanakan pada tanggal 17 Agustus 1945. Selanjutnya siswa diberikan beberapa pertanyaan yang merangsang pengetahuan siswa akan materi Proklamasi. Contohnya bagaimana proklamasi bisa diraih serta beberapa tokoh yang terlibat. Mereka memahami bahwa proklamasi yang diadakan pada tanggal 17 Agustus 1945 itu diraih dengan perjuangan para tokoh-tokoh seperti Soekarno dan Hatta. Namun pemahamannya hanya sebatas hal itu, terkait berbagai peristiwa yang terjadi sebelum proklamasi, faktor-faktor yang kemudian mendorong dilaksanakannya Proklamasi serta tokoh-tokoh lain yang terlibat belum diketahui. Kemudian siswa diminta untuk membaca buku pegangan Sejarah Indonesia siswa dan mengidentifikasi sebanyak mungkin pertanyaan yang akan terjawab melalui proses belajar. Setelah selesai, guru memperkenalkan dan menyampaikan tentang media pembelajaran *History Card* serta bagaimana penggunaannya.

Siswa kemudian dibentuk dalam 6 kelompok dan memulai pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *History Card*. Siswa membaca dan melakukan pencatatan materi sesuai dengan urutan kartu yang dikeluarkan saat bermain. Dalam hal ini catatan yang ada masih acak karena mencatat masih berdasarkan kartu yang dikeluarkan sesuai dengan nomor dan sub judul materinya. Permainan kartu dilakukan sampai semua sub judul materi dikeluarkan dan diurutkan lalu. Siswa yang terlebih dahulu menghabiskan kartu yang ada ditangannya mendapatkan **penghargaan** berupa nilai tambahan. Setelah permainan berakhir, susunan kartu yang sudah sesuai dengan urutan dan sub judul materinya itu ditutup oleh guru sehingga siswa tidak lagi bisa melihat isi kartu.

Siswa bersama kelompoknya kemudian berdiskusi dan mulai mengurutkan peristiwa yang ada secara kronologis sesuai dengan urutan waktunya (analisis). Setelah itu, siswa bersama kelompoknya membuat cerita sejarah dengan menggunakan bahasa sendiri dengan mengurutkan peristiwa Proklamasi Kemerdekaan dalam bentuk cerita-cerita yang tersusun dan terurut (sintesis). Setelah selesai, hasil cerita sejarah dikumpulkan, guru memilih salah satu cerita sejarah yang paling baik dari ke enam kelompok yang mengumpulkan. Kelompok yang terpilih diberikan kesempatan mempresentasikan hasil cerita sejarahnya sementara kelompok lain meyimak dan dapat mengemukakan pendapatnya lalu dibuka sesi tanya jawab. Selanjutnya, siswa memberikan kesimpulan akhir dari materi proklamasi kemerdekaan Indonesia sebelum pembelajaran ditutup. Disini terlihat bahwa siswa mampu memberikan kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Kesimpulan disampaikan secara lisan dengan guru hanya meminta perwakilan satu orang dari setiap kelompoknya. Lalu guru juga memberikan kesimpulan akhir, dan memberikan evaluasi kepada siswa dalam bentuk pengisian *posttest*. Setelah itu, siswa juga diminta untuk mengisi angket penilaian siswa. Pada akhir pembelajaran, guru memberikan **hadiah** berupa *snack* kepada kelompok yang menang berdasarkan perhitungan poin tertinggi yang didapat.

Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar ini diperoleh rata-rata pretest keseluruhan siswa 48,6 dan mengalami peningkatan pada posttest nya mencapai 84,2. Sementara itu hasil angket siswa dapat dilihat sebagai berikut.

No.	Indikator Penilaian	Skor Perolehan
1.	Aspek Media	656
2.	Aspek Materi	471

3.	Kemanfaatan Dalam Penguatan Pengetahuan	895
Jumlah		2022

Berdasarkan tabel diatas terdapat 13 butir indikator dalam angket penilaian siswa. Jumlah perolehan skor yang didapat yaitu 2022 dengan jumlah total skor maksimal keseluruhan yaitu 2340. Hasil akhir setelah dihitung dengan rumus kelayakan memperoleh persentase nilai sebesar **86,4%** dengan kategori "**sangat baik/sangat layak**".

e. Tahap Evaluasi (Evaluation)

Setelah melakukan tahap implementasi, langkah selanjutnya adalah *evaluate*/evaluasi dari pengembangan media pembelajaran *History Card*. Pada tahapan ini dilakukan analisis data kualitas media pembelajaran *History Card* secara keseluruhan sehingga diperoleh hasil akhir media pembelajaran *History Card* untuk peguatan pengetahuan sejarah pada bembelajaran Sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau.

2. Kelayakan Media Pembelajaran History Card

Kelayakan media pembelajaran *History Card* untuk penguatan pengetahuan sejarah pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau melalui tahap validasi ahli materi, ahli media dan penilaian oleh siswa melalui uji coba kelompok kecil dan kelompok besar sebagai pengguna. Rata-rata skor yang diperoleh didapatkan hasil kelayakan pada masing-masing tahapan penilaian baik dari ahli materi, media, siswa melalui uji coba kelompok kecil dengan 6 orang siswa dan kelompok besar dengan 36 siswa secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

No.	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Materi	61	93,8%	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Media	69	92%	Sangat Layak
3.	Penilaian Siswa Kelompok Kecil	341	87,4%	Sangat Layak
4.	Penilaian Siswa Kelompok Besar	2022	86,4%	Sangat Layak
Rata-rata				**Sangat Layak**

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *History Card* untuk penguatan pengetahuan sejarah pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau "Sangat Layak" berdasarkan tahap penilaian ahli materi dengan persentase 93,8% dan ahli media dengan persentase 92% dengan kategori "Sangat Layak". Sedangkan untuk penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil didapatkan persentase 87,4% dan pada kelompok besar 86,4% dengan kategori "Sangat Layak". Dari penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran *History Card* "Sangat Layak" digunakan untuk penguatan pengetahuan sejarah pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau.

3. Penguatan Pengetahuan Sejarah Siswa Menggunakan Media Pembelajaran *History Card* Pada Pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS SMAN 3 Mandau

Salah satu tujuan penelitian pengembangan ini adalah untuk mengetahui penguatan pengetahuan sejarah siswa menggunakan media pembelajaran *History Card.* Penguatan dapat dilakukan dengan melaksanakan pembelajaran yang menyenangkan atau dengan penguatan non verbal (Kumalaningrum & Haryono, 2013). Media pembelajaran *History Card* dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan karena dilakukan sambil bermain. Sebagaimana yang diungkapkan oleh Kossyvaka & Papoudi dalam (Pamungkas & Azmi, 2021) bahwa bermain juga merupakan media yang baik untuk belajar karena menyenangkan, sekarela dan secara instrinsik memotivasi, fleksibel dengan orientasi non-literal, dengan bermain peserta didik akan berkomunikasi yang membutuhkan keterlibatan aktif. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran *History Card* ini, siswa juga mendapatkan apresiasi atau penghargaan jika memenangkan permainan. Ini juga menjadi salah satu bentuk dari penguatan. Dimana pada akhir permainan, guru memberi *reward* berupa *snack* kepada kelompok yang menang berdasarkan perhitungan poin tertinggi yang didapatkan.

Selain itu, dalam pengukuran penguatan ini dilihat berdasarkan hasil angket siswa dalam indikator kemanfaatan dalam penguatan serta dampak yang diperoleh berupa peningkatan pengetahuan siswa dilihat dari *pretest* dan *posttest* yang mengalami peningkatan baik pada uji coba kelompok kecil dari rata-rata pretest 47,5 meningkat pada posttest nya 86,7 dan pada uji coba kelompok besar 48,6 mengalami peningkatan menjadi 84,2. Berikut hasil angket siswa dalam indikator kemanfaatan dalam penguatan.

Indikator	**Persentase**	
	Kelompok Kecil	**Kelompok Besar**
Meningkatkan Perhatian dan Motivasi Siswa	90%	93%
Memudahkan Siswa Belajar	78%	77%
Menumbuhkan Rasa Percaya Diri Pada Siswa	83%	81%
Memelihara Iklim Kelas yang Kondusif	87%	93%
Rata-rata	84,5%	86%

Berdasarkan tabel diatas perolehan skor keseluruhan dalam indikator kemanfaatan dalam penguatan pada uji coba kelompok kecil memperoleh 84,6% dengan kategori "**sangat baik**". Begitupula pada uji coba kelompok besar memperoleh 86% dengan kategori "**sangat baik**". Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *History Card* sangat baik untuk penguatan pengetahuan sejarah siswa pada pembelajaran Sejarah Indonesia Kelas XI IPS 3 SMAN 3 Mandau. Hal ini juga disimpulkan oleh siswa melalui kolom komentar yang terdapat pada angket "dengan media ini pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan, ditambah tampilan kartu yang colorful membuat tampilannya semakin menarik untuk dilihat", "dengan media ini saya menjadi lebih termotivasi dalam belajar karena menyenangkan", 'media ini memudahkan dalam memahami materi pelajaran" dan masih banyak komentar lainnya.

V. SIMPULAN

Pengembangan media pembelajarah *History Card* pada pembelajaran sejarah Indonesia kelas XI IPS SMAN 3 Mandau dilakukan dengan melalui serangkaian tahapan sesuai dengan prosedur pengembangan model ADDIE yaitu *Analyze* (analisis), *design*

(perancangan), *develop* (pengembangan), *implement* (implementasi), dan *evaluate* (evaluasi). Hasil uji kelayakan media pembelajaran *History Card* dengan validasi dari ahli media dan materi. Berdasarkan penilaian ahli media secara keseluruhan memperoleh persentase sebesar 92% dan dinyatakan "Sangat Layak". Sementara hasil dari penilaian ahli materi memperoleh persentase sebesar 93,8% dan dinyatakan "sangat layak". Penilaian kelayakan juga berdasarkan penilaian siswa melalui uji coba kelompok kecil memperoleh persentase 87,4% dengan kategori "Sangat Layak" dan uji coba kelompok besar memperoleh persentase 86,4% dengan kategori "Sangat Layak". Sehingga dapat disimpulkan bahwa produk hasil pengembangan media pembelajaran *History Card* yang dilakukan oleh peneliti memperoleh kelayakan secara keseluruhan yaitu "sangat baik/sangat layak".

Media *History Card* termasuk kedalam jenis media pembelajaran *Educational Game* yang dapat digunakan dalam pembelajaran sambil bermain. Media ini bisa dijadikan sebagai penguatan bagi siswa yaitu dalam bentuk penguatan *non-verbal* melalui kegiatan yang disenangi oleh siswa. Salah satu kegiatan yang disenangi oleh siswa adalah bermain sambil belajar seperti penggunaan media pembelajaran *History Card* ini. selain itu penggunaan media ini juga memberikan apreasiasi serta *reward* terhadap siswa yang menang serta mampu menyelesaikan tugas nya dengan baik membuat siswa semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. *History Card* juga mampu menarik perhatian dan membangkitkan motivasi belajar siswa yang dapat dilihat dari keaktifan siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dari awal sampai akhir pembelajaran. Media ini juga memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, serta memelihara iklim kelas yang kondusif yang dapat dilihat dari kemampuan siswa menyelesaikan tugasnya dengan baik, keberanian dalam mengemukakan pendapat, bertanya atau menjawab, serta memberikan kesimpulan pada akhir pembelajaran setelah penggunaan media. Siswa juga merasa senang dalam kegiatan belajar yang ditunjukkan dengan antusiasnya mengikuti permainan hingga selesai.

VI. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.

Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer.

Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, *12*(1), 97.

Hasan, M., Milawati, Darodjat, Tahrim, T., Harahap, T. K., Anwari, A. M., … Indra, I. M. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*. Klaten: Tahta Media Group.

Isjoni. (2007). *Pembelajaran Sejarah Pada Satuan Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Ismaun. (2016). Pengertian dan Konsep Sejarah. *Ilmu Sejarah Dalam Pips*, *2*(1), 427.

Izza, N. (2018). *Skripsi Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Kuartet Materi Keragaman Budaya Di Indonesia Kelas IV Minu Raudlatul Falah Talok Malang*. 28.

Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang Surabaya.

Kumalaningrum, D. M., & Haryono. (2013). Pemberian Penguatan (Reinforcement) Dalam Pembelajaran Matematika Pada Materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (Spldv) Di Kelas Viii Smp Al-Azhar Menganti Gresik. *MATHEdunesa*, *2*(1), 38.

Kurniawan, H. (2018). *Literasi Dalam Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Gava Medi.

Kusuma, R. . (2010). Aplikasi Permainan Seven Spade dengan Macromedia Adobe Flash. *Skripsi FT UPN Veteran Jatim*, 3.

Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, *3*(1), 171.

Pamungkas, S., & Azmi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Edukatif Dalam Pembelajaran Sejarah Indonesia Masa Kolonialisme Dan Imperialisme Bangsa Eropa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, *11*(1), 137.

Pernantah, P. S., & Fikri, A. (2021). Wawasan Sejarah Pandemi Untuk Penguatan Karakter Mahasiswa Di Era Covid-19. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, *15*(1), 154.

Rahmania, Y. A., & Alrianingrum, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Kartu History Card. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, *10*(1), 1–8.

Ramadani, F., & Hastuti, H. (2020). Pengembangan Media Kartu Kuartet Pembelajaran Sejarah di SMA. *Jurnal Kronologi*, *2*(4).

Ramli, M. (2012). Media Teknlogi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press.

Roisa, A., & Liana, C. (2014). Pengembangan Media Permainan Kartu Yu-Gi-Oh Untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran Sejarah Pada Materi Indonesia Masa Islam Di Kelas X IPS SMA. *E-Journal Pendidikan Sejarah*, *2*(3), 26–37.

Sebastian, T., Wahyudi, A. T., Studi, P., Komunikasi, D., Seni, F., Petra, U. K., & Siwalankerto, J. (2017). Perancangan Permainan Kartu Sebagai Media Pengenalan Tokoh Pewayangan Dengan Basis Kisah Ramayana. *Neliti*, 1–12.

Sudjana, N., & Rivai, A. (2019). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru ALgesindo.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Susilana, R., & Riyana, C. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima.

Sutopo, A. H. (2020). *Pengembangan Educational Games*. Banten: Tapozart.

Wawan, A., & Dewi. (2010). *Teori dan Pengukuran Pengetahuan, Sikap dan Perilaku Manusia*. Yogyakarta: Nuha Medika.

Zahro, M., Sumardi, & Marjono. (2017). The Implementation Of The Character Education In History Teaching. *Jurnal Historica*, *1*(1), 1–11.