

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
PERMAINAN “*TRUTH OR DARE*” UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 GURAH KEDIRI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi Pendidikan Sejarah



OLEH :

MOCHAMMAD AHKYAR NUR IKHSAN AL FIRDAUS
NPM: 2114020008

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2025

Skripsi Oleh:

MOCHAMMAD AHKYAR NUR IKHSAN AL FIRDAUS.

NPM: 2114020008

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
PERMAINAN “*TRUTH OR DARE*” UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 GURAH KEDIRI**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi
Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Tanggal: 4 Juli 2025

Pembimbing I



Nara Setya Wiratama, M.Pd
NIDN. 0729059101

Pembimbing II



Dr. Zainal Afandi, M.Pd
NIDN. 0005076902

Skripsi oleh:

Mochammad Ahkyar Nur Ikhsan Al Firdaus

NPM: 2114020008

Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBASIS
PERMAINAN “TRUTH OR DARE” UNTUK MENINGKATKAN MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK KELAS XI SMAN 1 GURAH KEDIRI**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri
Pada tanggal 10 Juli 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nara Setya Wiratama, M.Pd
2. Penguji I : Drs. Sigit Widiatmoko, M.Pd
3. Penguji II : Dr. Zainal Afandi, M.Pd



Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Agus Widodo, M.Pd
NIDN. 0024086901

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Mochammad Ahkyar Nur Ikhsan Al Firdaus
Jenis Kelamin : Laki-laki
Tempat/tgl. lahir : Kediri/ 25 Maret 2003
NPM : 2114020008
Fak/Jur/Prodi : FKIP/ S1 Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar Pustaka.

Kediri, 4 Juli 2025
Yang Menyatakan

MOCHAMMAD AHKYAR N.I.A.F.
NPM: 2114020008

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Belajar bukan kewajiban semata, tapi bentuk penghormatan terhadap potensi diri.

Kupersembahkan karya ini untuk:

Seluruh keluargaku tercinta yang telah mendukung, mendoakan, serta memotivasi hingga sejauh ini.

Ringkasan

Mochammad Ahkyar Nur Ikhsan Al Firdaus Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan “*Truth Or Dare*” Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri, Skripsi, Pendidikan Sejarah, FKIP UNP Kediri, 2025.

Kata kunci: media pembelajaran, permainan, truth or dare, minat belajar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar peserta didik dalam pelajaran sejarah di SMAN 1 Gurah Kediri. Metode ceramah satu arah masih mendominasi, sehingga peserta didik menjadi pasif dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada menurunnya motivasi dan hasil belajar. Diperlukan inovasi media pembelajaran yang menarik untuk menciptakan suasana kelas yang lebih hidup. Salah satu alternatif yang ditawarkan adalah media berbasis permainan *Truth or Dare*.

Tujuan dari penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI. Media ini dirancang agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Permainan ini juga memungkinkan variasi pendekatan dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, diharapkan peserta didik dapat memahami pelajaran dengan cara yang lebih menarik. Media ini juga disesuaikan dengan karakteristik remaja masa kini.

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang mencakup tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta uji pre-test dan post-test. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas XI-8 SMAN 1 Gurah Kediri. Teknik analisis menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Validasi media dilakukan oleh ahli materi dan media untuk memastikan kelayakan produk.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan efektif meningkatkan minat belajar peserta didik. Rata-rata nilai post-test meningkat signifikan dari 41 menjadi 87. Peserta didik lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Media ini juga menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan dan komunikatif. Kesimpulannya, media pembelajaran berbasis *Truth or Dare* layak digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran sejarah.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya, tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Pada kesempatan ini diucapkan terima kasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Nara Setya Wiratama, M.Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus dosen pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan, semangat, dan motivasi kepada peneliti dari awal hingga akhir;
4. Dr. Zainal Afandi, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang selalu memberikan arahan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi;
5. Segenap Dosen, Karyawan, dan seluruh Civitas Akademika Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang telah memberikan suasana perkuliahan yang menyenangkan dari semester awal hingga akhir;
6. Teman-teman sejarah Angkatan 2021 yang selalu menemani serta memberi dukungan untuk menyelesaikan skripsi;
7. Susana Esti Lestari selaku guru mata pelajaran sejarah SMAN 1 Gurah Kediri, yang dengan senang hati menjadi narasumber dalam penelitian ini;
8. Orang tua dan keluarga saya yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan do'anya dalam penyusunan skripsi ini;
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah

terlibat dan banyak membantu menyelesaikan skripsi ini.

Disadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran, dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Akhirnya disertai harapan, semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti, pembaca, masyarakat, dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan.

Kediri, 4 Juli 2025



Mochammad Ahkyar Nur Ikhsan
NPM. 2114020008

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
RINGKASAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Landasan Teori	10
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	33
C. Kerangka Berpikir	35
BAB III METODE PENGEMBANGAN	37
A. Model Pengembangan	37
B. Prosedur Pengembangan	38
C. Desain Pengembangan	41
D. Tempat dan Waktu Perancangan	44
E. Instrumen Penelitian	46
F. Teknik Pengumpulan Data	48
G. Teknik Analisis Data	49

H. Metode, Uji Coba, dan Validasi Produk	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	54
A. Data Produk Hasil Pengembangan.....	54
B. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan Truth or Dare	62
C. Bentuk Akhir Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan Truth Or Dare	82
D. Pengaruh Media Terhadap Minat Belajar Peserta Didik.....	90
BAB V PENUTUP	99
A. Simpulan	99
B. Saran.....	100
DAFTAR PUSTAKA	101
LAMPIRAN-LAMPIRAN	108

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Waktu Perancangan.....	45
Tabel 3. 2 Angket.....	47
Tabel 3. 3 Angket Validasi	50
Tabel 3. 4 Persentase Keberhasilan Produk	51
Tabel 4. 1 Daftar Nama Guru SMAN 1 Gurah Kediri.....	56
Tabel 4. 2 Daftar Fasilitas Penunjang	59
Tabel 4. 3 Daftar Ekstrakurikuler	60
Tabel 4. 4 Daftar Estimasi Harga Produk	76
Tabel 4. 5 Validasi Materi.....	77
Tabel 4. 6 Validasi Pre-test & pos-test.....	79
Tabel 4. 7 Validasi Media	80
Tabel 4. 8 Tabel revisi produk	88
Tabel 4. 9 Data Hasil Pre-Test dan Post-Test	91
Tabel 4. 10 Nilai rata-rata Pre-test dan Post-test.....	94
Tabel 4. 11 Kriteria <i>N-Gain</i>	94
Tabel 4. 12 Data respon peserta didik.....	95
Tabel 4. 13 Kriteria tingkat pencapaian	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Skema Kerangka Berpikir	36
Gambar 3. 1 Ukuran Kartu.....	42
Gambar 3. 2 Warna Dasar Kartu.....	42
Gambar 3. 3 Dus/Box Kartu.....	43
Gambar 3. 4 Koin Truth or dare.....	44
Gambar 3. 5 Rumus Keberhasilan Produk.....	51
Gambar 4. 1 Topik Pembahasan	64
Gambar 4. 2 Referensi 1.....	65
Gambar 4. 3 Referensi 2.....	65
Gambar 4. 4 Tampak depan desain	66
Gambar 4. 5 Tampak belakang desain	67
Gambar 4. 6 Desain koin.....	68
Gambar 4. 7 Panjang kartu.....	70
Gambar 4. 8 Lebar kartu	70
Gambar 4. 9 Warna kartu <i>Truth</i>	71
Gambar 4. 10 Warna kartu <i>Dare</i>	71
Gambar 4. 11 Font judul kartu	72
Gambar 4. 12 Identitas peneliti	72
Gambar 4. 13 Informasi kartu	73
Gambar 4. 14 Emoticon marah	73
Gambar 4. 15 Emoticon cinta.....	74
Gambar 4. 16 Ukuran dus/wadah kartu.....	75
Gambar 4. 17 Ketebalan koin.....	76
Gambar 4. 18 Sisi koin dare	76
Gambar 4. 19 Sisi koin truth	76
Gambar 4. 20 Revisi ukuran kartu 1	88
Gambar 4. 21 Revisi ukuran kartu 2	88
Gambar 4. 22 Revisi kalimat kartu	89

Gambar 4. 23 Ukuran Font Sebelum direvisi	89
Gambar 4. 24 Ukuran Font Setelah direvisi.....	89
Gambar 4. 25 Pola dus sebelum dilipat.....	89
Gambar 4. 26 Dus setelah dilipat	90
Gambar 4. 27 Koin akrilik 5mm sebelum ditempel stiker	90
Gambar 4. 28 Koin setelah ditempel stiker	90
Gambar 5. 1 Pembagian Kartu <i>truth or dare</i>	160
Gambar 5. 2 Sesi Diskusi Setiap Anggota Kelompok	160
Gambar 5. 3 Penyajian Hasil Diskusi Kelompok	161
Gambar 5. 4 Wawancara Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 gurah	161
Gambar 5. 5 Wawancara Dengan Guru Mapel Sejarah SMAN 1 Gurah Kediri	162
Gambar 5. 6 Dokumentasi Bimbingan.....	162
Gambar 5. 7 Dokumentasi Bimbingan.....	163

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Pedoman Observasi	109
Lampiran 2. Instrumen Wawancara Guru	111
Lampiran 3. Instrumen Wawancara Peserta Didik	112
Lampiran 4. Modul Ajar	113
Lampiran 5. Lembar Validasi Media	119
Lampiran 6. Lembar Validasi Materi	121
Lampiran 7. Lembar Validasi Pre-test & Post-test	123
Lampiran 8. Lembar Angket Evaluasi Pembelajaran	126
Lampiran 9. Lembar Soal Pre-test	128
Lampiran 10. Lembar Soal Post-test	138
Lampiran 11. Perizinan	148
Lampiran 12. Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian	149
Lampiran 13. Surat Keterangan Penggunaan Media	150
Lampiran 14. Surat Keterangan Bebas Similarity Cek	151
Lampiran 15. Hasil Validasi Media	152
Lampiran 16. Hasil Validasi Materi	154
Lampiran 17. Hasil Validasi Pre-test & Post-test	156
Lampiran 18. Daftar Nama Kelas Penelitian	158
Lampiran 19. Dokumentasi	160

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses yang dibutuhkan untuk mendapatkan keseimbangan dan kesempurnaan dalam perkembangan menuju individu yang berkualitas. Salah satu upaya untuk mewujudkan individu yang berkualitas yaitu dengan menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran yang tepat agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spriritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlaq mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya. Hal ini senada dengan Suhaemi et al., (2020: 37), bahwa Pendidikan bisa dikatakan sebagai proses dengan beberapa tahapan metode tertentu guna mendapatkan pengetahuan serta tingkah laku dan sikap yang berkaitan dengan kebutuhan. Pendidikan juga merupakan sebuah kunci penting bagi kehidupan bangsa dan negara agar lebih siap dalam menghadapi masa depan dan mampu bersaing dengan bangsa lain (Rohmah & Syifa, 2021: 127).

Pendidikan termasuk sebuah proses untuk mengembangkan kepribadian setiap individu secara sadar serta bertanggung jawab untuk dapat mencapai pengetahuan, keterampilan dan sikap berdasarkan nilai-nilai norma yang dapat menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitar (Fitri Yanti & Sumianto, 2021: 21).

Melalui pengetahuan serta daya pikir, peserta didik mampu membentuk karakter kepribadiannya sendiri. Pendidikan memegang peran penting bagi peserta didik yang sedang dalam masa pertumbuhan. Oleh karena itu peran guru menjadi investasi penting bagi Pembangunan sumber daya manusia dan keberlangsungan suatu bangsa.

Dalam dunia pendidikan, pembelajaran menjadi suatu pijakan Langkah yang dirancang sedemikian rupa guna mendukung proses belajar peserta didik dalam meraih tujuan pembelajaran (Prayuda et al., 2022: 2). Minat belajar menjadi faktor penting bagaimana sesi pembelajaran itu berjalan dengan lancar

serta memunculkan motivasi untuk giat belajar dalam diri peserta didik (Sari, 2021: 176). Perlu disadari bahwa pendidikan di negara ini masih jauh dari kata sempurna. Walaupun saat ini sudah banyak perkembangan, namun efektifitas pembelajaran terutama di dalam ruangan masih belum stabil. Kurang aktifnya peserta didik di saat guru sedang memaparkan materi serta kurangnya minat belajar peserta didik menjadi masalah besar bagi seorang guru untuk memajukan generasi bangsa. Belajar merupakan kebutuhan penting bagi semua orang serta memiliki arti yang sangat luas (Sari, 2021: 176).

Penggunaan media pembelajaran oleh guru juga menjadi jembatan penting bagi kemampuan serta keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran dapat difungsikan sebagai bahasa maupun alat yang berwarna ketika pembelajaran sedang berlangsung (Meduri et al., 2022: 285). Banyak guru yang masih menggunakan metode pembelajaran yang tradisional dan monoton. Para guru yang menggunakan metode tradisional tersebut cenderung mengedepankan ceramah satu arah tanpa melibatkan peserta didik secara aktif, sehingga peserta didik kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran dikelas tersebut.

Faktor lain yang menjadi permasalahan peserta didik adalah kurangnya interaksi positif antara guru dan peserta didik. Guru yang tidak membangun rasa emosional yang baik dengan peserta didik sering kali dianggap otoriter, yang membuat peserta didik merasa tertekan dan enggan berpartisipasi aktif dalam kelas. Komunikasi yang tidak efektif dan sikap guru yang kurang mendukung bisa memperburuk suasana kelas, sehingga menciptakan jarak emosional antara guru dan peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang baik akan mampu menumbuhkan minat belajar peserta didik serta membuat kondisi ruang kelas menjadi lebih berwarna (Rohmah & Syifa, 2021: 128). Pada dasarnya media termasuk salah satu sistem dalam menyampaikan informasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Tujuan adanya media dalam pembelajaran juga tidak jauh dari keberhasilan dalam menyampaikan materi, sehingga dapat dipahami dengan baik oleh para peserta didik. Permasalahan di lapangan belum semua

guru dapat membuat media pembelajaran yang efektif. Kurangnya kreatifitas serta kepekaan oleh guru terhadap perkembangan zaman membuat proses pembelajaran terlihat tidak menarik.

Pembekalan diri terhadap pengetahuan tentang media pembelajaran juga harus digali oleh para guru guna memajukan minat belajar peserta didik. Pasalnya hingga saat ini penggunaan media pembelajaran begitu banyak serta beragam, para guru juga dapat memanfaatkan kondisi lingkungan serta perkembangan zaman untuk dikaitkan dalam media pembelajaran agar lebih menarik minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik menjadi motivasi untuk meningkatkan semangat peserta didik. Minat belajar peserta didik juga dapat digambarkan sebagai pondasi untuk meraih jalan pembelajaran yang sukses. Membawakan media pembelajaran yang baru dan menyenangkan, akan membawa suasana yang berbeda pula. Hal inilah yang diharapkan oleh peserta didik agar mendapatkan pendidikan yang tidak membosankan.

Untuk meningkatkan kebutuhan tersebut tentu dilaksanakan peningkatan kualitas mutu baik dari segi penunjang pendidik, sarana prasarana pendidikan, perangkat pembelajaran serta kebijakan pemerintah yang memenuhi kebutuhan bidang pendidikan. Pada dasarnya setiap pembelajaran apapun memerlukan media untuk nyalurkan sebuah informasi dari guruke peserta didik. Menurut Timu et al., (2024: 526), digunakannya media pembelajaran berfungsi sebagai cara guru untuk mengarahkan atau memandu peserta didik secara aktif dan dapat mencerna informasi pembelajaran secara cepat. Secara umum, konsep media pembelajaran dapat diartikan sebagai bentuk, alat, bahan, atau teknologi yang digunakan guru untuk menyampaikan materi kepada peserta didik dengan lebih efektif dan efisien. Seiring dengan berkembangnya zaman, para guru tidak hanya dituntut sebagai penyampai informasi tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang dan menggunakan media pembelajaran yang interaktif, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Oleh karena itulah peran media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan saat ini.

Pemilihan sebuah media pembelajaran juga harus diperhatikan, pasalnya tidak semua media pembelajaran bisa langsung diterapkan tanpa adanya perencanaan serta perancangan yang matang terlebih dahulu. Media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* dapat dijadikan sebagai media yang efisien dan efektif. Permainan yang muncul se-zaman dengan generasi rata-rata peserta didik saat ini, diharapkan mampu meningkatkan minat belajar peserta didik serta membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Metode pembelajaran ini juga dapat disunting sesuai dengan materi serta kondisi lingkungan sekitar, sehingga para guru masih bisa mengkreasikan sesuai imajinasinya. Menurut Timu et al., (2024: 527), media *Truth Or Dare* ini masih dapat dimodifikasi sehingga sesuai dengan materi dan tujuan pembelajarannya. Dengan adanya media *truth or dare* ini, bisa menghilangkan permasalahan seperti kurangnya minat belajar peserta didik di dalam maupun di luar kelas. Melalui penerapan media pembelajaran yang menarik, efektif, menyenangkan dan melibatkan peserta didik secara aktif agar dapat teratur dalam pembelajaran. Pada dasarnya permainan ini bertujuan untuk mendorong keterlibatan peserta dalam situasi yang menantang namun menyenangkan. Konsep media *truth or dare* ini dapat mengatasi beberapa tantangan dalam proses belajar-mengajar, seperti rendahnya partisipasi peserta didik, keterbatasan minat terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, serta kurangnya interaksi antara peserta didik dan guru. Melalui media ini, peserta didik didorong untuk aktif, baik dalam menjawab pertanyaan (*truth*) maupun dalam tantangan yang sudah ditentukan (*dare*). Hal ini memberikan variasi dalam metode pengajaran, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik.

Permainan *Truth or Dare* juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk melatih keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, berkomunikasi, dan berkolaborasi serta membuat suasana jadi lebih meriah dan menyenangkan. Hal ini senada dengan Rahmawati, (2019: 979) menggunakan media ini diharapkan dapat membuat peserta didik bisa belajar sekaligus bermain sehingga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Dalam permainan ini, peserta didik tidak hanya diharuskan untuk berpikir cepat saja

melainkan harus tepat dalam menjawab pertanyaan atau melaksanakan tantangan. Inilah yang mendorong peserta didik untuk memproses informasi dengan lebih baik.

Minat belajar peserta didik sering kali menurun akibat metode pembelajaran konvensional yang kurang interaktif dan monoton. Dalam konteks pendidikan abad 21, pemanfaatan teknologi dan media pembelajaran berbasis permainan menjadi salah satu strategi efektif untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare*, yang diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta merangsang minat belajar peserta didik SMA. Penggabungan metode pembelajaran dengan elemen permainan populer *Truth or Dare*, yang biasanya dikenal dalam konteks hiburan atau permainan santai di kalangan remaja menjadi keunikan tersendiri dalam dunia pendidikan. Alih-alih hanya mengandalkan media pembelajaran tradisional, penelitian ini menciptakan suasana belajar yang interaktif dan seru dengan menyajikan tantangan dan pertanyaan yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Pendekatan ini memungkinkan peserta didik untuk belajar secara aktif, sambil berpartisipasi dalam aktivitas yang memicu rasa penasaran dan antusiasme mereka. Selain itu, penggunaan permainan *Truth or Dare* dalam pembelajaran juga menekankan interaksi sosial dan kolaborasi di antara peserta didik, aspek yang sering terabaikan dalam metode belajar konvensional. Media ini tidak hanya menargetkan pemahaman materi tetapi juga keterampilan sosial, kepercayaan diri, dan kemampuan berpikir kritis melalui berbagai tantangan yang mengharuskan peserta didik untuk bekerja sama, berpikir cepat, atau menjawab dengan jujur. Hal ini menjadikan penelitian ini unik karena mengintegrasikan pembelajaran kognitif dengan pembentukan karakter, yang dapat meningkatkan minat belajar sekaligus mendukung perkembangan peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan pembelajaran sejarah berbasis permainan *truth or dare* untuk meningkatkan

minat belajar peserta didik, berdasarkan studi Bics Al Hibra dan Ady Soejoto (2017) dalam jurnal penelitiannya yang berjudul “ANALISIS PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *TRUTH AND DARE* UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK SMA”. Hasil yang didapat dari penelitian jurnalnya adalah: pertama, media permainan *Truth or Dare* terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik SMA karena menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan sehingga mendorong mereka lebih aktif memahami materi pelajaran. Pendekatan yang menggabungkan unsur permainan dengan pembelajaran membuat peserta didik lebih mudah menerima dan mengingat informasi yang disampaikan. Kedua, media permainan *Truth or Dare* juga meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik menjadi lebih antusias dan termotivasi saat terlibat dalam permainan, yang secara signifikan berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar mereka. Interaksi antar peserta didik selama permainan mendukung pengembangan keterampilan sosial dan kemampuan kerja sama tim, yang turut memberi dampak positif pada proses belajar secara keseluruhan.

Penelitian lain yang berkaitan dengan jurnal pembelajaran sejarah berbasis permainan *truth or dare* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik yang dibuat Nur Isnanita, Fibri Rakhmawati, dan Reflina (2024) dalam jurnal penelitiannya berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Truth or Dare* Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” menghasilkan peneliti sebagai berikut: pertama, media pembelajaran *Truth or Dare* berbasis permainan secara signifikan mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik. Dengan memanfaatkan format permainan yang menantang, peserta didik diajak untuk menganalisis, mengevaluasi, dan merumuskan jawaban yang relevan, sehingga keterampilan berpikir kritis mereka terasah secara efektif. Kedua, media *Truth or Dare* juga memicu kreativitas dan partisipasi aktif peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik terdorong untuk berpikir secara kreatif saat menjawab pertanyaan atau menyelesaikan tantangan, yang memperkaya pengalaman belajar mereka. Media

ini juga memperkuat keterlibatan peserta didik, karena sifat permainan yang interaktif membuat peserta didik lebih antusias dan aktif berpartisipasi dalam pembelajaran.

Setelah mengamati berbagai kondisi pembelajaran yang terjadi terhadap peserta didik pada jenjang SMA, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan *“Truth or Dare”* Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri”**. Penelitian ini akan mengembangkan permainan *Truth or Dare* pada kelas XI SMA. Permainan ini nantinya dapat dikombinasikan dengan materi yang diterapkan pada peserta didik kelas XI IPS-4. Media ini nantinya diharapkan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, khususnya di SMAN 1 Gurah Kediri.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sehingga dapat disebut sebagai suatu masalah-masalah yang memerlukan adanya pemecahan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran pada kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri masih bersifat monoton dan cenderung terpaku pada guru dengan metode ceramah satu arah;
2. Adanya anggapan bahwa materi pembelajaran sejarah membosankan, kurang penting, dan hanya sebagai pelengkap kurikulum;
3. Kurangnya minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses belajar-mengajar;
4. Tujuan pembelajaran belum sepenuhnya tercapai, kegiatan pembelajaran masih dominan mengembangkan aspek kognitif.

C. Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri?

2. Bagaimanakah desain hasil pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis permainan *truth or dare* yang diterapkan untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri?
3. Bagaimanakah bentuk akhir media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Truth or Dare* yang diterapkan untuk peserta didik kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri?
4. Bagaimana pengaruh media permainan *Truth or Dare* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui media pembelajaran sejarah yang digunakan pada kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri;
2. Mengetahui prototype media *Truth or Dare* dalam pembelajaran sejarah pada kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri;
3. Mengetahui hasil akhir media pembelajaran berbasis permainan *Truth or Dare* dalam meningkatkan pembelajaran peserta didik kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri.
4. Mengetahui pengaruh media *Truth or Dare* dalam meningkatkan minat peserta didik kelas XI SMAN 1 Gurah.

E. Manfaat Penelitian

Ada beberapa manfaat yang bisa didapat dari penelitian ini bagi beberapa pihak termasuk bagi peneliti, peserta didik, maupun pendidik. Manfaat tersebut diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat menjadi rujukan dan bahan diskusi dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut, terutama dalam bidang yang berkaitan dengan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan *Truth or Dare*.

2. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan minat belajar peserta didik melalui Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Permainan *Truth or Dare*.
3. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, sehingga dapat membantu pendidik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II*, 95–110.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *Semdikjar*, 909–915.
- 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.
<http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>
- Budianto, A. (2022). Pengajaran Sejarah: Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme. In *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). *Anallisis Data*. 1–212.
- Heranda, N. R., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM yang besar , hal ini terkait dengan era globalisasi serta berkembangnya berbasis TIK yang mempergunakan teknologi informasi menjadi salah terjawabnya semua masalah pada proses belajar mengajar yang ini adalah sesuatu yan. *Jurnal Teknologi Pendidikan P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633 Url*, 283–294.
- Ikhsan Candra Prayuda, Putry Agung, & Ali Mashari. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sd. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.40>
- Iskandar, T. (1996). *Konsep Sejarah*. 1–167.
- 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)*, Desember, 2021(13), 175–179. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>

Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 11(02), 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>

Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In *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.

Nurul Fatimah, & Dessy Octaviani. (2023). *Jurnal Sejarah Indonesia*. 6, 168–179.

Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>

Oktaviani.J. (2018). Teori Sejarah. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.

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>

Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas Xii Ipa Man 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 86–94. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31449>

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 ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.

- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, 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. [https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- 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.
- Sa, H., Alfiyah, H. Y., & Ar, Z. T. (2020). 3136-Article Text-8395-1-10-20200915 (1). 10.
- Sohilait, E. (2021). Pengaruh model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 35–41. <https://doi.org/10.38114/riemann.v3i1.108>
- 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>
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>
- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, 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. (2024a). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Waruwu, M. (2024b). 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. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- 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>
- Ainin, M. (2013). Penelitian Pengembangan Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Okara, II*, 95–110.
- Aji, N. D., & Setyaputri, N. Y. (2021). Permainan Truth or Dare (Tod): Sebuah Inovasi Media BK Untuk Meningkatkan Kepercayaan Diri Karier Siswa SMK. *Semdikjar*, 909–915.
- 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. <http://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/view/330%0Ahttp://www.jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/SSE/article/download/330/272>
- Budianto, A. (2022). Pengajaran Sejarah: Sebuah Upaya Memelihara Dan Meningkatkan Semangat Nasionalisme. In *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). *Anallisis Data*. 1–212.
- Heranda, N. R., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). EFEKTIFITAS APLIKASI WEBSITE DALAM yang besar , hal ini terkait dengan era globalisasi serta berkembangnya berbasis TIK yang mempergunakan teknologi informasi

menjadi salah terjawabnya semua masalah pada proses belajar mengajar yang ini adalah sesuatu yang. *Jurnal Teknologi Pendidikan P-ISSN: 2089-4341 | E-ISSN: 2655-9633* Url, 283–294.

Ikhsan Candra Prayuda, Putry Agung, & Ali Mashari. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas Ii Sd. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1–5. <https://doi.org/10.52647/jep.v4i1.40>

Iskandar, T. (1996). *Konsep Sejarah*. 1–167.

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)*, Desember, 2021(13), 175–179. <http://e-journal.upr.ac.id/index.php/JP-IPS>

Meduri, N. R. H., Firdaus, R., & Fitriawan, H. (2022). Efektifitas Aplikasi Website Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Akademika*, 11(02), 283–294. <https://doi.org/10.34005/akademika.v11i02.2272>

Mesra, R. (2023). Research & Development Dalam Pendidikan. In <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.

Nurul Fatimah, & Dessy Octaviani. (2023). *Jurnal Sejarah Indonesia*. 6, 168–179.

Oktavia, M., Prasasty, A. T., & Isroyati. (2019). Uji Normalitas Gain untuk Pemantapan dan Modul dengan One Group Pre and Post Test. *Simposium Nasional Ilmiah Dengan Tema: (Peningkatan Kualitas Publikasi Ilmiah Melalui Hasil Riset Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, November, 596–601. <https://doi.org/10.30998/simponi.v0i0.439>

Oktaviani.J. (2018). Teori Sejarah. *Sereal Untuk*, 51(1), 51.

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>

- Puspitasari, W., & Pratiwi, T. I. (2019). Pengembangan Modifikasi Permainan Truth or Dare Untuk Meningkatkan Konsep Diri Di Kelas Xii Ipa Man 2 Gresik. *Jurnal BK UNESA*, 10(3), 86–94.
<https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-bk-unesa/article/view/31449>
- 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 ... Pengembangan Media Pembelajaran *AL-Ahya*, 01(01), 219–232.
- Ramdani, N. G., Fauziyyah, N., Fuadah, R., Rudiyono, 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.
[https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2\(1\).20-31](https://doi.org/10.21927/ijeeti.2023.2(1).20-31)
- 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.
- Sa, H., Alfiyah, H. Y., & Ar, Z. T. (2020). 3136-Article Text-8395-1-10-20200915 (1). 10.
- Sohilait, E. (2021). Pengaruh model discovery learning terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Riemann: Research of Mathematics and Mathematics Education*, 3(1), 35–41.
<https://doi.org/10.38114/riemann.v3i1.108>
- 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>
- Syaifudin, M. (2022). Implementasi Media Permainan Matching Gambar dan Kata Berbasis Power Point Untuk Pembelajaran Mufradat di SMA At-Tarbiyah Surabaya. *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education*, 2(2), 126–142. <https://doi.org/10.32923/al-muarrib.v2i2.2712>

- Timu, D., Nahak, K. E. N., Soinbala, 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. (2024a). *Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan*. 9, 1220–1230.
- Waruwu, M. (2024b). 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. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>
- 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>