



UPAYA PENINGKATAN PEMAHAMAN SEJARAH KEDATANGAN BANGSA EROPA DI INDONESIA MELALUI MEDIA *GAME* PADA SISWA KELAS V SDN TLEKUNG 01 KOTA BATU

Muhammad Irkham Khoirurroziqin
SD Negeri Tlekung 01 Kota Batu
Email : alirzani@gmail.com

(Naskah Masuk: 12 Februari -2023, Diterima Untuk Diterbitkan: 20 April 2023)

ABSTRAK

Pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Pembelajaran yang bermuatan sejarah sering juga diidentikkan dengan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah. Hal ini disebabkan kebanyakan guru menggunakan metode konvensional, yakni ceramah. Metode ini kebanyakan membuat peserta didik mengantuk, malas, sehingga menimbulkan rasa bosan. Kehadiran sebuah media berbasis permainan dirasa sangat penting dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan muatan sejarah. *Game* edukasi adalah software *game* untuk mengajar anak-anak baik untuk kecepatan pemahaman dan sangat menarik serta bermanfaat, ini merupakan sebagian perbandingan cara belajar disekolah yang lama dan membosankan. PTK ini berhasil dalam upaya peningkatan pemahaman siswa tentang materi sejarah kedatangan bangsa eropa di indonesia melalui media *game* pada siswa Kelas V di SDN Tlekung 01 Kota Batu Rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap pra siklus adalah 66,94 dan prosentase siswa yang telah tuntas hanya 56 %. Pada siklus I Rata-rata nilai siswa sudah melebihi KKM yaitu 73,33 dan prosentase ketuntasan nilai siswa mencapai 72%. Pada siklus II pemahaman materi sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia meningkat. Terbukti siswa telah mencapai target nilai KKM yaitu 70 dengan rata-rata nilai 82,22 dan prosentase ketuntasa nilai siswa 100%. Pada tahap ini siswa mulai terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran. Melalui PTK ini membuktikan bahwa melalui pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game* terbukti dengan peningkatan skor pemahaman siswa pada materi pembelajaran ini. Nilai yang meningkat dari 56,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 73,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 82,20 pada siklus 2.

Kata Kunci : Pemahaman Materi Sejarah, Media *Game*.

ABSTRACT

Learning History is a combination of learning and teaching activities in which it learns about past events that are closely related to the present. History-laden learning is often identified with learning that is boring and does not interest students in learning history. This is because most teachers use conventional methods, namely lectures. This method mostly makes students sleepy, lazy, causing boredom. The presence of a game-based media is felt to be very important in order to increase students' understanding of Social Sciences lessons with historical content. Educational games are game software for teaching children both for speed of understanding and very interesting and useful, this is a partial comparison to the old and boring way of learning at school. This CAR was successful in an effort to increase students' understanding of the historical material of the arrival of Europeans in Indonesia through game media for Class V students at SDN Tlekung 01 Batu City. The average score obtained at

the pre-cycle stage was 66.94 and the percentage of students who had completed it was only 56. %. In cycle 1, the average student score has exceeded the KKM, which is 73.33 and the percentage of completeness of student scores reaches 72%. In cycle II, the understanding of historical material for the arrival of Europeans in Indonesia increased. It is proven that students have achieved the KKM target score of 70 with an average score of 82.22 and a complete percentage of student scores of 100%. At this stage students are getting used to doing learning activities. Through CAR, this proves that through learning the history of the arrival of Europeans with game media, it is proven by increasing students' understanding scores on learning material, increasing from 56.20 at the time of pre-CAR, increasing to 73.20 in cycle 1 and increasing to 82.20 in the first cycle. cycle 2.

Keywords: *Understanding of Historical Material, Game Media.*

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk interaksi edukatif, yakni interaksi yang bernilai pendidikan yang dengan sadar meletakkan tujuan untuk mengubah tingkah laku dan perbuatan seseorang. Interaksi edukatif harus menggambarkan hubungan aktif dua arah antara guru dan anak didik dengan sejumlah pengetahuan sebagai mediumnya. Dalam interaksi edukatif unsur guru dan anak didik harus aktif, tidak mungkin terjadi proses interaksi edukatif bila hanya satu unsur yang aktif. Aktif dalam arti sikap, mental, dan perbuatan (Djamarah, 2000).

Menurut Widja (Sutrisno, 2011: 50) pembelajaran Sejarah adalah perpaduan antara aktivitas belajar dan mengajar yang didalamnya mempelajari tentang peristiwa masa lampau yang erat kaitannya dengan masa kini. Dari pendapat yang ada dapat disimpulkan bahwa pembelajaran sejarah adalah proses belajar yang ada dalam sebuah lingkungan yang mempelajari kejadian-kejadian masa lampau yang dipelajari dimasa kini sebagai pedoman untuk melangkah kedepan. Pembelajaran sejarah merupakan interaksi yang ada dalam proses pada saat siswa belajar tentang keadaan masa lalu, guna untuk kepentingan yang akan datang. Pembelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat yang ada di Indonesia maupun dunia dari masa lampau hingga sekarang. Pembelajaran merupakan kegiatan proses pembelajaran tentang kehidupan yang ada dimasa lalu. Di sekolah Pengajaran sejarah diterapkan agar setiap siswa berfikir secara historis dan memahami akan nilai-nilai yang terkandung didalam peristiwa tersebut serta menjadikan peristiwa sebagai pelajaran dan pengalaman yang sangat berharga (Isjoni, 2007)

Dalam kegiatan belajar mengajar mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial khususnya yang bermuatan sejarah pada umumnya informasi atau sumber belajar hanya berasal dari guru serta terdapat sumber lain seperti buku *teks*, buku paket, lembar kerja peserta didik hingga internet. Dalam kegiatan belajar mengajar model tersebut, dapat dikatakan peserta didik seperti pasif karena kegiatan yang dilakukan hanyalah duduk mendengarkan, mencatat, hingga membaca. Selain itu peserta didik juga sering salah mengartikan persepsi atau maksud serta tujuan yang diungkapkan oleh guru maupun *teks* yang mereka baca. Pembelajaran yang bermuatan sejarah sering juga diidentikkan dengan pembelajaran yang membosankan dan tidak menarik minat peserta didik untuk belajar sejarah. Hal ini disebabkan kebanyakan guru menggunakan metode konvensional, yakni ceramah. Metode ini kebanyakan membuat peserta didik mengantuk, malas, sehingga menimbulkan rasa bosan.

Sesuai dengan kenyataan tersebut, tentu saja kegiatan pembelajaran dengan muatan sejarah, guru dituntut untuk memiliki nilai profesional yang tinggi dengan menguasai berbagai metode dan strategi pembelajaran agar tercapai tujuan dari pembelajaran sejarah tersebut. Untuk mencapai apa yang diharapkan, tentunya setiap guru memiliki strategi, inovasi, dan rencana dalam pembelajarannya. Perkembangan teknologi dan informasi akhir-akhir ini berkembang sangat pesat, dengan perkembangan teknologi ini menimbulkan suatu ide kreatifitas, terutama dalam bidang pendidikan.

Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan demikian, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai aspek. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri (Kunandar, 2005).

Perkembangan teknologi saat ini sudah bisa dirasakan dalam segala aspek kehidupan. Salah satu teknologi yang sangat berkembang adalah telepon pintar atau *smartphone*. Selain sebagai alat komunikasi, *Smartphone* juga menjadi salah satu alat yang digunakan untuk membantu berbagai keperluan diantaranya internet, berdagang, sarana multimedia, proses pembelajaran dan tentu saja yang sangat disukai anak-anak adalah untuk bermain *game*. Ada banyak sekali *game* yang ditawarkan di *smartphone* yang bisa di unduh dan dimainkan oleh anak-anak. Salah satu *game* yang bisa dimainkan disukai anak-anak adalah permainan *Stickman*

Kehadiran sebuah media berbasis permainan dirasa sangat penting dalam rangka meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan muatan sejarah. Dimana media berbasis permainan tersebut dapat memberikan beberapa kelebihan yang tidak dimiliki oleh sumber belajar lainnya, seperti adanya persaingan antar peserta didik sebagai pemain dalam kegiatan belajar, hingga penggunaan media permainan yang tidak dapat ditemukan dan disampaikan pada sumber belajar lainnya.

Dalam jurnal penelitian (Abadi, 2016) adapun definisi *game* menurut para ahli sebagai berikut: 1. Menurut papert (1993), *game* edukasi adalah software *game* untuk mengajar anak-anak baik untuk kecepatan pemahaman dan sangat menarik serta bermanfaat, ini merupakan sebagian perbandingan cara belajar disekolah yang lama dan membosankan. 2. Menurut Boyle (1997), *game* edukasi adalah *game* yang dapat menghasilkan keterlibatan dan senang belajar dengan demikian 16 menawarkan format yang kuat untuk pendidikan lingkungan. Selain itu, ada studi yang telah menunjukkan bahwa penggunaan permainan computer yang dipilih dengan cermat mungkin meningkatkan cara berfikir. 3. Menurut Foreman(2009), *game* edukasi adalah *game* yang potential learning environment, bermain *game* merupakan sebuah literature baru dalam pendidikan

Dengan menggunakan permainan ini, tentunya peserta didik akan memiliki pemahaman dalam memainkannya, dikarenakan dalam tujuan atau misi akhir dalam permainan ini bukan hanya menang mengumpulkan poin terbanyak, namun juga mengajak peserta didik mengingat maupun mempelajari pembelajaran sejarah dengan cara yang berbeda. Materi yang akan diuji cobakan dalam penelitian ini adalah materi tentang konsep-konsep pembelajaran sejarah dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial dengan materi Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia. Dengan alasan tersebut, maka peneliti memilih judul “Upaya Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Materi Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media *Game* Pada Siswa Kelas V di SDN Tlekung 01 Kota Batu”

KAJIAN PUSTAKA

1. Pembelajaran Pemahaman Sejarah

Pembelajaran sejarah merupakan suatu kegiatan yang ditujukan untuk melangsungkan persiapan, pelaksanaan, dan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam bidang studi sejarah. Peserta didik dituntut untuk tidak menjadi manusia yang melupakan sejarah bangsanya sendiri. Terdapat banyak pengertian tentang pembelajaran, diantaranya yaitu pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang telah dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada peserta didik (Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani, 2014: 73).

Menurut Kochhar dalam Yuliantari (2014: 193) bahwa tujuan pembelajaran sejarah adalah: (1) Mengembangkan pemahaman tentang diri sendiri (2) memberikan gambaran yang tepat tentang konsep waktu, ruang dan masyarakat,(3) Membuat masyarakat mampu mengevaluasi nilai- nilai dan hasil yang telah dicapai oleh generasinya, (4) Mengajarkan toleransi,(5) Menanamkan 22 sikap intelektual,(6) Memperluas cakrawala intelektualitas (7) Mengajarkan prinsip-prinsip moral (8) Menanamkan orientasi ke masa depan (9) Memberikan pelatihan mental (10) Melatih siswa menangani isu-isu kontroversial,(11) Membantu mencari jalan keluar bagi berbagai masalah sosial dan perseorangan, (12) Memperkokoh rasa sejarah kedatangan bangsa Eropa (13) Mengembangkan pemahaman internasional.

Materi sejarah mengandung nilai-nilai kepahlawanan, keteladanan, kepeloporan, patriotisme, sejarah kedatangan bangsa Eropa , serta semangat pantang menyerah yang menjadi dasar dalam proses pembentukan watak dan kepribadian peserta didik, memuat khasanah mengenai peradaban bangsa-bangsa, termasuk juga didalamnya peradaban bangsa Indonesia (Amelia, 2014: 48).

Sudaryono (2009: 50) mengatakan: “Pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk menangkap makna dan arti dari bahan yang dipelajari, yang dinyatakan dengan menguraikan isi pokok dari suatu bacaan atau mengubah data yang disajikan dalam bentuk tertentu ke bentuk yang lain”. Apabila pemahaman merupakan ukuran kemampuan seseorang untuk dapat mengerti atau memahami kegiatan yang dilakukannya, maka dalam pembelajaran, guru harus mengerti atau memahami apa yang diajarkannya kepada peserta didik. Daryanto (2008: 106) bahwa: Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan ini umumnya mendapat penekanan dalam proses belajar mengajar. Siswa dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang diajarkan, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan dan dapat memanfaatkan isinya tanpa keharusan menghubungkannya dengan hal-hal lain.

2. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Rusman dkk (2013) mengatakan, media adalah pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, dengan demikian media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan.

Berdasarkan Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*) memiliki pengertian yang berbeda. Menurut Arief Sadiman, dkk (2012) Media adalah bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar, dan dibaca

Sedangkan menurut *Association of Education and Communication Technology (AECT)*, media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi (Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah alat yang digunakan untuk menunjang suatu pembelajaran sehingga pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan baik. Media juga dapat diartikan sebagai penghubung antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai penghubung antara pendidik dan peserta didik inilah yang disebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain, bahwa belajar aktif memerlukan dukungan media untuk menghantarkan materi yang akan mereka pelajari.

Pembelajaran bukan hanya menyampaikan informasi atau pengetahuan saja, melainkan mengkondisikan pembelajar untuk belajar, karena tujuan utama pembelajaran adalah pembelajar itu sendiri (Munir, 2012). Sehingga pembelajaran adalah proses terjadinya interaksi antara pendidik dan peserta didik serta sumber belajar dan media yang digunakan, dalam upaya terjadinya perubahan pada aspek kognitif, afektif dan motorik. Oleh karena itu agar aktivitas pembelajaran bermakna bagi peserta didik, pendidik perlu mengembangkan media pembelajaran yang bervariasi dan menarik bagi peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki kontribusi dalam meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran. Kehadiran media tidak saja membantu pendidik dalam menyampaikan materi ajarnya, tetapi memberikan nilai tambah kepada kegiatan pembelajaran.

Sudjana dan Rivai (2013) mengemukakan manfaat media pembelajaran dalam proses belajar peserta didik, yaitu : a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh pendidik, sehingga peserta didik tidak bosan dan pendidik tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau pendidik mengajar pada setiap jam pelajaran. d. Peserta didik dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian pendidik, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

3. Media Game Edukasi

Handriyantini (2009) *Game Edukasi* adalah salah satu jenis media yang digunakan dalam memberikan pengajaran yang berupa permainan dengan tujuan untuk merangsang daya pikir dan meningkatkan konsentrasi melalui media yang unik dan menarik. Pengertian ini tentu saja mengidentifikasi bahwa *game* edukasi bertujuan untuk menunjang proses belajar mengajar dengan kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif. Marc Prensky (2012) Definisi *game* edukasi adalah suatu bentuk permainan (*game*) yang didesain atau dibuat untuk tujuan belajar, akan tetap dalam *game* edukasi biasanya menawarkan bermain untuk bersenang-senang. Novia Desta (2016) arti *game* edukasi adalah permainan yang dibuat dengan tujuan pembelajaran yang bukan hanya bermaksud menghibur sehingga di harapkan bisa menambah wawasan pengetahuan. Alya (2016) *Game* edukasi adalah permainan yang tujuan utamanya untuk mengejar, belajar, dan juga menghibur.

Menurut Anggra (Zulfadli Fahrul Rozi, 2010) *game* atau permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan refreshing. Macam -macam *game*, antara lain:

a. Aksi Genre ini merupakan macam *game* yang paling populer. *Game* jenis ini membutuhkan kemampuan reflex pemain. Salah satu subgenre action yang populer adalah First Person Shooter (FPS). Pada *game* FPS diperlukan kecepatan berfikir. *Game* ini dibuat seolah-olah

pemain yang berada dalam suasana tersebut. b. Aksi Petualangan Genre ini memadukan *game* play aksi dan petualangan. Contohnya pemain diajak untuk menelusuri gua bawah tanah sambil mengalahkan musuh, dan mencari artefak kuno, atau menyeberangi sungai. c. Simulasi, Konstruksi dan

Manajemen Pemain dalam *game* ini diberi keleluasaan untuk membangun dan suatu proyek tertentu dengan bahan baku yang terbatas. d. Role Playing Games (RPG) Dalam RPG pemain dapat memilih satu karakter untuk dimainkan. Seiring dengan naiknya level *game*, karakter tersebut dapat berubah, bertambah kemampuannya, bertambah senjatanya, atau bertambah hewan peliharaannya. e. Strategi Genre strategi menitikberatkan pada kemampuan pada kemampuan berpikir dan organisasi. *Game* strategi dibedakan menjadi dua, yaitu Turn Based Strategy dan Real Time Strategy. .

4. Penelitian Terkait

- 1) Agam Arta, Devi Afriyantari, Puspa Putri 2020. *Game* Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah Dasar. Ilmu pengetahuan tentang sejarah telah diajarkan pada murid SD dalam pendidikan di Indonesia, dimana materi pembelajaran telah sesuai dengan kurikulum yang ada di Indonesia. Namun dalam proses pembelajaran saat ini masih mengikuti metode lama, yaitu menyampaikan dan menjelaskan isi yang ada di dalam buku serta menggunakan pendukung proyektor apabila guru ingin menjelaskan melalui PowerPoint yang telah dibuat. Berdasarkan masalah tersebut di buatlah aplikasi pembelajaran berupa *game* edukasi berbasis Android untuk kelas 4 SD, agar para murid tidak merasa jenuh saat diajarkan oleh guru dan memiliki ketertarikan terhadap sejarah terutama sejarah Indonesia. Perancangan aplikasi ini menggunakan Unity 5.6 dan CorelDraw X8 sebagai editing grafis. Tahapan untuk pengujian *game* edukasi ini menggunakan metode blackbox dan kuisisioner, yang ditujukan kepada murid dan guru sebagai responden. Hasil yang didapatkan dari pengujian *game* edukasi tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang dijalankan pada beberapa perangkat Android berjalan dengan baik sesuai dengan harapan. Pada pengujian kuisisioner, hasil yang didapatkan dari data yang telah diisi oleh murid dan guru rata-rata adalah 88,72%. Dapat disimpulkan bahwa banyak yang tertarik oleh *game* edukasi tersebut dan dapat menjadi media berupa aplikasi pembelajaran sejarah agar para murid menjadi semangat ketika diterangkan pelajaran oleh guru.
- 2) Fazma Rizqy Alfi Bahri. 2022. Tinjauan Literatur : *Game* Edukasi Sejarah Berbagai Peristiwa yang Ada di Indonesia. Terdapat berbagai cara untuk menyampaikan edukasi tentang sejarah. Mulai dari penyampaian tentang materi sejarah melalui pembelajaran di kelas, video edukasi, hingga penulisan artikel di internet. Akan tetapi, cara yang telah disebutkan di atas dirasa kurang efektif sehingga materi sejarah yang disampaikan tidak diserap dengan baik. *Game* edukasi merupakan media yang cukup diminati pada masa sekarang ini, sehingga dapat dimanfaatkan menjadi media pembelajaran. Saat ini banyak *game* edukasi yang membahas tentang pembelajaran sejarah, bermacam sejarah dari berbagai peristiwa yang ada di dunia termasuk di Indonesia disampaikan edukasinya melalui *game* edukasi sejarah. Perbandingan genre *game* yang digunakan pada penelitian sebelumnya turut dibahas untuk mengetahui genre apa yang paling tepat untuk membuat *game* edukasi sejarah. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah efektivitas penyampaian tentang materi mengenai pembelajaran sejarah berbagai peristiwa yang ada di

Indonesia. Tinjauan literatur ini dibuat untuk mengkaji literatur sebelumnya tentang *game* edukasi sejarah.

- 3) Saehu Abas, dkk. 2022. Meningkatkan Pemahaman Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Melalui Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Blogging* (Vlog). Metodologi penelitiannya adalah Penelitian Tindakan Kelas. Metode pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, catatan lapangan, metode tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan metode yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan pemahaman pembelajaran siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam), hal ini dapat dilihat melalui indikator sebagai berikut: Siswa yang memperoleh nilai 60-69 sebelum tindakan ada 16 siswa (52 %) menjadi 0 siswa (0 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Siswa yang memperoleh nilai 70-79 sebelum tindakan ada 15 siswa (48 %) menjadi 6 siswa (19 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Siswa yang memperoleh nilai 80-89 ada 0 siswa (0 %) sebelum tindakan menjadi 20 siswa (65 %) setelah tindakan siklus II. Dan siswa yang memperoleh nilai 90-100 ada 0 siswa (0 %) sebelum tindakan menjadi 5 siswa (16 %) setelah dilakukan tindakan siklus II. Kesimpulan penelitiannya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis vlog dapat meningkatkan pemahaman siswa kelas XI MA Al-Hidayah Sindangkasih dalam pembelajaran SKI (Sejarah Kebudayaan Islam).
- 4) Dimas Krisna Aditya. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Game* Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Pelajaran Sejarah. Studi kasus: Perancangan *Game* Falsafah Raden Intan II. Kelemahan pelajaran sejarah adalah masih menggunakan media konvensional seperti buku ajar serta penyampaian materi dengan komunikasi yang masih kaku. Melalui metode penelitian kualitatif dengan pengumpulan data menggunakan wawancara serta kuisioner terhadap beberapa siswa sekolah menengah di kota Lampung, didapati bahwa murid sekolah sekarang sudah tidak lagi mengenal salah satu tokoh sejarah Lampung yaitu Raden Intan II dan falsafah hidup suku Lampung yang dipegang teguh olehnya. Dengan mempelajari teori-teori terkait *game* sebagai media edukasi, maka dibuatlah sebuah *game* multi-platform adventures berbasis aplikasi android dengan tokoh Raden Intan II dengan harapan para pemainnya, yaitu para remaja mau mempelajari kembali sosok pahlawan ini dengan nilai moral yang dibawanya.
- 5) Ananda Savira Vinidiansyah, Nurhaniah, Andi Andi. 2021. Penggunaan Metode Belajar Berbasis *Game* Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini diklasifikasikan menjadi dua sumber, yaitu sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer diperoleh melalui wawancara dengan informan yaitu lima siswa yang pernah mengalami pembelajaran sejarah berbasis permainan di kelas X, XI, dan XII SMAIT Mentari Ilmu Karawang, SMAI Al-Azhar Summarecon Bekasi, SMAN 13 Tangerang, SMAN 1 Teluk Jambe Timur, dan SMAIT Al-Irsyad Karawang. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh melalui dokumen berupa buku, jurnal ilmiah atau kajian yang relevan dengan tema penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari berbagai sekolah, guru dalam melaksanakan pembelajaran khususnya mata pelajaran sejarah sudah menggunakan metode pembelajaran berbasis permainan. Pembelajaran berbasis permainan yang digunakan guru adalah permainan seperti

Kahoot, Quizizz, WorldWall, QuizWhizzer, Educandy bahkan ada yang bermain tebak gambar. Permainan dapat digunakan dengan mudah tanpa memakan waktu lama. Dengan adanya pembelajaran berbasis permainan ini khususnya pada pelajaran sejarah dapat mengubah pandangan masyarakat terhadap citra sejarah yang sebelumnya dianggap berpandangan bahwa pembelajaran sejarah tidak terlalu mengasyikkan.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Dalam penelitian ini permasalahan yang diangkat adalah kegiatan yang berkaitan dengan tingkat pemahaman siswa tentang materi sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia di SD Negeri Tlekung 01 Kota Batu. Untuk itu jenis yang dianggap cocok untuk digunakan adalah penelitian tindakan dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yakni peneliti melakukan tindakan bersamaan dengan pelaksanaan tugasnya sebagai Guru kelas V di SD Negeri Tlekung 01 Kota Batu. Penelitian ini bermaksud untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia.

PTK ini dilaksanakan di SD Negeri Tlekung 01 Kota Batu baik pembelajaran di dalam kelas maupun di luar kelas. Penelitian tindakan yang dilakukan oleh peneliti ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran aktif, inovatif, kreatif serta menyenangkan yang menjadi tanggung jawabnya.

Penelitian ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tugas menjadi pendidik, yang tidak akan mengganggu proses pelaksanaan tugas yang menjadi tanggung jawabnya. PTK ini dilakukan dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelaksanaannya. Hal ini sesuai dengan teori bahwa penelitian tindakan bersifat situasional, kontekstual, berskala kecil, terlokalisasi, dan secara langsung gayut (relevan) dengan situasi nyata dalam pembelajaran. Di dalam melaksanakan PTK ini melibatkan guru yang lain di SD Negeri Tlekung 01 Kota Batu sebagai kolaborator dan observer.

2. Kehadiran Peneliti

PTK ini dengan pendekatan kualitatif yang memerankan peneliti bertindak sebagai perencana, pelaksana, pengumpul, penganalisa penafsir data dan sekaligus menjadi pelapor penelitian. Kehadiran peneliti di lapangan dalam pelaksanaan metode sangat penting karena peneliti sendiri merupakan instrumen utama penelitian. Mengingat rancangan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif maka instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data banyak melibatkan peneliti sendiri, disamping berkolaborasi dengan beberapa guru di SD Negeri Tlekung 01 Kota Batu.

Hubungan yang baik antara peneliti dan subyek (key person informan) sebelum, selama, dan sesudah memasuki lapangan merupakan kunci penting dalam pengumpulan data. Hubungan yang baik juga akan membantu pencapaian tingkat saling pengertian yang tinggi dan terjalinnya kepercayaan. Tingkat saling pengertian yang tinggi akan membantu kelancaran seperti yang dikemukakan Spardley (2000) dalam 4 (empat) tahapan, yaitu: (1) Apprehention (perhatian/keinginan); (2) exploration (penjelajahan/penjajagan); (3) cooperation (bekerjasama) dan (4) participation (keikutsertaan).

3. Subyek Penelitian

2) Observasi

Sesuai dengan data yang ingin dikumpulkan dalam penelitian ini, maka peneliti melakukan pengamatan dengan model observasi partisipasi aktif. Hal ini dimaksudkan agar peneliti terlibat secara langsung dalam kegiatan. Peneliti bersama guru-guru berkolaborasi melibatkan diri dalam setiap kegiatan mereka. Peneliti kadang-kadang juga ikut membantu guru dan sekolah dalam memecahkan permasalahan mereka sambil mengamati terus menerus perilaku guru selama kegiatan penelitian.

Penggunaan strategi seperti ini mengacu pada saran yang dikemukakan oleh Moleong (2005) bahwa peran serta seorang peneliti berada dari satu tempat ke tempat lainnya. Di satu tempat peneliti harus aktif sekali, barangkali di tempat lainnya ia harus diam saja.

Alasan peneliti menggunakan model pengamatan ini dimaksudkan agar peran serta peneliti dapat terwujud seutuhnya apabila membaaur secara fisik dengan kelompok komunitas yang ditelitinya. Di samping itu peran serta peneliti akan mudah diterima kelompok komunitas yang diteliti dengan jalan memberi bantuan atau sipervisi tertentu yang dibutuhkan mereka. Dalam hal ini upaya pemecahan masalah yang dibahas dalam kegiatan.

Peneliti berusaha untuk selalu hadir di tempat penelitian dengan maksud agar terjalin hubungan yang akrab antara peneliti dengan informan dan lebih lanjut diharapkan para informan tidak ragu-ragu atau bebas memberikan informasi berkisar pada fokus penelitian. Dengan langkah tersebut diharapkan dapat terungkap data obyektif yang terjadi di lapangan.

Untuk melaksanakan observasi partisipasi aktif yang peneliti lakukan, diupayakan untuk tidak mengakibatkan terganggunya aktivitas respondem. Hal ini sesuai dengan yang disyaratkan oleh Banister (dikutip Idrus, 2007) menyatakan bahwa untuk mendapatkan informasi yang seoptimal mungkin disarankan untuk mengikuti kegiatan keseharian responden dalam waktu tertentu, memperhatikan apa yang terjadi, mendengarkan apa yang dikatakan, menanyakan pertanyaan, mempelajari dokumen yang dimiliki responden. Dengan demikian dalam rangka mendapatkan data penulis secara aktif mengikuti kegiatan yang dilakukan informan.

Cara ini dilakukan untuk mendapatkan data tentang praktek pelaksanaan pembelajaran di SDN Tlekung 01. Dalam kegiatan ini data yang diperoleh adalah : a) data tentang aktifitas guru dalam pembelajaran, b) data aktifitas siswa dalam pembelajaran. Data melalui observasi akan digunakan sebagai data pendukung untuk mengetahui efektivitas pembelajaran. Untuk memperoleh data hasil observasi digunakan instrumen panduan observasi yang didasarkan pada pustaka pendukungnya.

3) Diskusi dan Wawancara mendalam

Selain pengamatan, untuk menjaring data digunakan teknik wawancara. Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu yang dilakukan oleh dua belah pihak, yaitu wawancara yang memberikan pertanyaan dan yang diwawancarai yang memberikan jawaban atas pertanyaan.

Kegiatan wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang berhubungan dengan pengetahuan, pengalaman, pendapat, perasaan, latar belakang. Wawancara dilakukan secara mendalam kepada key informan dalam hal ini guru SDN Tlekung 01 Kota Batu.

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara terstruktur dan wawancara tak terstruktur. Wawancara terstruktur maksudnya pertanyaan-pernyataan yang diajukan peneliti kepada informan telah dipersiapkan sebelumnya dan

sebaliknya wawancara tak terstruktur adalah pertanyaan yang tidak dipersiapkan terlebih dahulu.

Wawancara terstruktur dilakukan untuk memperoleh keterangan secara umum mengenai pelaksanaan kepemimpinan kepala sekolah yang efektif. Wawancara tak terstruktur digunakan pula apabila ada jawaban-jawaban dari wawancara terstruktur yang berkembang namun masih relevan dengan masalah penelitian yang dilaksanakan. Wawancara terstruktur dilakukan untuk mengumpulkan informasi mengenai berbagai komponen yang meliputi: 1) Perencanaan pembelajaran 2) Pelaksanaan pembelajaran 3) Evaluasi Perencanaan pembelajaran; Data penelitian ini, data juga diperoleh dari hasil diskusi dan wawancara dengan responden yang telah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan bahan yang digunakan dalam penelitian ini.

Dalam melakukan wawancara, peneliti menggunakan instrumen pedoman wawancara. Hasil wawancara dengan responden merupakan data primer dalam penelitian ini. Disamping itu untuk memperoleh data pendukung dalam upaya memperkuat hasil penelitian ini, peneliti juga melakukan wawancara dengan para kolaborasi dalam penelitian ini.

4) Dokumentasi

Guna melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara maka peneliti menggunakan dokumentasi. Dokumen dapat mendukung kegiatan observasi yang dilaksanakan dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Mengutip pendapat Guba dan Lincoln (2001) yang menyatakan bahwa dokumen dapat digunakan untuk keperluan penelitian karena alasan-alasan yang dapat dipertanggungjawabkan seperti berikut: (1) dokumen merupakan sumber yang stabil, kaya dan mendorong; (2) berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian; (3) berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks; (4) hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Untuk menentukan dokumen yang tepat dan mendukung pelaksanaan penelitian, maka peneliti akan melakukan telaah terhadap keaslian dokumen, kebenaran isi dokumen itu dan menentukan relevan tidaknya isi dari dokumen yang dimaksud dalam penelitian. Secara rinci yang dikumpulkan melalui dokumen adalah dokumen yang dapat memberikan masukan data secara kronologis dalam pelaksanaan penelitian yang terdiri dari: a. Gambaran umum sasaran penelitian. b. Perencanaan tindakan yang melibatkan aktivitas peneliti dan guru sebagai kolegiannya. c. Pelaksanaan tindakan yang melibatkan aktivitas peneliti dan guru sebagai kolegiannya, serta siswa dalam pembelajaran. d. Evaluasi Pelaksanaan tindakan yang melibatkan aktivitas peneliti dan guru sebagai kolegiannya, serta siswa dalam pembelajaran.

Dalam penelitian ini, dokumen yang digunakan sebagai data pendukung dokumen yang dilihat oleh peneliti adalah : a) perangkat yang digunakan guru dalam pembelajaran selain perangkat atau bahan pembelajaran dari peneliti, b) Laporan hasil kerja siswa dalam pembelajaran dan, c) lembar jawaban hasil tes dari siswa.

4. Analisis Data

Bogdan dan Biklen (2005) menjelaskan bahwa analisis data meliputi kegiatankegiatan mempengaruhi data, menatanya, membagi menjadi satuan yang dapat dikelola, disintesis,

dicari pola, ditemukan yang penting dan apa yang akan dipelajari serta memutuskan apa yang akan dilaporkan.

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa secara garis besar terdapat dua pekerjaan dalam menganalisis data yaitu menata dan menyajikan data serta memberi makna atau arti dari data hasil analisis. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat kegiatan utama seperti yang disarankan oleh Miles dan Huberman (2002) yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan. Langkah-langkah analisis data dipaparkan sebagai berikut:

1) Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan melalui pengamatan, wawancara, dan dokumentasi dicatat dalam catatan lapangan yang terdiri dari dua bagian yaitu bagian deskriptif dan bagian reflektif. Bagian deskriptif merupakan catatan tentang peristiwa dan pengalaman yang dilihat, didengar, disaksikan, dan dialami sendiri oleh peneliti yang dicatat selengkap dan seobyektif mungkin. Bagian deskriptif ini berisi tentang gambaran diri informan, rekonstruksi dialog, catatan tentang peristiwa khusus, dan gambaran kegiatan. Sedangkan bagian reflektif merupakan catatan yang berisi kesan, komentar, pendapat dan tafsiran peneliti tentang fenomena yang dijumpai dan rencana program pengumpulan data untuk tahap berikutnya.

2) Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dengan membuat abstraksi atau membuat rangkuman mengenai inti, proses dan pernyataan-pernyataan yang perlu dijaga. Langkah selanjutnya dalam satuan-satuan atau kategorisasi sambil membuat kode. Dengan demikian reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengkategorisasikan data dengan cara yang sedemikian rupa sehingga kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang sudah direduksi disajikan dalam bentuk matriks secara lebih rinci dan lengkap serta disajikan dalam bentuk teks naratif. Untuk memudahkan penyajian data, maka terlebih dahulu catatan diberi kode tertentu agar mudah dilihat dan dipahami hubungan antara yang satu dengan yang lainnya.

3) Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dilakukan selama penelitian berlangsung. Semua data yang telah terkumpul direduksi dan disajikan dalam bentuk matriks dan disimpulkan atau diberi makna. Jika kesimpulan belum mantap maka peneliti kembali mengumpulkan data di lapangan, mereduksi, dan menyajikan serta penarikan kesimpulan kembali dan seterusnya sehingga merupakan suatu siklus. Dalam penelitian ini analisis data peneliti lakukan secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif berdasarkan hasil observasi terhadap proses dan hasil belajar siswa, pengakuan siswa dalam angket, hasil wawancara dan studi dokumentasi hasil kerja siswa. Dalam penelitian ini, analisis data kuantitatif dilakukan untuk mengolah data dan menganalisis data non tes yang diperoleh melalui angket. Dalam analisis data ini digunakan statistik deskriptif ini, peneliti menggunakan program excel, khususnya untuk analisis prosentase.

4) Pengecekan Keabsahan Temuan

Menurut Noeng Muhadjir (2005) yang menyatakan bahwa keterandalan penelitian terletak pada kredibilitas, transferabilitas, konfirmabilitas, serta dependabilitas. Kredibilitas dapat diupayakan dengan memperpanjang keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota. Sedangkan transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas hasil terkait dengan konteks dan waktu penelitian dilakukan. Dalam penelitian ini yang dapat dilakukan hanyalah pada

kredibilitas. Dalam penelitian ini teknik triangulasi dilakukan baik dengan sumber maupun metode atau melalui cek, cek ulang dan cek silang pada dua atau lebih sumber informasi. Triangulasi dilakukan dengan jalan: a) Membandingkan hasil pengamatan dan hasil wawancara. b) Membandingkan hasil wawancara dan pengamatan dengan isi dokumen. c) Melakukan wawancara berulang dengan mengajukan pertanyaan yang sama dengan informan yang sama dalam waktu yang berbeda. d) Mengadakan wawancara dengan sumber yang berbeda mengenai pertanyaan yang sama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kondisi Awal

Sebagai langkah awal yang dilakukan oleh peneliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dilakukan pengamatan terhadap perilaku atau aktivitas peserta didik yang berhubungan dengan Upaya Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Materi Sejarah Kedatangan Bangsa Eropa Di Indonesia Melalui Media *Game* Pada Siswa Kelas V di SDN Tlekung 01 Kota Batu. Peneliti juga melakukan wawancara dengan peserta didik yang berhubungan dengan sejarah kedatangan bangsa Eropa. Metode pengumpulan data awal ini dilakukan untuk mengetahui kondisi awal peserta didik kelas V SDN Tlekung 01 Kota Batu. Berdasarkan hasil studi awal tersebut selanjutnya diberikan layanan tindakan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam sejarah kedatangan bangsa Eropa untuk peningkatan hasil belajar.

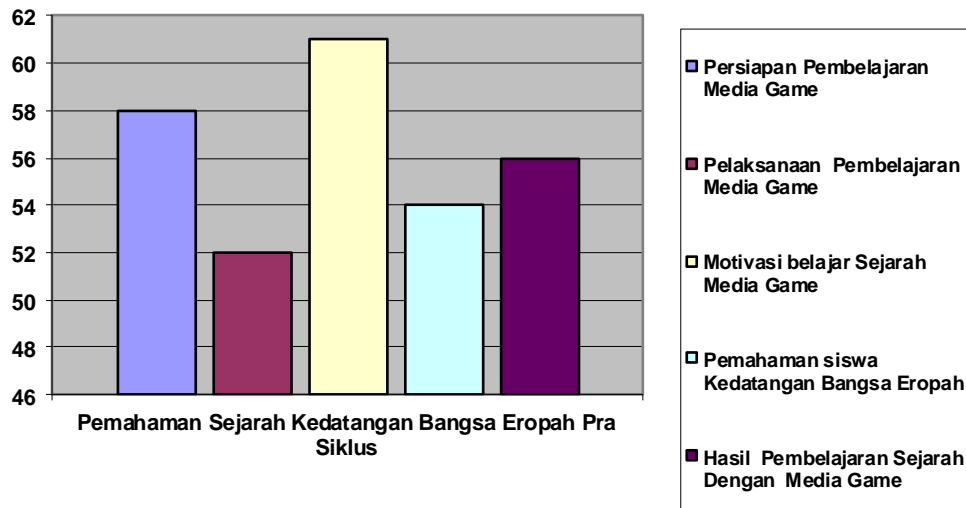
Hasil studi awal tentang pemahaman peserta didik tentang sejarah kedatangan bangsa Eropa kami sajikan dengan kriteria Skor sebagai berikut: .

Keterangan :

Skor	Interval Skor	Prosentase	Kategori
5	84 – 100	90% – 100%	Sangat Baik(SB)
4	68 – 83	75% - 89%	Baik (B)
3	52 – 67	60% - 74%	Cukup (C)
2	36 – 51	41% - 59%	Kurang (K)
1	20 – 35	20% - 40 %	Sangat Kurang (SK)

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa melalui pembelajaran dengan Media *Game* pada pra siklus disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Kategori
1	Persiapan Pembelajaran Media <i>Game</i>	58	Kurang
2	Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Game</i>	52	Kurang
3	Motivasi belajar Sejarah Media <i>Game</i>	61	Cukup
4	Pemahaman siswa Kedatangan Bangsa Eropa	54	Kurang
5	Hasil Pembelajaran Sejarah Dengan Media <i>Game</i>	56	Kurang
	Rata Rata	56,20	Kurang



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel diatas, diketahui bahwa :

Skor rata rata dari semua pada siklus Berdasarkan analisis data dari data pada tabel 4.1 diatas, diketahui bahwa :

- 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa pada pra penelitian sebesar 56,20 berada pada katagori Kurang.
- 2) Hanya ada satu aspek yang memiliki nilai cukup, yakni motivasi belajar sejarah dengan media *game* . Sedang aspek yang lain berada pada katagori kurang..

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan sejarah kedatangan bangsa Eropa dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kwalitatip sebagai berikut :

- 1) Sebagian peserta didik belum bisa mengetahui pentingnya hasil sejarah kedatangan bangsa Eropa.
- 2) Sebagian besar peserta didik kurang menghargai pentingnya media *game* dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa ..
- 3) Sebagian besar peserta didik belum mampu pembelajaran pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa .
- 4) Sebagian kecil peserta didik memiliki rasa takut dan malu untuk pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game*.
- 5) Kepercayaan diri peserta didik relatif tinggi untuk belajar sejarah kedatangan bangsa Eropa .
- 6) Sebagian besar peserta didik belum memiliki memiliki inisiatuf untuk melakukan pembiasaan pembelajaran dengan media *game*...

Dari hasil pengamatan dan observasi perbaikan pembelajaran prasiklus, segala temuan yang diperoleh telah didiskusikan oleh peneliti dengan kolabolator. Segala aktifitas yang terjadi dalam pelaksanaan perbaikan pembelajaran yang didalamnya terdapat beberapa komponen utama dan penunjang, menjadi perhatian bagi peneliti, terutama faktor kelemahan selama perbaikan pembelajaran berlangsung. Kelemahan ini yang menjadi bahan acuan untuk perbaikan pembelajaran pada siklus pembelajaran berikutnya. Dari hasil ulangan, didapatkan 10 siswa yang mencapai KKM atau sudah tuntas, sedangkan 8 siswa dinyatakan belum mencapai KKM atau belum tuntas. Adapun rentang nilai siswa tertinggi dan terendah adalah 40 poin, dengan nilai tertinggi 70 dan terendah 30.

2. Siklus I

Dalam siklus 1 PTK ini diawali dengan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus 1 yaitu: 1) Membuat RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan media *game*. 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan. 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa. 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video.

1) Pelaksanaan Siklus I

Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang sejarah kedatangan bangsa Eropa diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

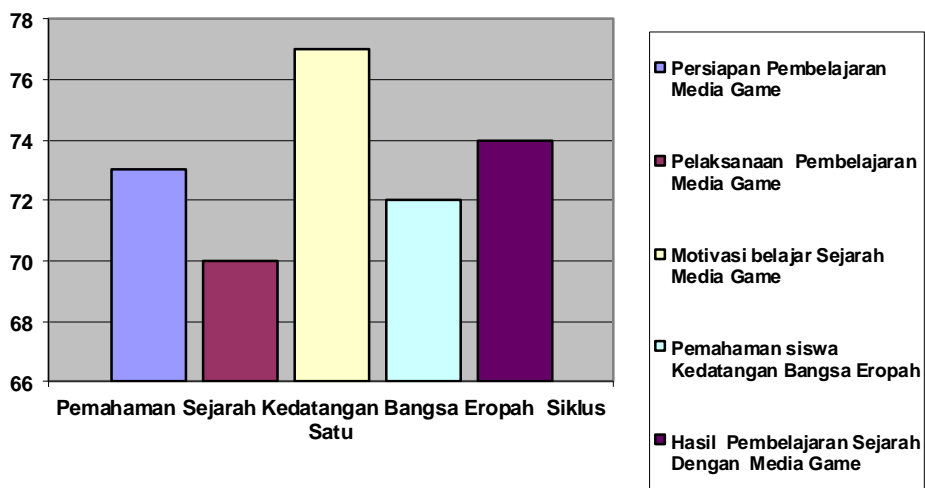
Pertemuan pertama siklus I kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan, Kegiatan inti, Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup. Kegiatan pembelajaran didasarkan pada Langkah dalam pembelajaran dengan media *game*, yakni: Pendahuluan, Informasi materi pembelajaran, Observasi pembelajaran, Kerja kelompok siswa dalam *game* akademik, Presentasi hasil kerja kelompok, Evaluasi dan Refleksi.

No	Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu Pelaksanaan
	Pendahuluan	Diawali salam dan Doa, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, memberi motivasi yang berhubungan dengan meningkatkan semangat pembelajaran Sejarah kedatangan bangsa Eropa.	Pra siklus PTK
	Informasi materi pembelajara	Guru menyampaikan informasi tentang tujuan kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, kegiatan yang dilakukan dalam imperialism, dampak bagi bangsa Indonesia, serta adanya perlawanan terhadap kolonoalis secara vsingkat.	Pra siklus PTK, dan awal siklus 1.
	Observasi pembelajaran,	Pembelajaran dilakukan siswa secara kelompok dengan berpedoman pada tugas yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS). Peserta didik melaksanakan kegiatan dan selalu dalam monitoring guru agar terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa ..	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pertemuan pertama dan kedua.
	Kerja kelompok	Siswa melakukan kerja kelompok	Dilakukan dalam

siswa dalam <i>game</i> akademik	dengan berpedoman pada tugas yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) . Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bermain <i>game</i> tentang sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan monitoring guru ..	siklus 1 PTK pertemuan ketiga.
Penyusunan laporan dan presentasi hasil kerja kelompok	Pada akhir pelaksanaan pelaksanaan kerja kelompok , maka siswa Menyusun laporan berdasar pedoman penyusunan laporan hasil kerja kelompok . Dilanjutkan dengan presentasi masing masing kelompok tentang laporan hasil kerja kelompok .	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pertemuan ketiga.
Evaluasi dan Refleksi	Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan oleh guru Bersama siswa sebagai refleksi untuk masukan kelanjutan dari pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa . .	Dilakukan dalam siklus 1 PTK pada akhir pertemuan ketiga

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa melalui pembelajaran dengan Media *Game* pada pra siklus disajikan sebagai berikut:

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Persiapan Pembelajaran Media <i>Game</i>	73	Cukup
2	Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Game</i>	70	Cukup
3	Motivasi belajar Sejarah Media <i>Game</i>	77	Baik
4	Pemahaman siswa Kedatangan Bangsa Eropa	72	Cukup
5	Hasil Pembelajaran Sejarah Dengan Media <i>Game</i>	74	Cukup
	Rata Rata	73,20	Cukup



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel pelaksanaan pembelajaran siklus satu diatas, diketahui bahwa : 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa pada pra penelitian sebesar 73,20 berada pada katagori Cukup. 2) Hanya ada satu aspek yang memiliki nilai baik yakni motivasi belajar sejarah dengan media *game* . Sedang aspek yang lain berada pada katagori Cukup.

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan sejarah kedatangan bangsa Eropa dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kualitatif sebagai berikut: 1) Peserta didik mulai bisa mengetahui pentingnya hasil sejarah kedatangan bangsa Eropa. 2) Sebagian besar peserta didik mulai menghargai pentingnya media *game* dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa. 3) Sebagian besar peserta didik mulai mampu mengikuti proses pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game*. 4) Peserta didik termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game*. 5) Kepercayaan diri peserta didik semakin inggi untuk belajar sejarah kedatangan bangsa Eropa. 6) Sebagian besar peserta didik mulai memiliki inisiatuf untuk melakukan pembiasaan pembelajaran dengan media *game*. 7) Sebagian besar peserta didik telah berusaha mengatasi rintangan dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa melalui pembelajaran.

2) Refleksi Siklus 1

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih ada beberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 1 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel Diagnosis Kelemahan Tindakan Siklus I

No	Diagnosis Kelemahan Siklus 1	Rekomendasi Perencanaan Siklus 2
1	Komunikasi antara peneliti dengan kolaborasi dan dengan peserta didik perlu ditingkatkan .	Peneliti perlu meningkatkan kemampuan Teknik komunikasi dengan bahasa yang mudah dipahami peserta didik .
2	Peneliti belum mampu mengenali suasana bimbingan kelompok untuk pembelajaran sejarah dengan media <i>game</i> .	Peneliti akan lebih memperhatikan suasana dan anggota kelompok, serta memotivasi peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran.
3	Peneliti masih kesulitan dalam memotivasi keterlibatan semua anggota anggota kelompok dalam belajar sejarah kedatangan bangsa Eropa .	Peneliti akan menggunakan bahasa yang mudah dipahami dalam pembelajaran . sejarah kedatangan bangsa Eropa .
4	Peneliti masih perlu meningkatkan perannya dalam memberi contoh dalam sejarah kedatangan bangsa	Peneliti akan lebih intensif mendampingi peserta didik dalam kelompok pada pelaksanaan pembelajaran sejarah

	Eropa	kedatangan bangsa Eropa .
5	Peneliti masih perlu menggunakan media <i>game</i> yang kontekstual dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa	Pembelajaran dengan menggunakan media <i>game</i> yang kontekstual dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang sejarah kedatangan bangsa Eropa.

Berdasarkan diagnosis kelemahan pembelajaran siklus 1 maka peneliti memutuskan untuk melakukan perbaikan tindakan pada siklus II sebagai upaya perbaikan dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa pada materi sejarah kedatangan bangsa Eropa melalui pembelajaran dengan media *game*..

3. Siklus 2

Pada siklus dua PTK ini diawali dengan perbaikan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) terdapat pada lampiran, berikut proses pembelajaran pada siklus dua yaitu : 1) Memperbaiki RPP sebagai acuan pelaksanaan pembelajaran sejarah dengan media *game* pada siklus dua. 2) Menyiapkan instrumen data penilaian dan catatan lapangan untuk pelaksanaan siklus 2. 3) Menyiapkan media yang akan digunakan saat pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa pada siklus 2. 4) Menyiapkan alat dokumentasi berupa foto, dan video untuk pembelajaran siklus 2.

1) Pelaksanaan Siklus 2

Dalam pelaksanaan PTK ini pembelajaran tentang sejarah kedatangan bangsa Eropa pada siklus 2 diselenggarakan secara kelompok dengan 3 kali pertemuan. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

Pertemuan pertama siklus I kegiatan pembelajaran terbagi pada 4 tahap yaitu kegiatan pendahuluan , Kegiatan inti , Kegiatan refleksi dan kegiatan penutup . Kegiatan riil dalam PTK ini pembelajaran didasarkan pada Langkah dalam pembelajaran dengan media *game*, yakni :Pendahuluan, Informasi materi pembelajaran, Observasi pembelajaran, Kerja kelompok siswa dalam *game* akademik, Presentasi hasil kerja kelompok, Evaluasi dan Refleksi.

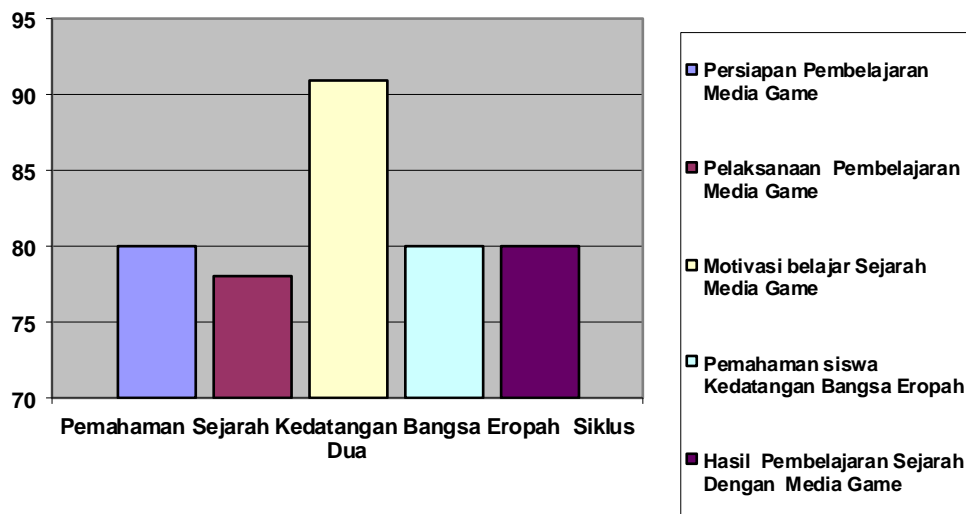
No	Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Waktu Pelaksanaan
	Pendahuluan	Diawali salam dan Do a, Guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk siklus 2, memberi motivasi yang berhubungan dengan meningkatkan semangat pembelajaran Sejarah kedatangan bangsa Eropa .	Awal siklus 2
	Informasi materi pembelajara	Guru memberi penguatan pemahaman tentang tujuan kedatangan bangsa Eropa ke Indonesia, kegiatan yang dilakukan dalam imperialism, dampak	Kegiatan inti siklus 2.

		bagi bangsa Indonesia, serta adanya perlawanan terhadap kolonoalis secara singkat.	
	Observasi pembelajaran ,	Pembelajaran dilakukan siswa secara kelompok pada siklus 2 dengan berpedoman pada tugas yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) . Peserta didik melaksanakan kegiatan dan selalu dalam monitoring guru agar terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa ..	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan pertama dan kedua.
	Kerja kelompok siswa dalam <i>game</i> akademik	Siswa melakukan kerja kelompok pada siklus 2 dengan berpedoman pada tugas yang terdapat pada Lembar Kerja Siswa (LKS) . Peserta didik melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan bermain <i>game</i> tentang sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan monitoring guru ..	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan ketiga.
	Penyusunan laporan dan presentasi hasil kerja kelompok	Pada akhir pelaksanaan pelaksanaan kerja kelompok pada siklus 2 , maka siswa Menyusun laporan berdasar pedoman penyusunan laporan hasil kerja kelompok . Dilanjutkan dengan presentasi masing masing kelompok tentang laporan hasil kerja kelompok .	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pertemuan ketiga.
	Evaluasi dan Refleksi	Evaluasi hasil pembelajaran siklus 2 dilakukan oleh guru Bersama siswa sebagai refleksi untuk masukan kelanjutan dari pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa . .	Dilakukan dalam siklus 2 PTK pada akhir pertemuan ketiga

Data kuantitatif pelaksanaan pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa melalui pembelajaran dengan Media *Game* pada pra siklus disajikan sebagai berikut :

No	Aktivitas Siswa	Skor	Katagori
1	Persiapan Pembelajaran Media <i>Game</i>	80	Baik
2	Pelaksanaan Pembelajaran Media <i>Game</i>	78	Baik
3	Motivasi belajar Sejarah Media <i>Game</i>	91	Sangat Baik

4	Pemahaman siswa Kedatangan Bangsa Eropa	80	Baik
5	Hasil Pembelajaran Sejarah Dengan Media <i>Game</i>	80	Baik
	Rata Rata	82,20	Baik



Berdasarkan analisis data dari data pada tabel pelaksanaan pembelajaran siklus dua diatas, diketahui bahwa : 1) Skor rata rata dari semua aspek pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa pada pra penelitian sebesar 82,20 berada pada katagori Baik. 2) Hanya ada satu aspek yang memiliki nilai Sangat baik yakni motivasi belajar sejarah dengan media *game* . Sedang aspek yang lain berada pada katagori Baik..

Berdasarkan hasil wawancara dan hasil observasi peneliti pada pra penelitian yang berhubungan dengan sejarah kedatangan bangsa Eropa dan hasil belajar peserta didik diperoleh data kwalitatip sebagai berikut: 1) Peserta didik mengetahui pentingnya hasil sejarah kedatangan bangsa Eropa. 2) Peserta didik menghargai pentingnya media *game* dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa. 3) Peserta didik telah mampu mengikuti proses pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game*. 4) Peserta didik sangat termotivasi untuk aktif dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game*. 5) Kepercayaan diri peserta didik sangat tinggi untuk belajar sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game*. 6) Sebagian besar peserta didik mulai memiliki inisiatuf untuk melakukan pembiasaan pembelajaran dengan media *game*. 7) Peserta didik semakin berusaha mengatasi rintangan dalam pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa melalui pembelajaran .

2) Refleksi Siklus 2

Berdasarkan hasil analisis data pada pelaksanaan pembelajaran siklus 1 masih adabeberapa kekurangan yang harus diperbaiki oleh peneliti maupun kekurangan dari peserta didik yang dijadikan masukan untuk rekomendasi perbaikan pelaksanaan pembelajaran siklus 2. Berdasarkan temuan dan analisis data pelaksanaan pembelajaran siklus 2 terdapat kelemahan peneliti dan peserta didik yang dapat kami dijabarkan pada tabel sebagai berikut: 1) Belum semua siswa dapat aktif dalam kel/ompok untuk mengerjakan tugas pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game* . Sebagian kelompok mengandalkan siswa tertentu untuk menyelesaikan tugas pembelajaran. 2) Siswa masih kesulitan dalam Menyusun laporan yang ilmiah hasil pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan

media *game* dengan dukungan data dan sistematika yang belum maksimal. 3) Implementasi sikap nasionalisme dari pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa belum nampak secara maksimal pada akhir pembelajaran.

Melalui PTK ini membuktikan bahwa melalui pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game* terbukti dengan peningkatan skor dari 56,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 73,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 82,20 pada siklus 2.

4. Pembahasan

Dari data pada pra siklus disimpulkan bahwa hasil ketuntasan pemahaman bacaan siswa di tahap prasiklus belum maksimal karena kurangnya guru dalam memberikan latihan. Hasil data pada tahap pra siklus juga belum mencapai nilai KKM yang telah ditargetkan yaitu 70. Rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap pra siklus adalah 66,94 dan prosentase siswa yang telah tuntas hanya 56 %.

Data siklus I yang telah diperoleh dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan dengan berkurangnya siswa yang belum mencapai nilai KKM. Pada tahap ini guru memberikan arahan dengan menggunakan media pembelajaran permainan petualangan stickman dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam pemahaman siswa tentang materi sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia. Rata-rata nilai siswa sudah melebihi KKM yaitu 73,33 dan prosentase ketuntasan nilai siswa mencapai 72%.

Pada tahap siklus II dapat disimpulkan bahwa ketuntasan siswa dalam pemahaman materi sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia meningkat. Terbukti siswa telah mencapai target nilai KKM yaitu 70 dengan rata-rata nilai 82,22 dan prosentase ketuntasa nilai siswa 100%. Pada tahap ini siswa mulai terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran permainan petualangan stickman.

Berdasarkan penelitian perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis tentang upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada materi pemahaman sejarah kedatangan bangsa belanda di Indonesia melalui media pembelajaran permainan petualangan stickman, dapat diketahui bahwa proses pembelajaran yang menyenangkan dengan memainkan permainan tersebut sehingga siswa begitu bersemangat serta aktif dalam pembelajaran dan sangat antusias. Selain itu perlu dilakukan pemilihan model pembelajaran, metode pembelajaran, dan media pembelajaran yang tepat di setiap pembelajaran yang akan dilaksanakan agar tidak menimbulkan kejenuhan dalam diri siswa pada saat belajar. Tidak hanya itu, pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) juga perlu memperhatikan kondisi kelas dan karakteristik peserta didik yang ada di dalam kelas tersebut.

Berdasarkan PTK tentang pemahaman siswa tentang materi sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game* pada siswa kelas V di SDN Tlekung 01 Kota Batu, maka dapat diketahui bahwa : 1) Dengan adanya metode baru yang diterapkan kepada siswa menggunakan media pembelajaran permainan petualangan stickman dan didukung dengan keaktifan serta inovasi pembelajaran yang berpengaruh besar terhadap tujuan perbaikan pembelajaran yaitu meningkatnya pemahaman secara kongkret dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa. Permasalahan siswa yaitu dengan kurang memahaminya sejarah hanya dengan membaca saja.

Pada proses perbaikan ini pembelajaran siswa dapat terlibat secara aktif baik pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II. Pembelajaran berlangsung secara dua arah yaitu: 1) Terletak pada siswa serta guru sebagai fasilitator. 2) Metode yang diajarkan kepada siswa dengan

menggunakan media pembelajaran permainan petualangan stick man sebagai dasar peran aktif siswa di dalam kelas. Metode yang diterapkan ini membuat siswa memahami sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia dengan baik dan dapat dipahami dengan mudah. Suasana kelas sangat aktif dan interaktif terlihat dari keadaan kelas ketika siswa mulai memainkan permainan petualangan stickman. Sebagian besar siswa antusias pada proses bermain tersebut. Dan soal serta pertanyaan yang diajukan gurupun dapat disimak dan dijawab dengan baik. 3) Cara penerapan pada program dengan metode yang diterapkan itu sendiri dimulai dari data Pra Siklus dengan rata-rata 66,94, dan presentase 56%. Pada tahapan ini yang harus disiapkan dengan mengkondisikan kelas dengan baik. Agar anak mulai nyaman untuk memulai dan mendengarkan yang akan disampaikan.

Pada tahap selanjutnya di Siklus I anak dapat mengetahui tehnik yang digunakan dengan memainkan permainan petualangan stickman. Nilai pada Siklus I ini rata-rata 73,33 dan prosentase siswa yang tuntas adalah 72%. Lalu ditahap Siklus II siswa dapat dengan mudah memainkan permainan petualangan stickman. Pada Siklus II ini, rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 82,22 dan prosentase siswa yang telah tuntas mencapai 100%.

Berdasarkan hasil penelitian perbaikan pembelajaran yang dilakukan oleh penulis dalam 2 siklus, dapat ditarik kesimpulan penggunaan media pembelajaran permainan petualangan stickman dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa tentang materi sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia pada Siswa kelas V SDN Tlekung 01 Kota Batu dapat berhasil.

Pada PTK berikutnya peneliti menyadari perlu perbaikan proses pembelajaran kepada beberapa pihak, diantaranya : 1) Bagi siswa, (a) Dapat diharapkan agar siswa dapat fokus belajar (b) Dapat diharapkan siswa banyak membaca buku sejarah bergambar agar daya tarik dalam membaca sejarah meningkat. (c) Memperoleh banyak pengetahuan baru untuk mengasah dan meningkatkan kemampuan dan pemahaman siswa tersebut. 2) Bagi guru, (a) Membuat *planning* atau perencanaan dalam setiap proses pembelajaran dengan matang yang terdiri dari persiapan rencana perbaikan, pemilihan metode dan model pembelajaran, serta pemilihan media alat peraga yang sesuai dengan materi. (b) Perhatian yang penuh, pemberian penguatan dan motivasi yang akan membuat siswa lebih percaya diri dan terdorong untuk fokus selama proses pembelajaran. (c) Penggunaan media alat yang tepat dan disajikan dalam bentuk yang menarik bagi siswa dapat meningkatkan antusiasme dan ketertarikan siswa terhadap materi pelajaran. (d) Guru harus lebih fokus terhadap materi yang tergolong sulit sehingga dalam pelaksanaan pembelajaran dapat disiapkan lebih matang lagi. 3) Bagi lembaga pendidikan Lembaga pendidikan (a) hendaknya memperhatikan ketersediaan sarana dan prasarana pendidikan yang berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini dikhususkan dengan ketersediaan dan fungsi perpustakaan sekolah bagi proses pembelajaran yang ada. (b) Lembaga pendidikan perlu memberikan pelatihan secara berkesinambungan kepada guru untuk memberlangsungkan proses pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswanya dan karakter materi ajar. Sehingga pada saat menyampaikan materi pelajaran dikelas, guru tidak hanya menggunakan satu jenis model dan metode pembelajaran saja, namun mampu berinovasi menggunakan beberapa model dan metode pembelajaran yang telah berilau pelajari dan pahami sebelumnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

- 1) PTK ini berhasil dalam upaya peningkatan pemahaman siswa tentang materi sejarah kedatangan bangsa eropa di indonesia melalui media *game* pada siswa Kelas V di SDN Tlekung 01 Kota Batu
- 2) Siswai aktif dalam proses pembelajaran peningkatan pemahaman siswa tentang materi sejarah kedatangan bangsa eropa di indonesia melalui media *game* pada siswa Kelas V di SDN Tlekung 01 Kota Batu.
- 3) Rata-rata nilai yang diperoleh pada tahap pra siklus adalah 66,94 dan prosentase siswa yang telah tuntas hanya 56 %. Pada siklus 1 Rata-rata nilai siswa sudah melebihi KKM yaitu 73,33 dan prosentase ketuntasan nilai siswa mencapai 72%. Pada siklus II pemahaman materi sejarah kedatangan bangsa eropa di Indonesia meningkat. Terbukti siswa telah mencapai target nilai KKM yaitu 70 dengan rata-rata nilai 82,22 dan prosentase ketuntasa nilai siswa 100%. Pada tahap ini siswa mulai terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran
- 4) Melalui PTK ini membuktikan bahwa melalui pembelajaran pembelajaran sejarah kedatangan bangsa Eropa dengan media *game* terbukti dengan peningkatan skor pemahaman siswa pada materi pembelajaran meningkat dari 56,20 pada saat pra PTK meningkat menjadi 73,20 pada siklus 1 dan meningkat menjadi 82,20 pada siklus 2.

2. Saran

- 1) Guru sebaiknya dalam pembelajaran menggunakan media yang kontekstual yang dekat dengan kehidupan siswa sehari-hari untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu konsep.
- 2) Penggunaan media dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran yang berdasar standar proses.

DAFTAR PUSTAKA

- Abadi Hermawan Septian. 2016. Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan. Khusus. Jember: Pustaka Abadi
- Abadi, R. G. (2016). Rancang Bangun Aplikasi *Game* Fun With Physic Berbasis. Android. Skripsi. Fakultas Sains Dan Teknologi ...
- Agam Arta, Devi Afriyantari, Puspa Putri 2020. *Game* Edukasi Pembelajaran Sejarah Berdirinya Indonesia untuk Sekolah DasarUrnal Teknik Elektro, Universitas Muhammadiyah Surakarta.. <https://journals.ums.ac.id/index.php/emitor/article/view/9085>.
- Alya , Qonita . 2016.. Kamus Bahasa Indonesia Untuk Pendidikan Dasar. Jakarta: PT Indahjaya Adipratama.
- Amelia, C.A (2014). Peranan pembelajaran sejarah dalam penanaman sikap nasionalisme siswa kelas XI IPS SMA negeri 1 Pecangaan. Indonesia journal of history education, 3 (2). Diakses pada tanggal 20 Januari 2019 dari <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijhe/article/view/>.
- Ananda Savira Vinidiansyah, Nurhaniah, Andi Andi. 2021. Penggunaan Metode Belajar Berbasis *Game* Sebagai Upaya Memecahkan Problematika Dalam Pembelajaran Sejarah
- Arief Sadiman, dkk. 2012. Media Pendidikan. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

- Boyle MA and Roth SL, 2010. *Personal Nutrition, Seventh Edition*. Wadsworth Cengage Learning, USA.
- Daryanto, (2008) Pengetahuan Teknik Elektronika, Bumi Aksara, Jakarta.
- Daryanto. 2012. Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimas Krisna Aditya. 2020. Pemanfaatan Aplikasi *Game* Sebagai Media Pembelajaran Dan Pengenalan Pelajaran Sejarah. Studi kasus: Perancangan *Game* Falsafah Raden Intan II. Universitas Telkom
- Dwi Widiyanto. 2017. Pengembangan Permainan Ular Tangga Dalam Bentuk Koleksi Kartu Pembelajaran Untuk Memahami Konsep-Konsep Materi Pelajaran Sejarah Kelas X Di Sma Negeri 1 Sidoarjo. Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya.
- Fazma Rizqy Alfi Bahri. 2022. Tinjauan Literatur : *Game* Edukasi Sejarah Berbagai Peristiwa yang Ada di Indonesia. Jurnal Islamic University Of Indonesia (Universitas Islam Indonesia).
<https://journal.uui.ac.id/AUTOMATA/article/view/21891>
- Foreman, J. G. (2004). *Gamebaselearning : how to delight and instruct in the 12 st century*. Educause Review.
- Hamzah, Nina Lamatenggo, 2011. Teknologi Komunikasi dan Informasi. Pembelajaran, Jakarta: PT Bumi Aksara,
- Handriyanti, E. 2009. Permainan Edukatif (*Educational Games*) Berbasis Komputer Untuk Siswa Sekolah Dasar. Sekolah Tinggi Informatika & Komputer Indonesia Malang.
- Isjoni. 2007. Cooperative Learning: Efektifitas Pembelajaran Kelompok. Bandung: Alfabeta.
Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia. UM.
<http://journal2.um.ac.id/index.php/sejarah/article/view/22741>
- Kusnandar. 2015. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Edisi Revisi. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Munir. 2012. Pembelajaran Jarak Jauh. Bandung: Alfabeta.
- Novia Desta. 2016. Game. Edukasi. PT. Rosdakarya, Bandung.
- Nurul Hasanah Kusumah Dewi dan Wawan Darmawan. 2019. Departemen Pendidikan Sejarah FPIPS UPI. Pentingnya penggunaan media dalam pembelajaran serta peranan media pembelajaran yang dikemukakan oleh Hafid dan Maimunah membuktikan bahwa efektivitas proses belajar mengajar di kelas turut ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran.
- Papert.1993. *A constructivist view of Learning: ...* Makalah pada Seminar Nasional Matematika.
- Premsky, Marc. 2012. *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York
- Ramayulis. 2012. Metodologi Pengajaran Agama Islam. Jakarta: Kalam Mulia.
- Rivai, Ahmad & Nana Sudjana. (2013). Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rosdiani, 2014. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana. 2013. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi, Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Sardiman. 2011. Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono, Margono, G., Rahayu, W. 2013. Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan. Graha Ilmu. Yogyakarta.

- Sudjana, Nana dan Ibrahim. 2004. Penelitian dan Penilaian Pendidikan. Bandung. Sinar Baru Algesindo
- Sutrisno, 2011. Metode Penelitian Pendidikan, PT. Rosdakarya, Bandung.
- Syifa Fadhillah Hilman. 2018. Meningkatkan Pemahaman Sejarah Siswa Melalui Metode Bermain Wayang. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Yuliantari, R.F. 2014. Evaluasi Hasil Implementasi Kurikulum KTSP Pada Mata Pelajaran IPS Kompetensi Dasar Sejarah. Jurnal Avatara, 2(1), hlm. 190- 204.