

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH *COLOUR
CARD* (SCC) BERBASIS TGT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI
PESERTA DIDIK KELAS X SMK KARTANEGARA WATES**

SKRIPSI

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



Oleh :

ERWINATA WIDYA EKA PUTRI

NPM : 2214020032

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

2026

Skripsi oleh :

Erwinata Widya Eka Putri

NPM 2214020032

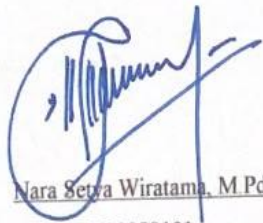
Judul:

**PENGEMBANGAN MEDIA SEJARAH *COLOUR CARD* (SCC)
BERBASIS TGT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI PESERTA
DIDIK KELAS X SMK KARTANEGARA WATES**

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

Tanggal: 6 Juli 2026

Pembimbing 1



Nara Setra Wiratama, M.Pd

NIDN. 0729059101

Pembimbing 2



Dr. Zainal Afandi, M.Pd

NIDN. 0005076902

Skripsi oleh

ERWINATA WIDYA EKA PUTRI

2214020032

Judul:

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH *COLOUR CARD* (SCC) BERBASIS TGT UNTUK MENINGKATKAN LITERASI PESERTA DIDIK KELAS X SMK KARTANEGARA WATES

Telah dipertahankan di depan panitia Ujian/Sidang Skripsi
Program Studi Pendidikan Sejarah FKIP UNP Kediri

Pada Tanggal: 14 Juli 2026

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

1. Ketua : Nara Setya Wiratama, M.Pd.

2. Penguji I : Drs. Agus Budianto, 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 : Erwinata Widya Eka Putri
Jenis Kelamin : Perempuan
Tempat/tgl. Lahir : Kediri/ 28 Maret 2004
NPM : 2214020032
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, 13 Juli 2026

Yang Menyatakan



Erwinata Widya Eka Putri

NPM: 2214020032

MOTTO

Motto:

Seng bakoh, Kak.

(Mama dan Ayahku tercinta)

Kupersembahkan Karya ini untuk:

Keluargaku tercinta.

RINGKASAN

Erwinata Widya Eka Putri. Pengembangan Media Sejarah *Colour Card* (SCC) Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas X Smk Kartanegara Wates.

Kata Kunci : pengembangan media pembelajaran, Sejarah *Colour Card* (SCC), *Team Games Tournament* (TGT).

Pembelajaran sejarah di SMK Kartanegara Wates telah memanfaatkan berbagai media seperti buku, LKPD, *PowerPoint*, dan video pembelajaran. Namun, media yang digunakan belum mampu mendorong keterlibatan peserta didik secara optimal sehingga proses pembelajaran masih cenderung berpusat pada guru. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya aktivitas belajar dan literasi sejarah peserta didik, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, kolaboratif, dan mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis *Team Games Tournament* (TGT) yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas X SMK Kartanegara Wates. Selain itu, penelitian juga bertujuan mengetahui media pembelajaran yang telah digunakan di sekolah serta menganalisis efektivitas penggunaan media SCC berbasis TGT dalam mendukung proses pembelajaran sejarah.

Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Produk yang dikembangkan berupa media Sejarah *Colour Card* (SCC) yang dipadukan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Kelayakan media dinilai melalui validasi ahli materi dan ahli media, kemudian diimplementasikan melalui uji coba terbatas dan uji coba luas dengan melibatkan guru serta peserta didik sebagai pengguna media.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media SCC berbasis TGT memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validasi ahli materi memperoleh persentase 97,5% (sangat valid), sedangkan validasi ahli media memperoleh 80% (valid). Respon guru mencapai 97,5% dan respon peserta didik 89,19% dengan kategori sangat praktis. Penggunaan media juga meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata *pre-test* dari 61,05 menjadi 88,68 pada *post-test*, nilai *N-Gain* sebesar 0,71 berkategori tinggi, serta ketuntasan klasikal sebesar 92,10%, sehingga media SCC berbasis TGT dinyatakan efektif untuk meningkatkan literasi peserta didik.

PRAKATA

Puji Syukur peneliti panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas perkenan-Nya penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Sejarah *Colour Card* (SCC) Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas X SMK Kartanegara Wates” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada Jurusan Pendidikan Sejarah FKIP 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 sekaligus dosen pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan, arahan, motivasi, dan semangat dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini;
2. Dr. Agus Widodo, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri;
3. Bapak Nara Setya Wiratama, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah Universitas Nusantara PGRI Kediri sekaligus Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan motivasi sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
4. Seluruh Bapak Ibu Dosen Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Agus Budianto, M. Pd., Drs. Yatmin, M. Pd., Drs. Sigit Widiatmoko, M. Pd., Drs. Heru Budiono, M. Pd., serta Ibu Gusti Garnis Sasmita, M. Pd., yang telah memberikan ilmu, wawasan, dan kenangan berharga selama masa perkuliahan;
5. Keluarga tercinta-Ibu Erwiyati, ayah Teguh Wiyono, adik Iro Erwin Dwi Saputra, kucing Cimit, juga pasangan terkasih yang selalu memberikan dukungan materi maupun non materi, do’a, semangat, dan motivasi selama ini;
6. Rekan-rekan satu bimbingan, Laura, Rifna, Sinta, dan Amri yang selalu memberikan ruang dan dukungan;

7. Rekan-rekan *Collab*, Aris, Depinka, Awalia, Indana yang telah kebersamai dalam proses selama menempuh kuliah ini;
8. Rekan-rekan mahasiswa Pendidikan Sejarah Angkatan 2022 yang sudah kebersamai selama ini;
9. Guru mata pelajaran sejarah SMK Kartanegara Wates, Ivrada Setiya Budi, S. Pd., yang telah membantu kegiatan penelitian di lapangan;
10. Seluruh pihak yang terlibat dan telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

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

Kediri,



ERWINATA WIDYA EKA PUTRI

NPM: 2214020032

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR MOTTO	iii
RINGKASAN	vi
PRAKATA	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
BAB I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Batasan Masalah	6
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	7
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	Error! Bookmark not defined.
A. Landasan Teori	Error! Bookmark not defined.
1. Media Pembelajaran Sejarah Colour Card (SCC)	Error! Bookmark not defined.
b. Media Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
c. Sejarah	Error! Bookmark not defined.
d. <i>Colour Card</i>	Error! Bookmark not defined.
e. Media Pembelajaran Sejarah	Error! Bookmark not defined.
f. Media Pembelajaran Sejarah <i>Colour Card</i> (SCC)	Error! Bookmark not defined.
2. <i>Team Gamess Tournament</i> (TGT)	Error! Bookmark not defined.
3. Literasi Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
a. Literasi	Error! Bookmark not defined.
b. Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
c. Literasi Peserta Didik	Error! Bookmark not defined.
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	Error! Bookmark not defined.
C. Kerangka Berpikir	Error! Bookmark not defined.
BAB III. METODE PENELITIAN	Error! Bookmark not defined.
A. Model Pengembangan	Error! Bookmark not defined.

1. Tahap Analisis	Error! Bookmark not defined.
2. Tahap Desain	Error! Bookmark not defined.
3. Tahap Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
4. Tahap Implementasi	Error! Bookmark not defined.
5. Tahap Evaluasi	Error! Bookmark not defined.
B. <i>Draft</i> Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
1. Perancangan Konsep Produk	Error! Bookmark not defined.
2. Perancangan Desain Tampilan	Error! Bookmark not defined.
3. Perancangan Komponen Utama Media	Error! Bookmark not defined.
4. Perancangan Fitur Pembelajaran	Error! Bookmark not defined.
5. Visualisasi Rancangan Produk	Error! Bookmark not defined.
6. Sintaks dan Teori Ciri Khas Media	SCCError! Bookmark not defined.
C. Tempat dan Waktu Perancangan	Error! Bookmark not defined.
D. Instrumen Penelitian	Error! Bookmark not defined.
1. Observasi	Error! Bookmark not defined.
2. Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3. Kuesioner (Angket)	Error! Bookmark not defined.
4. Tes	Error! Bookmark not defined.
E. Teknik Pengumpulan Data	Error! Bookmark not defined.
1. Observasi	Error! Bookmark not defined.
2. Wawancara	Error! Bookmark not defined.
3. Kuesioner (Angket)	Error! Bookmark not defined.
4. Tes	Error! Bookmark not defined.
F. Teknik Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
1. Analisis Data Validitas Media	Error! Bookmark not defined.
2. Analisis Data Kepraktisan Media Sejarah <i>Colour Card</i>	Error! Bookmark not defined.
3. Analisis Data Efektivitas Media Sejarah <i>Colour Card</i>	Error! Bookmark not defined.
G. Metode, Uji Coba, dan atau Validasi Produk	Error! Bookmark not defined.
1. Metode Uji Coba Produk	Error! Bookmark not defined.
2. Validasi Produk	Error! Bookmark not defined.

3. Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	Error! Bookmark not defined.
A. Media Pembelajaran Sejarah di SMK Kartanegara Wates	Error! Bookmark not defined.
1. Deskripsi Setting Lokasi	Error! Bookmark not defined.
2. Media Pembelajaran Sejarah yang Digunakan	Error! Bookmark not defined.
B. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Colour Card (SCC) di SMK Kartanegara Wates	Error! Bookmark not defined.
1. Data Produk Hasil Pengembangan	Error! Bookmark not defined.
2. Deskripsi Produk	Error! Bookmark not defined.
A. Data Uji Coba	Error! Bookmark not defined.
B. Analisis Data	Error! Bookmark not defined.
C. Revisi Produk	Error! Bookmark not defined.
D. Kajian Produk Akhir	Error! Bookmark not defined.
BAB V. PENUTUP	Error! Bookmark not defined.
A. Simpulan	Error! Bookmark not defined.
B. Saran	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR PUSTAKA	10
LAMPIRAN - LAMPIRAN	Error! Bookmark not defined.

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Penelitian Tahap 1.....	41
Tabel 3.2 Jadwal Penelitian 2.....	41
Tabel 3.3 Lembar Observasi Pembelajaran.....	43
Tabel 3.4 Lembar Keterlaksanaan Pembelajaran.....	44
Tabel 3.5 Panduan Wawancara.....	46
Tabel 3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Materi.....	47
Tabel 3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kelayakan Media oleh Ahli Media.....	47
Tabel 3.8 Kisi-Kisi Angket Respon Guru.....	48
Tabel 3.9 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik.....	49
Tabel 3.10 Kisi-kisi soal <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	53
Tabel 3.11 Skala Likert Analisis Data Validitas Media.....	54
Tabel 3.12 Kriteria Kevaliditas Media Pembelajaran.....	54
Tabel 3.13 Kriteria tingkat N-gain.....	55
Tabel 3.14 presentase tingkat efektivitas media SCC.....	56
Tabel 4.1 Desain Produk Sejarah <i>Colour Card</i> (SCC).....	65
Tabel 4.2 Realisasi Design Awal Media SCC.....	68
Tabel 4.3 Cara Penggunaan Media SCC.....	69
Tabel 4.4 Cara Bermain Media SCC.....	69
Tabel 4.5 Hasil Validasi Materi.....	70
Tabel 4.6 Kategori Valid.....	71
Tabel 4.7 Hasil Validasi Media.....	72
Tabel 4.8 Kategori Valid.....	73
Tabel 4.9 Data Angket Respon Peserta Didik Uji Coba Terbatas.....	75
Tabel 4.10 Kategori Valid.....	75
Tabel 4.11 Data <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> di Uji Coba Terbatas.....	76
Tabel 4.12 Angket Respon Guru.....	77
Tabel 4.13 Kriteria Kepraktisan.....	78
Tabel 4.14 Angket Respon Peserta Didik.....	78

Tabel 4. 15 Kategori Kepraktisan.....	79
Tabel 4.16 Data Hasil Uji Coba <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Kelas X TPO SMK Kartanegara Wates.....	80
Tabel 4.17 Kategori Valid.....	82
Tabel 4.18 Kategori Valid.....	82
Tabel 4.19 Kategori Kepraktisan.....	83
Tabel 4.20 Kategori Kepraktisan.....	84
Tabel 4.21 Data hasil perolehan <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> peserta didik.....	85
Tabel 4.22 Kategori Efektif.....	86
Tabel 4.23 Kriteria <i>N-Gain</i>	87
Tabel 4.24 Rangkuman analisis skor <i>N-Gain</i> Peserta didik.....	88
Tabel 4.25 Desain Awal dan Desain Akhir Media SCC.....	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian.....	28
Gambar 3.1 Alur Model Pengembangan ADDIE.....	31
Gambar 3.2 Visualisasi bagian depan media SCC (informasi dan tugas).....	36
Gambar 3.3 Visualisasi bagian belakang media SCC (jawaban).....	37
Gambar 4.1 Bahan Dasar SCC.....	66
Gambar 4.2 <i>Design</i> Awal Tampilan Depan Media SCC.....	67
Gambar 4.3 <i>Design</i> Awal Tampilan Belakang Media SCC.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Berita Acara Bimbingan.....	103
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 3. Surat Balasan Izin Penelitian.....	105
Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	106
Lampiran 5. Surat Keterangan Pemanfaatan Media.....	107
Lampiran 6. Dokumentasi Penelitian.....	108
Lampiran 7. Surat Permohonan Validator Ahli Media.....	112
Lampiran 8. Hasil Validasi Media oleh Ahli Media	113
Lampiran 9. Surat Permohonan Validator Materi.....	115
Lampiran 10. Hasil Validasi Modul Ajar.....	116
Lampiran 11. Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Terbatas.....	118
Lampiran 12. Hasil Angket Respon Peserta Didik Uji Luas.....	119
Lampiran 13. Hasil Angket Respon Guru.....	120
Lampiran 14. Hasil Wawancara Peserta Didik.....	121
Lampiran 15. Hasil Wawancara Guru.....	122
Lampiran 16. Hasil Observasi Pembelajaran.....	124
Lampiran 17. Hasil Validasi <i>Pre-Test</i>	126
Lampiran 18. Hasil Validasi <i>Post-Test</i>	128
Lampiran 19. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Peserta Didik Uji Terbatas.....	130
Lampiran 20. Hasil <i>Pre-Test</i> dan <i>Post-Test</i> Uji Coba Luas	140
Lampiran 21. Surat Bebas Plagiasi.....	151
Lampiran 22. Hasil Plagiasi.....	152
Lampiran 23. Berita Acara Ujian Skripsi.....	153

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan di era digital membawa tantangan besar bagi dunia pendidikan di Indonesia, termasuk dalam konteks pembelajaran sejarah. Perubahan zaman yang ditandai oleh kemajuan teknologi, globalisasi, dan arus informasi digital menuntut adanya transformasi paradigma pendidikan dari proses belajar yang terpusat kepada pendidik beralih ke proses belajar yang terpusat kepada peserta didik. Paradigma baru ini menekankan pentingnya pengembangan kemampuan bernalar logis, daya cipta, kerja sama, dan korespondensi sebagai keahlian dasar yang wajib dikuasai oleh peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perubahan zaman dan memecahkan permasalahan kehidupan nyata. Pada konteks pembelajaran sejarah, peserta didik tidak hanya diharapkan mampu mengingat fakta-fakta masa lalu, tetapi juga menafsirkan, mengaitkan, serta menginternalisasi nilai-nilai sejarah dalam kehidupan masa kini (Agung & L., 2025: 21).

Literasi sejarah menjadi salah satu aspek penting dalam pendidikan di era digital. Literasi sejarah tidak sekadar berkaitan dengan kecakapan dalam merekonstruksi sejarah, namun juga menafsirkan makna di balik peristiwa tersebut, serta menghubungkannya dengan dinamika kehidupan masa kini. Menurut Sudirman et al., (2024: 89), literasi sejarah menuntut adanya integrasi antara kemampuan berpikir kritis, kesadaran historis, serta kecerdasan majemuk peserta didik agar mereka mampu menempatkan diri dalam konteks sejarah bangsa. Literasi sejarah juga membantu peserta didik untuk mengembangkan kesadaran terhadap identitas nasional dan nilai-nilai kebangsaan yang relevan dengan kehidupan modern. Pada pembelajaran sejarah, literasi historis menjadi fondasi penting bagi pembentukan karakter, karena melalui literasi tersebut peserta didik belajar menilai kebenaran, memahami keberagaman, serta memaknai masa lalu secara reflektif.

Kondisi di lapangan membuktikan pembelajaran sejarah di banyak sekolah masih menghadapi berbagai persoalan. Proses belajar-mengajar masih dominan bersifat konvensional, berpusat pada guru, dan menekankan hafalan kronologis peristiwa tanpa memberikan ruang bagi pemahaman mendalam. Keadaan tersebut berpengaruh terhadap sedikitnya minat serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran (Aqsha, 2023: 42).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Kartanegara Wates, meskipun guru telah menerapkan multimedia pembelajaran, pemaparan menggunakan *PowerPoint*, dan kuis digital, namun belum semua peserta didik dapat maksimal dalam proses eksplorasi pembelajaran sejarah. Sebagian pembelajar bersikap reseptif dan menyerap materi tanpa menganalisis secara mendalam. Akibatnya, kemampuan memahami, menafsirkan, dan mengaitkan peristiwa masa lalu dengan konteks kehidupan masa kini belum berkembang secara optimal (Alghozali et al., 2024: 298).

Kesenjangan antara teori ideal pembelajaran sejarah dengan kenyataan di lapangan menjadi salah satu faktor utama penyebab rendahnya literasi sejarah peserta didik. Fitroh (2025: 1975) menegaskan bahwa pembelajaran sejarah yang hanya berorientasi pada hafalan tidak mampu menumbuhkan pemahaman mendalam dan refleksi kritis terhadap makna sejarah. Pembelajaran seperti ini cenderung bersifat dangkal, di mana peserta didik hanya memahami materi di permukaan tanpa keterkaitan makna dengan konteks sosial.

Berbagai riset menunjukkan bahwa rendahnya literasi sejarah peserta didik di Indonesia bukan semata-mata disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran, melainkan oleh keterbatasan media yang dapat menstimulasi pemahaman reflektif dan keterlibatan emosional peserta didik. Hal ini diperkuat oleh penelitian Hernadi (2021: 5) di SMAN 1 Cikijing yang menemukan bahwa penerapan pembelajaran kontekstual integrasi antara pendekatan pembelajaran berbasis masalah dan model pembelajaran kooperatif dapat mendorong peningkatan minat belajar sejarah dari terjadi peningkatan dari 66,67% menjadi 77,77% pada siklus berikutnya. Perolehan membuktikan bahwa pendekatan kolaboratif, reflektif, dan berbasis konteks nyata dapat meningkatkan partisipasi

aktif peserta didik. Kondisi tersebut sejalan dengan kebutuhan pembelajaran di era digital yang mengedepankan pentingnya interaksi yang positif, kolaborasi, dan rasa tanggung jawab sosial antarpeserta didik.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu alternatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Pendekatan pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dikembangkan untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan melalui permainan akademik dan kompetisi antarkelompok, menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan menumbuhkan motivasi belajar sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap materi. Model ini menempatkan peserta didik dalam kelompok heterogen dan menggabungkan unsur kerja sama serta kompetisi akademik secara sehat. Menurut Hernadi (2021: 6), penerapan TGT dapat meningkatkan keaktifan belajar peserta didik model ini memungkinkan setiap anggota kelompok terlibat secara aktif dalam menyelesaikan tugas dan mencapai tujuan pembelajaran dalam mencapai tujuan bersama. TGT juga memfasilitasi pembelajaran sosial dan emosional yang penting dalam memahami makna peristiwa sejarah secara mendalam.

Di samping model pembelajaran, media pembelajaran merupakan komponen penting yang turut menentukan keberhasilan proses pembelajaran dalam meningkatkan efektivitas proses mempelajari sejarah. Media berfungsi sebagai sarana yang mengaitkan konsep yang bersifat abstrak dengan pengalaman nyata yang dimiliki peserta didik. Menurut Alifah dan Sukartono (2023: 58), generasi Z sebagai generasi digital membutuhkan media yang mampu menarik perhatian secara visual, interaktif, dan komunikatif. Media dengan kombinasi warna, gambar, dan aktivitas fisik mendorong peningkatan keterlibatan serta minat belajar peserta didik. Oleh karena itu, pengembangan media yang selaras dengan karakteristik peserta didik menjadi faktor penting yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sejarah.

Inovasi potensial untuk menjawab tantangan tersebut adalah pengembangan Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis model TGT dan prinsip *deep learning*. Media SCC dirancang dalam bentuk kartu berwarna yang berisi informasi ringkas tentang peristiwa, tokoh, dan konsep sejarah yang relevan

dengan materi ajar. Melalui aktivitas permainan edukatif yang diintegrasikan dengan TGT, peserta didik dapat belajar secara aktif dan kolaboratif. Penggunaan media *flash card* dalam pembelajaran sejarah mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga pemahaman terhadap materi menjadi lebih mendalam (Williza *et al.*, 2022: 14). Sementara itu, penggunaan media berbasis teks dan visual juga dapat meningkatkan literasi sejarah peserta didik secara signifikan penelitian (Alghozali *et al.*, 2024: 302). Dengan demikian, media SCC yang dikembangkan berbasis TGT berpotensi meningkatkan kemampuan literasi sejarah peserta didik.

Sebagai produk pendidikan, media Sejarah *Colour Card* (SCC) dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip *Research and Development* (R&D) yang dikemukakan oleh Sugiyono (2020: 38). Pendekatan R&D bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, praktis, dan efektivitas produk yang dicapai melalui proses pengembangan sistematis seperti analisis kebutuhan, perancangan, validasi ahli, tahap pengujian terbatas, dan evaluasi. Dalam konteks penelitian ini, SCC akan dikembangkan untuk menjawab kebutuhan pembelajaran sejarah yang menarik, kontekstual, dan berorientasi pada *deep learning*. Menurut Fitroh (2025: 1978), keberhasilan suatu inovasi pembelajaran tidak terletak pada kompleksitas medianya, tetapi pada kemampuannya menumbuhkan pemahaman mendalam dan refleksi kritis terhadap materi pelajaran.

Urgensi pengembangan media SCC berbasis TGT semakin relevan jika dikaitkan dengan tujuan pendidikan nasional dan profil pelajar Pancasila. Pendidikan sejarah berperan dalam membentuk karakter bangsa, menumbuhkan kesadaran nasional, serta memperkuat nilai-nilai kebangsaan. Dengan proses belajar yang aktif dan berarti, peserta didik diharapkan berhasil menginternalisasi nilai-nilai sejarah sebagai dasar dalam berpikir kritis dan berperilaku sosial. Maka, pengembangan alat bantu pembelajaran sejarah berbasis TGT menjadi langkah strategis untuk menjawab tantangan pendidikan abad 21.

Secara konseptual, penelitian ini diharapkan berkontribusi terhadap pengembangan keilmuan, khususnya dalam bidang pembelajaran sejarah dan literasi sejarah di Indonesia. Hasil penelitian diharapkan memperkuat teori bahwa pembelajaran berbasis TGT dapat meningkatkan literasi sejarah secara signifikan. Melalui media Sejarah *Colour Card* berbasis TGT, guru diharapkan mampu menyelenggarakan pembelajaran yang kolaboratif, kompetitif secara sehat, dan reflektif sehingga peserta didik tidak hanya mengembangkan pemahaman konseptual terhadap materi sejarah, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai historis yang tercermin dalam sikap dan perilaku sehari-hari.

Penelitian ini juga penting dalam konteks peningkatan kualitas pendidikan, terkhusus di SMK Kartanegara Wates. Melalui pendekatan *Research and Development* (R&D), penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran yang memenuhi kriteria validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga layak diterapkan dalam pembelajaran sejarah pada jenjang sekolah menengah atas.

Studi ini bukan sekadar bertujuan melakukan pengembangan media pembelajaran, namun juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan mutu pembelajaran sejarah secara nasional. Pengembangan media SCC berbasis TGT diharapkan berhasil mendorong peningkatan literasi sejarah, semangat mengenyam pendidikan, serta keikutsertaan dari para pelajar dalam proses pengajaran. Disamping itu juga dapat menjadi rujukan bagi penelitian lanjutan di bidang pengembangan media berbasis TGT pada mata pelajaran lain, serta memperkaya pemahaman tentang hubungan antara literasi sejarah, motivasi belajar, dan pembelajaran bermakna di era pendidikan abad ke-21.

Dengan demikian, penelitian berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah *Colour Card* (SCC) Berbasis TGT Untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik Kelas X SMK Kartanegara Wates ini menjadi langkah awal dalam menciptakan inovasi pembelajaran sejarah yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran saat ini dan memperkuat kontribusi pendidikan sejarah dalam membangun karakter bangsa yang beradab dan berpengetahuan.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran sejarah berbentuk Sejarah *Colour Card* (SCC) yang berbasis model *Team Games Tournament* (TGT). Media SCC dirancang dalam bentuk kartu berwarna yang berisi narasi sejarah yang relevan dengan materi pelajaran Sejarah Indonesia kelas X. Model TGT digunakan sebagai pendekatan utama dalam penerapan media ini karena dianggap mampu meningkatkan keaktifan dan kolaborasi antar peserta didik melalui permainan akademik yang kompetitif dan menyenangkan. Penelitian ini tidak membahas media pembelajaran lain di luar bentuk SCC, serta tidak mengkaji model pembelajaran selain TGT.

Ruang lingkup subjek penelitian dibatasi pada peserta didik kelas X SMK Kartanegara Wates tahun pelajaran yang sedang berlangsung. Pemilihan kelas ini didasarkan pada kondisi perkembangan peserta didik yang berada pada fase berpikir operasional formal awal dan sesuai dengan penerapan model pembelajaran kooperatif berbasis permainan. Aspek kemampuan yang dikaji difokuskan pada literasi sejarah, yaitu kemampuan memahami, menafsirkan, serta mengaitkan peristiwa sejarah dengan konteks kehidupan masa kini. Aspek lain seperti sikap sosial, keterampilan komunikasi, atau hasil belajar kognitif secara umum tidak menjadi fokus utama penelitian ini.

Dari sisi metodologi, penelitian ini menerapkan pendekatan *Research and Development* (R&D) yang dilaksanakan melalui tahapan secara sistematis, meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, validasi oleh ahli, uji coba terbatas, uji coba luas, serta evaluasi dan revisi untuk menyempurnakan produk yang dikembangkan. Proses pengembangan hanya sampai pada tahap menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan efektif, tanpa memperluasnya di tahap diseminasi massal. Berdasarkan pembatasan tersebut, diharapkan mampu berjalan sesuai arahan, serta menghasilkan media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan peserta didik dan karakteristik pembelajaran sejarah di SMK Kartanegara Wates.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan batasan masalah tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apa media pembelajaran sejarah yang selama ini digunakan untuk peserta didik di SMK Kartanegara Wates?
2. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT yang valid digunakan dalam pembelajaran sejarah?
3. Bagaimanakah proses pengembangan media pembelajaran Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT yang praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah?
4. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT dalam meningkatkan literasi peserta didik kelas X SMK Kartanegara Wates?

D. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui alat bantu pembelajaran sejarah yang telah diterapkan untuk peserta didik di SMK Kartanegara Wates;
2. Mengembangkan media pembelajaran sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis *Team Games Tournament* (TGT) yang valid digunakan dalam pembelajaran sejarah;
3. Mengembangkan media pembelajaran sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis *Team Games Tournament* (TGT) yang praktis digunakan dalam pembelajaran sejarah;
4. Menganalisis efektivitas media pembelajaran sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis *Team Games Tournament* (TGT) dalam meningkatkan literasi sejarah peserta didik kelas X SMK Kartanegara Wates.

E. Manfaat Penelitian

Secara teoretis maupun praktis, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi berbagai pihak yang berkepentingan dalam bidang pendidikan,

khususnya yang berkaitan dengan pengembangan pembelajaran sejarah di sekolah menengah atas.

1. Manfaat Teoritis

- a) Dari aspek teoretis, kajian ini diproyeksikan bisa memperkaya kajian keilmuan di bidang pendidikan sejarah, terutama tentang pendekatan dengan tipe *Team Games Tournament* (TGT) yang diintegrasikan dengan prinsip *deep learning*. Melalui hasil penelitian ini, diharapkan muncul pemahaman baru mengenai bagaimana media pembelajaran inovatif seperti Sejarah *Colour Card* (SCC) dapat menjadi sarana efektif dalam menumbuhkan literasi sejarah peserta didik;
- b) Penelitian ini diharapkan dapat memperkuat teori-teori pembelajaran konstruktivistik dan pembelajaran bermakna;
- c) Pada akhirnya, penelitian ini juga diharapkan dapat digunakan sebagai rujukan akademik oleh pengembangan teori pembelajaran sejarah berbasis kolaboratif dan reflektif di masa mendatang.

2. Manfaat Praktis bagi Guru dan Sekolah

- a) Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan mampu membantu guru sejarah untuk menemukan alternatif alat bantu pembelajaran yang kreatif dan sesuai karakteristik peserta didik. Media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT juga dapat dimanfaatkan sebagai contoh pada penerapan proses belajar mengajar yang aktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Dengan demikian, guru dapat memperkaya variasi metode dan media pembelajaran, sekaligus mendorong peningkatan motivasi serta partisipasi aktif peserta didik di kelas;
- b) Bagi instansi pendidikan, media yang dihasilkan dapat dijadikan acuan pada program inovasi berbasis teknologi pendidikan dan literasi sejarah, sehingga mendukung tercapainya profil pelajar Pancasila yang bernalar kritis, kreatif, dan gotong royong.

3. Manfaat bagi Peserta Didik

- a) Bagi peserta didik, media Sejarah *Colour Card* (SCC) diproyeksikan dapat memberikan kesan pembelajaran yang menarik, penuh interaksi, dan memiliki makna;
 - b) Penggunaan media ini juga diharapkan dapat menumbuhkan motivasi belajar, mendorong bernalar logis, dan memperkuat literasi sejarah.
4. Manfaat bagi Peneliti Selanjutnya
- a) Hasil dari riset ini diproyeksikan menjadi rujukan dan dasar pengembangan bagi penelitian-penelitian berikutnya di bidang inovasi media pembelajaran, khususnya yang berbasis *deep learning* dan model kooperatif. Hasil penelitian ini dapat memberikan data empiris serta konsep teoritis yang berguna bagi pengembangan media serupa pada mata pelajaran lain, baik dalam ranah pendidikan sejarah maupun bidang studi sosial lainnya. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memperkaya khazanah penelitian pendidikan di Indonesia dan memberikan arah baru bagi upaya peningkatan mutu pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Afifah, N., & Hidayat, B. (2019). Pengembangan media pembelajaran berbasis Videoscribe pada materi sejarah kerajaan Islam di Sumatra dan akulturasinya kelas X SMA Muhammadiyah 1 Metro. *SwarnaDwipa*, 2(3).
- Agung, L. (2025). Pembelajaran sejarah abad ke-21 dan tantangan literasi historis. Gramedia.
- Alghozali, R. A., Lathifah, H., & Ratih, D. (2024). Penerapan teks cerita sejarah sebagai media ajar dalam upaya meningkatkan literasi peserta didik kelas XE 2 SMA Negeri 2 Ciamis. *Jurnal Artefak*, 11(2), 293–306.
- Alifah, N., & Sukartono, D. (2023). Inovasi media pembelajaran sejarah untuk generasi digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan Nusantara*, 8(1), 55–67.
- Arsyad, A. (2009). Media pembelajaran. PT Raja Grafindo Persada.
- Atmaja, H. T. (2019). Pelatihan dan pendampingan pembuatan dan pemanfaatan media audio-visual interaktif dalam pembelajaran sejarah berbasis konservasi kearifan lokal bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. Panjar: Pengabdian Bidang Pembelajaran, 1(2), 131–140.
- Aqsha, M. (2023). Pemanfaatan literasi dalam pembelajaran sejarah di kelas X H SMAN 4 Palu (Skripsi, Universitas Tadulako).
- Branch, R. M. (2009). Instructional design: The ADDIE approach. Springer.
- Chen, L., & Singh, R. (2024). A systematic review on deep learning in education: Concepts, factors, models, and measurements. *Journal of Educational Research*. <https://drpress.org/ojs/index.php/jeer/article/view/16461>
- Dellyardianzah. (2017). Penggunaan media pembelajaran berbasis Videoscribe untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran ekonomi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Universitas Tanjungpura*, 6(10), 1–10.
- Fadillah, A., & Bilda, W. (2019). Pengembangan video pembelajaran berbantuan aplikasi Sparkol Videoscribe. *Jurnal Gantang*, 4(2), 177–182.
- Fadli, S., Putra, R., & Ramdhani, D. (2022). Pengaruh media pembelajaran terhadap motivasi dan hasil belajar sejarah peserta didik. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(1), 45–56.
- Munawar, A., & Suryadi, A. (2022). Development of Indonesian history-based learning media Videoscribe material on the Islamic Kingdom in Java for class X. *Indonesian Journal of History Education*, 7(2), 29–42.
- Riduwan. (2010). Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian. Bandung: Alfabeta, hlm. 41.
- Sardiman, A. M. (2017). Reformulasi pembelajaran sejarah: Sebuah tantangan. Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Seixas, P., & Morton, T. (2013). The big six: Historical thinking concepts. Nelson Education.
- Setyosari, P. (2016). Metode penelitian pendidikan dan pengembangan. Kencana.
- Simbolon, E. P. M., Sari, I. M., Pratiwi, W. P., & Agus. (2024). Penggunaan media visual dalam pembelajaran sejarah. *Danadyaksa Historica*.
- Sugiyono. (2020). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.

- Sudirman, Burhanuddin, & Fitriani. (2024). Teori-teori belajar dan pembelajaran: Neurosains dan multiple intelligence. Pena Persada Kerta Utama.
- Suryadi, A. (2016). Keragaman media dan metode pembelajaran dalam pembelajaran sejarah Kurikulum 2013. *Indonesian Journal of History Education*, 4(2), 7–13.
- Tanjung, S., & Supriatna, N. (2021). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran sejarah abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 10(1), 1–12.
- Ul'hak, D. (2024). Penggunaan media kartu kata berwarna-warni untuk meningkatkan keterlibatan membaca siswa kelas 1 SD Negeri 218/IV Kota Jambi (Tesis, Universitas Jambi).
- Utomo, C. B. (2015). Model pengembangan perangkat pembelajaran sejarah berorientasi metakognitif jenjang SMA. *Paramita: Historical Studies Journal*, 25(1), 135–144.
- Waluyatiningsih. (2020). Penggunaan media kartu berwarna untuk meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa pada pembelajaran kooperatif bahasa Indonesia tentang pantun. *Jurnal Kridatama Sains dan Teknologi*, 114–123.
- Widiastuti, A., Hidayat, B., & Fadli, M. R. (2023). Pengembangan media pembelajaran sejarah lokal berbasis visualisasi untuk meningkatkan pemahaman siswa SMA. *SwarnaDwipa*.
- Widiastuti, R., Lestari, N., & Anggraeni, D. (2023). Pemahaman sejarah peserta didik dalam pembelajaran berbasis literasi. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Sejarah*, 8(1), 1–10.
- Williza, M., Zulfa, & Junaidi, J. K. (2022). Pengembangan media kartu (flash card) pada mata pelajaran sejarah kelas X MIA 2 (Skripsi, Universitas PGRI Sumatera Barat). <https://repo.upgrisba.ac.id/id/eprint/14680/>
- Wineburg, S. (2021). *Why learn history (when it's already on your phone)*. University of Chicago Press.

