

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS PERMAINAN
 MYSTERY BOX UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK
 KELAS X SMAN 1 PAPAR KEDIRI**

**DEVELOPMENT OF A MYSTERY BOX GAME-BASED HISTORY LEARNING MEDIA
 TO INCREASE LEARNING INTEREST OF GRADE X STUDENTS AT
 SMAN 1 PAPAR KEDIRI**

^{1*}Tri Yutta Lestari, ²Agus Budianto, ³Yatmin

^{1*,2,3} Universitas Nusantara PGRI, Kediri, Indonesia

triyuttalestari1234@gmail.com, budianh@unpkediri.ac.id, yatmin@unpkediri.ac.id

Abstract

This research is motivated by the low learning attention of students in history subjects at SMAN 1 Papar Kediri, caused by the dominance of one-way lecture methods that render students passive and less engaged in the learning process, ultimately resulting in decreased motivation and learning outcomes. This research aims to develop a Mystery Box game-based history learning media to enhance the learning attention of Grade X students. The research employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which encompasses the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation, interviews, documentation, questionnaires, and pre-test and post-test assessments administered to Grade X-7 students of SMAN 1 Papar Kediri, and were analyzed using both qualitative and quantitative approaches after the media was validated by subject matter experts and media experts. The research findings indicate that the Mystery Box media effectively improves learning attention, as evidenced by a significant increase in the average post-test score from 41 to 87, with students also becoming more active, enthusiastic, and motivated in their learning. This media is declared suitable for use as an interactive alternative history learning media that aligns with the characteristics of today's younger generation.

Keywords: *development; Mystery Box; learning interest; history; Research and Development*

Abstrak

Riset ini dilatarbelakangi oleh rendahnya atensi belajar partisipan didik pada mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Papar Kediri akibat dominasi tata cara ceramah satu arah yang membuat partisipan didik pasif serta kurang ikut serta dalam pendidikan, sehingga berakibat pada menyusutnya motivasi serta hasil belajar. Riset ini bertujuan buat meningkatkan media pendidikan sejarah berbasis game *Mystery Box* guna tingkatkan atensi belajar partisipan didik kelas X. Riset memakai tata cara Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi sesi analisis, desain, pengembangan, implementasi, serta penilaian. Informasi dikumpulkan lewat observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan uji pre- test serta post- test pada partisipan didik kelas X- 7 SMAN 1 Papar Kediri, serta dianalisis dengan pendekatan kualitatif serta kuantitatif sehabis media divalidasi oleh pakar modul serta pakar media. Hasil riset menampilkan kalau media *Mystery Box* efisien tingkatkan atensi belajar, diisyarati dengan kenaikan rata- rata nilai post- test secara signifikan dari 41 jadi 87, dan partisipan didik jadi lebih aktif, bersemangat, serta termotivasi dalam pendidikan. Media ini dinyatakan layak digunakan selaku alternatif media pendidikan sejarah yang interaktif serta cocok dengan ciri anak muda masa saat ini.

Kata Kunci: pengembangan; Mystery Box; minat belajar; sejarah; Research and Development

Article History:

Submitted	Accepted	Published
March 20 th 2026	June 10 th 2026	June 15 th 2026

PENDAHULUAN

Pendidikan sejarah mempunyai kedudukan berarti dalam membentuk pemahaman sejarah serta meningkatkan semangat nasionalisme partisipan didik, sehingga proses penyampaiannya tidak bisa dicoba secara asal- asalan (Budianto, 2022). Tetapi pada realitasnya, pendidikan sejarah di sekolah masih kerap dikira membosankan sebab cenderung di informasikan secara verbal serta hafalan tanpa mengaitkan partisipan didik secara aktif. Keadaan ini pula ditemui di SMAN 1 Papar Kediri, tempat tata cara ceramah satu arah masih mendominasi proses pendidikan sejarah sehingga partisipan didik jadi pasif serta kurang ikut serta. Dampaknya, motivasi serta hasil belajar partisipan didik hadapi penyusutan.

Rendahnya atensi belajar bukan perkara baru dalam dunia pembelajaran. Berbagai riset menampilkan kalau atensi belajar yang rendah bisa dipicu oleh tata cara pendidikan yang monoton serta kurang variatif, sebagaimana ditemui pada partisipan didik yang hadapi penyusutan atensi akibat pendidikan yang tidak mengaitkan partisipasi aktif (Fitri Yanti & Sumianto, 2021; Kartika Sari, 2021). Sementara itu, atensi belajar mempunyai donasi besar terhadap keberhasilan partisipan didik dalam menguasai serta membongkar perkara pendidikan (Yuliati, 2021). Oleh sebab itu, guru dituntut mempunyai strategi yang pas dalam mengalami tantangan pembelajaran dikala ini, tercantum dalam pendidikan sejarah yang wajib sanggup menyesuaikan diri dengan pertumbuhan era (Putu *et al.*, 2021).

Salah satu upaya strategis untuk mengatasi persoalan tersebut adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu yang dapat menjembatani penyampaian materi agar lebih mudah dipahami, menarik perhatian, serta meningkatkan partisipasi aktif peserta didik dalam proses belajar (Fadilah *et al.*, 2023). Penggunaan media yang tepat terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar peserta didik (Pratiwi & Meilani, 2018) sekaligus memperkuat pemahaman konsep pada berbagai mata pelajaran (Suhaemi *et al.*, 2020). Media pembelajaran juga berperan penting dalam menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan komunikatif (Rohani, 2020), sehingga guru sejarah perlu terus berinovasi dalam memanfaatkan media demi meningkatkan kualitas pembelajaran (Susilo, 2020).

Pengembangan media berbasis permainan menjadi salah satu alternatif yang banyak dikaji karena dinilai efektif menumbuhkan motivasi dan keterlibatan aktif peserta didik. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa metode games education mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik sekolah dasar (Pratiwi *et al.*, 2021), sementara tinjauan literatur sistematis terhadap pemanfaatan game edukasi turut mengonfirmasi efektivitasnya dalam meningkatkan capaian belajar (Yovita *et al.*, 2022). Pada jenjang dan mata pelajaran berbeda, pengembangan media permainan seperti game edukasi numerasi (Karseno, 2023) maupun permainan *Mystery Box* yang dimodifikasi untuk berbagai mata pelajaran (Astuti *et al.*, 2022; Yulianti *et al.*, 2024; Timu *et al.*, 2024) terbukti efektif meningkatkan hasil belajar maupun aspek psikologis peserta didik. Temuan-temuan ini memperkuat asumsi bahwa pendekatan permainan dapat menjadi solusi atas pembelajaran yang monoton.

Khusus pada pembelajaran sejarah, beberapa penelitian telah mencoba mengembangkan media alternatif seperti film dokumenter (Firmansyah *et al.*, 2022) dan media berbasis website (Risma *et al.*, 2016), namun media berbasis permainan yang dirancang khusus untuk pembelajaran sejarah, khususnya yang mengadaptasi konsep *Mystery Box*, masih jarang dikembangkan. Padahal, karakteristik remaja masa kini cenderung menyukai aktivitas yang menantang, penuh rasa ingin tahu, dan melibatkan unsur kejutan, yang sejalan dengan prinsip permainan *Mystery Box* di mana peserta didik harus menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan sejarah untuk membuka

kotak misteri. Kesenjangan inilah yang melatarbelakangi penelitian ini untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Mystery Box*.

Bersumber pada penjelasan tersebut, riset ini bertujuan untuk meningkatkan media pendidikan sejarah berbasis game *Mystery Box* guna meningkatkan atensi belajar partisipan didik kelas X di SMAN 1 Papar Kediri. Media ini dirancang supaya pendidikan sejarah jadi lebih menyenangkan, interaktif, serta mendesak keterlibatan aktif partisipan didik, sekaligus membagikan alterasi pendekatan dalam mengantarkan modul sejarah sehingga partisipan didik bisa menguasai pelajaran dengan metode yang lebih menarik.

METODE PENELITIAN

Riset ini memakai pendekatan Research and Development (R&D), ialah tata cara riset yang digunakan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Waruwu, 2024; Mesra, 2023). Pendekatan R&D diseleksi sebab riset ini tidak cuma bertujuan mendeskripsikan sesuatu fenomena, namun pula menciptakan produk berbentuk media pendidikan yang bisa diuji kelayakan serta daya gunanya, sebagaimana umum diterapkan dalam riset pengembangan pada bidang pendidikan lain (Ainin, 2013).

Model pengembangan yang digunakan merupakan model ADDIE, yang terdiri atas 5 tahapan, ialah Analysis (analisis), Design (desain), Development (pengembangan), Implementation (implementasi), serta Evaluation (penilaian). Pada sesi analisis, periset mengenali kasus pendidikan sejarah di SMAN 1 Papar Kediri dan kebutuhan hendak media pendidikan yang lebih interaktif. Sesi desain digunakan untuk merancang konsep, alur game, dan modul sejarah yang hendak dilansir dalam media *Mystery Box*. Sesi pengembangan dicoba dengan mewujudkan rancangan jadi produk media yang siap divalidasi. Sesi implementasi ialah uji coba media pada subjek riset, serta sesi penilaian dicoba untuk memperhitungkan daya guna media bersumber pada informasi yang diperoleh.

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April dengan menjadikan peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri sebagai subjek penelitian. Dalam rangka memperoleh data yang komprehensif, pengumpulan data dilakukan melalui berbagai metode, antara lain observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta pelaksanaan pre-test dan post-test guna mengetahui sejauh mana peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik sebelum maupun sesudah pemanfaatan media pembelajaran. Agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, seluruh instrumen penelitian terlebih dahulu disusun, diuji validitas, dan diuji reliabilitasnya sebagai alat ukur yang sah (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Sebelum diujicobakan kepada peserta didik, media yang dikembangkan terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli materi dan ahli media guna memastikan kelayakannya. Adapun teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini memadukan dua pendekatan, yakni pendekatan kualitatif untuk mengolah data dari hasil observasi, wawancara, serta masukan para ahli, dan pendekatan kuantitatif untuk menganalisis data angket maupun hasil pre-test–post-test. Peningkatan skor peserta didik diukur menggunakan analisis gain (Oktavia *et al.*, 2019) dengan tetap berlandaskan pada prinsip-prinsip dasar analisis data penelitian (Hastono, 2006).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Analisis dan Desain Media

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa persoalan mendasar dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Papan Kediri bersumber dari pendekatan penyampaian materi yang masih didominasi oleh guru melalui metode ceramah satu arah. Kondisi ini berdampak pada rendahnya keterlibatan peserta didik, yang cenderung bersikap pasif dan kurang menunjukkan antusias selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini selaras dengan sejumlah penelitian terdahulu yang mengungkapkan bahwa penerapan metode pembelajaran yang tidak bervariasi merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap menurunnya minat belajar peserta didik (Fitri Yanti & Sumianto, 2021; Kartika Sari, 2021).

Bertolak dari temuan tersebut, peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis permainan yang dinamakan *Mystery Box*. Media ini dirancang memuat kartu pertanyaan dan tantangan yang berkaitan dengan materi sejarah, disusun secara bertahap sesuai tingkat kesulitan, serta diperkaya dengan elemen kejutan yang bertujuan membangkitkan rasa ingin tahu dan mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Rancangan media ini diselaraskan dengan karakteristik generasi remaja masa kini yang pada umumnya menyukai suasana penuh tantangan, kompetisi, serta nuansa permainan dalam kegiatan belajar mereka.

Tahap Pengembangan dan Validasi

Dalam tahap pengembangan, rancangan awal media diwujudkan menjadi produk nyata berupa *Mystery Box* yang terdiri atas seperangkat perlengkapan permainan, kartu soal, dan panduan penggunaan yang diperuntukkan bagi guru. Produk yang telah selesai dikembangkan selanjutnya menjalani proses validasi yang melibatkan ahli materi dan ahli media. Penilaian mencakup aspek keakuratan konten sejarah, kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, serta aspek tampilan visual, kepraktisan penggunaan, dan keterbacaan media secara keseluruhan.

Hasil dari proses validasi tersebut menyatakan bahwa media *Mystery Box* layak untuk diterapkan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan prosedur validasi ahli yang lazim dijalankan guna menjamin kualitas suatu produk media sebelum diimplementasikan secara langsung di dalam kelas (Rahmawati, 2019). Proses validasi ini pun senada dengan praktik yang diterapkan dalam pengembangan berbagai media pembelajaran lainnya, yang juga melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai bagian dari mekanisme penjaminan mutu produk, sebagaimana dilakukan pada pengembangan media digital pop-up book (Mutiara & Hardjono, 2023) maupun berbagai media permainan edukatif lainnya (Astuti et al., 2022).

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Validator	Aspek yang Dinilai	Skor (%)	Kategori
Ahli Materi	Kebenaran konten sejarah dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran	92,5	Sangat Layak
Ahli Materi	Kejelasan dan kesesuaian instrumen soal pre-test dan post-test	96,75	Sangat Layak
Ahli Media	Tampilan, kepraktisan, dan keterbacaan media	92,5	Sangat Layak
Rata-rata		93,92	Sangat Layak

Keterangan: skor dihitung dengan rumus skor penilaian/skor maksimal x 100%, dengan kategori kelayakan mengacu pada kriteria interpretasi skor (81–100 = sangat layak; 61–80 = layak; 41–60 = cukup layak; 21–40 = kurang layak; <20 = tidak layak) (Hamzah & Baalwi, 2022).

Tahap Implementasi

Setelah dinyatakan layak melalui proses validasi, media *Mystery Box* kemudian diujicobakan secara langsung kepada peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri. Sepanjang pelaksanaan pembelajaran, peserta didik memperlihatkan semangat dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan. Mereka tampak aktif dalam berdiskusi, berlomba-lomba menjawab tantangan yang terdapat di dalam kotak misteri, serta terlibat sepenuhnya dalam dinamika permainan yang berlangsung. Suasana kelas yang sebelumnya didominasi oleh kepassifan peserta didik pun mengalami perubahan yang cukup signifikan, menjadi lebih hidup, komunikatif, dan menyenangkan bagi seluruh peserta.

Kondisi tersebut semakin memperkuat temuan dari berbagai penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media berbasis permainan terbukti mampu mendorong keterlibatan aktif sekaligus meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Pratiwi *et al.*, 2021; Yovita *et al.*, 2022). Hal serupa juga ditemukan dalam konteks pembelajaran sejarah maupun pembelajaran kebudayaan Islam, di mana pemanfaatan media yang lebih variatif terbukti berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar peserta didik secara nyata (Rohmah & Syifa, 2021).

Tahap Evaluasi dan Efektivitas Media

Tahap evaluasi dalam penelitian ini dilaksanakan dengan cara membandingkan perolehan nilai peserta didik pada saat pre-test dan post-test. Data yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan rata-rata nilai yang cukup signifikan, yakni dari angka 41 pada pre-test meningkat menjadi 87 pada post-test. Lonjakan nilai tersebut mengindikasikan bahwa media *Mystery Box* tidak semata-mata berhasil menumbuhkan minat belajar peserta didik, melainkan juga memberikan dampak positif yang nyata terhadap tingkat pemahaman serta pencapaian hasil belajar mereka dalam menguasai materi sejarah yang telah diajarkan.

Temuan ini sejalan dengan hasil dari sejumlah penelitian pengembangan media berbasis permainan pada berbagai mata pelajaran lainnya, yang secara konsisten melaporkan terjadinya peningkatan hasil belajar peserta didik setelah diterapkannya media sejenis. Hal tersebut antara lain tercermin dalam penelitian pengembangan media permainan pada pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (Astuti *et al.*, 2022; Timu *et al.*, 2024), pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (Yulianti *et al.*, 2024), serta pemanfaatan media game edukasi yang terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan numerasi peserta didik (Karseno, 2023).

Tabel 2. Hasil Pre-test dan Post-test Peserta Didik

Statistik	Pre-test	Post-test
Jumlah peserta didik (n)	32	32
Nilai rata-rata	41	87
Nilai minimum	20	70
Nilai maksimum	65	100

Sumber: data hasil pre-test dan post-test peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri (n = 32 dari 35 peserta didik terdaftar, 3 peserta didik tidak hadir saat pengambilan data). KKM yang ditetapkan sekolah adalah 75.

Peningkatan tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus Normalized Gain (N-Gain) dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$N - Gain = \frac{\text{Rata rata Posttest} - \text{Rata rata Pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Rata rata Pretest}}$$

Dari perhitungan dengan rumus diatas, diperoleh N-Gain sebesar:

$$N - Gain = \frac{87 - 41}{100 - 41} = \frac{46}{59} = 0,78$$

Hasil perhitungan keefektifan N-Gain menurut Oktavia *et al.*, (2019:598) yang diinterpretasikan menurut Meltzer dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Kriteria N-Gain

Nilai normalitas gain	Kriteria
$0,70 \leq n \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq n < 0,70$	Sedang
$0,00 \leq n < 0,30$	Rendah

Efektivitas media *Mystery Box* dalam menumbuhkan minat belajar sejarah dapat dipahami melalui beberapa faktor pendukung. Pertama, adanya elemen kejutan dan tantangan yang terintegrasi dalam permainan terbukti mampu memantik rasa ingin tahu peserta didik, sehingga mereka terdorong untuk berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran. Hal ini selaras dengan pandangan bahwa ketepatan dalam memilih strategi dan media pembelajaran akan memberikan pengaruh yang besar terhadap keberhasilan proses belajar secara keseluruhan (Ramdani *et al.*, 2023; Nur Arsyad, 2019). Kedua, kehadiran media berbasis permainan menghadirkan variasi pendekatan dalam penyajian materi sejarah yang selama ini lebih banyak disampaikan secara verbal, sekaligus membuka peluang terciptanya interaksi yang lebih dinamis antara guru dan peserta didik (Susilo, 2020). Ketiga, pendekatan berbasis permainan dinilai sesuai dengan karakteristik psikologis remaja yang pada dasarnya menyukai aktivitas yang bersifat kompetitif maupun kolaboratif, sehingga pembelajaran sejarah yang kerap dianggap membosankan dapat diubah menjadi sebuah pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berkesan.

Berdasarkan seluruh uraian di atas, hasil penelitian ini menegaskan bahwa pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Mystery Box* berpotensi menjadi salah satu solusi inovatif dalam mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar peserta didik. Sekaligus, temuan ini memperkuat bukti bahwa pengembangan media berbasis permainan secara konsisten mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar peserta didik di berbagai jenjang pendidikan maupun lintas mata pelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Merujuk pada hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Mystery Box* yang dikembangkan menggunakan model ADDIE terbukti layak sekaligus efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik kelas X-7 SMAN 1 Papar Kediri. Hal tersebut tercermin dari peningkatan rata-rata nilai post-test yang signifikan, yakni dari 41 menjadi 87, serta adanya perubahan sikap belajar peserta didik yang menjadi jauh lebih aktif, antusias, dan termotivasi sepanjang kegiatan pembelajaran berlangsung. Di samping itu, penerapan media ini juga berhasil mengubah suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan komunikatif, berbanding terbalik dengan kondisi sebelumnya yang didominasi oleh metode ceramah satu arah.

Berdasarkan temuan tersebut, media *Mystery Box* layak direkomendasikan sebagai salah satu alternatif inovasi dalam pembelajaran sejarah yang relevan dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik di era saat ini. Adapun bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media sejenis pada cakupan materi sejarah yang lebih beragam maupun pada jenjang pendidikan yang berbeda, sekaligus mengkaji secara lebih mendalam pengaruhnya terhadap berbagai aspek hasil belajar dalam skala yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara*, II, 95–110.
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). Instrumen Penelitian dan Urgensinya dalam Penelitian Kuantitatif, 6.
- Astuti, D., Frima, A., & Sofiarini, A. (2022). Pengembangan Media Permainan Truth Or Dare (TOD) pada Pembelajaran PKn Kelas IV SD Negeri 1 Air Lesing. *Silampari Sains and Education*, 1(2), 24.
- Budianto, A. (2022). Pengajaran Sejarah: Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme. *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran)*, 5, 1167–1178.
- Fadilah, A., Nurzakiah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(2), 1–17.
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Maharani, S. (2022). Penggunaan Film Dokumenter sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(2), 2754–2762. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i2.2493>
- Fitri Yanti, N., & Sumianto. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Minat Belajar Dimasa Pandemi Covid-19 pada Siswa SDN 008 Salo. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 608–614.
- Hastono, S. P. (2006). *Analisis Data*, 1–212.
- Karseno, K. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Numerasi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 7(2), 585–602. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v7i2.822>
- Kartika Sari, A. (2021). Kurangnya Minat Belajar Siswa Pada Masa Pandemi Covid-19 Di SMP Negeri 2 Kampung Rakyat. *Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial (JPIPS)*, 2021(13), 175–179.
- Mesra, R. (2023). *Research & Development Dalam Pendidikan*. <https://doi.org/10.31219/osf.io/d6wck>
- Mutiara, M. S., & Hardjono, N. (2023). Pengembangan Media Digital Pop-Up Book pada Materi Ekosistem untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD Negeri Harjosari 01. *Journal on Education*, 06(01), 5024–5038.
- Nur Arsyad, S. (2019). *Strategi Pembelajaran*, 115.

- Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>
- Pratiwi, A., Fadlilatul Hikmah, Adi Apriadi Adiansha, & Suciwati. (2021). Analisis Penerapan Metode Games Education dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JagoMIPA: Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 1(1), 36–43. <https://doi.org/10.53299/jagomipa.v1i1.27>
- Pratiwi, I. T. M., & Meilani, R. I. (2018). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 3(2), 33. <https://doi.org/10.17509/jpm.v3i2.11762>
- Putu, N., Parwati, Y., & Pramatha, N. B. (2021). Strategi Guru Sejarah Dalam Menghadapi Tantangan Pendidikan Indonesia Di Era Society 5.0. *Widyadari*, 22(1), 143–158. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4661256>
- Rahmawati, D. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran. *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyo, S., Septiyaningrum, Y. A., Salamatussa'adah, N., & Hayani, A. (2023). Definisi Dan Teori Pendekatan, Strategi, Dan Metode Pembelajaran. *Indonesian Journal of Elementary Education and Teaching Innovation*, 2(1), 20.
- Risma, Juraid, & Suyuti. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Melalui Pemanfaatan Website Pada Kelas XII TKJ 2 SMK Negeri 1 Banawa Kabupaten Donggala. *E-Jurnal Katalogis*, IV (10), 1–9.
- Rohani. (2020). Media Pembelajaran. *Repository.Uinsu*, 234.
- Rohmah, S., & Syifa, M. (2021). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring Sejarah Kebudayaan Islam. *Al-Fikri: Jurnal Studi Dan Penelitian Pendidikan Islam*, 04(02), 127–141.
- Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Belajar IPS SD. *Jurnal Holistika*, 4(1), 36. <https://doi.org/10.24853/holistika.4.1.36-45>
- Susilo, A. A. (2020). Peran Guru Sejarah dalam Pemanfaatan Inovasi Media Pembelajaran. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 4(2), 79. <https://doi.org/10.32585/jkp.v4i2.649>
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soimbala, H. V., Tasuib, M., Lesik, N. M., & Koy, R. (2024). Analisis Penerapan Media Truth or Dare untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran PKn Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(2), 524–533. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i2.542>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>

- Yovita, Y., Winda Fajar Qomariah, & Alaniyah Syafaren. (2022). Efektivitas Penggunaan Game Edukasi di Sekolah Dasar: Sistematis Literatur Review. *Milenial: Journal for Teachers and Learning*, 3(1), 1–8. <https://doi.org/10.55748/mjtl.v3i1.126>
- Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Truth Or Dare Budaya Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 200–208.
- Yuliati, I. (2021). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Ditinjau Dari Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(2), 1159–1168. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i2.547>