

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN KARTU UNHISTOR (UNO HISTORY)
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SEJARAH PESERTA DIDIK
KELAS XI SMA AS-SHOFA PEKANBARU**

Nuriyah Wahyuni¹, Isjoni Ishak², Yuliantoro³

^{1,2,3}Pendidikan Sejarah FKIP Universitas Riau

nuriyah.wahyuni3265@student.unri.ac.id,

isjoni@lecturer.unri.ac.id, yuliantoro@lecturer.unri.ac.id

ABSTRACT

The rapid advancement of technology and the increasing complexity of 21st-century educational challenges require adjustments in various aspects of learning, including history education. The problems occurring in history learning have resulted in low student achievement in comprehensively understanding historical material. This study aims to (1) develop the Unhistor (UNO History) card game media for the topic of the Indonesian National Movement; (2) determine the feasibility of the media; and (3) examine its effectiveness in improving the history learning outcomes of eleventh-grade students at SMA Islam As-Shofa Pekanbaru. This research employed a Research and Development (R&D) method using the 4-D model (Define, Design, Develop, Disseminate). Data collection techniques included observation, interviews, questionnaires, expert validation, as well as pretest and posttest assessments. Data were analyzed descriptively and quantitatively using feasibility percentages and N-Gain calculations. The results indicate that the Unhistor card game media falls into the "Very Feasible" category. Validation by material experts reached 88%, while media experts gave 94%. Student responses in the small-group trial reached 87.4%, and in the large-group trial 92.1%, both categorized as "Very Feasible." In terms of effectiveness, in the small-group trial the average pretest score of 47 increased to 82.66 with an N-Gain of 0.67 (moderate category), while in the large-group trial the average pretest score of 48.2 increased to 85.1 with an N-Gain of 0.71 (high category). Therefore, the Unhistor card game media has proven to be highly feasible and effective in improving learning outcomes, motivation, and student engagement in history learning.

Keywords: *learning outcomes, unhistor card game, history learning*

ABSTRAK

Perubahan zaman yang ditandai oleh pesatnya kemajuan teknologi dan kompleksitas tantangan pendidikan abad ke-21 menuntut penyesuaian dalam berbagai aspek pembelajaran, termasuk pembelajaran sejarah. Permasalahan yang terjadi pada pembelajaran sejarah, berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam memahami materi sejarah secara utuh. Penelitian ini bertujuan

untuk (1) mengembangkan media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* pada materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia; (2) mengetahui kelayakan media; dan (3) menguji efektivitasnya dalam meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI SMA Islam As-Shofa Pekanbaru. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model 4-D (*Define, Design, Develop, Disseminate*). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, angket, validasi ahli, serta tes *pretest* dan *posttest*. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif menggunakan persentase kelayakan dan perhitungan *N-Gain*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan kartu *Unhistor* berada pada kategori “Sangat Layak”. Validasi ahli materi memperoleh persentase 88% dan ahli media 94%. Respon peserta didik pada uji coba kelompok kecil mencapai 87,4% dan kelompok besar 92,1%, keduanya termasuk kategori “Sangat Layak”. Dari aspek efektivitas, pada uji coba kelompok kecil nilai rata-rata *pretest* 47 meningkat menjadi 82,66 dengan *N-Gain* 0,67 (kategori sedang), sedangkan pada kelompok besar nilai rata-rata *pretest* 48,2 meningkat menjadi 85,1 dengan *N-Gain* 0,71 (kategori tinggi). Dengan demikian, media permainan kartu *Unhistor* terbukti sangat layak dan efektif dalam meningkatkan hasil belajar, motivasi, serta keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Kata Kunci: hasil belajar, kartu *unhistor*, pembelajaran sejarah

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan elemen penting dalam peradaban manusia yang akan terus mengalami perkembangan seiring waktu. Pada dasarnya, pendidikan berperan sebagai pilar utama dalam menciptakan Sumber Daya Manusia (SDM) yang berkualitas dan mampu bersaing dalam kehidupan sosial (Ningsih dkk., 2021:8038).

Salah satu mata pelajaran yang dapat berperan dalam membentuk karakter dan mempersiapkan generasi bangsa yang lebih baik adalah mata pelajaran sejarah, karena melalui pembelajaran sejarah, peserta

didik tidak hanya memahami peristiwa penting masa lalu, tetapi juga dapat menanamkan nilai-nilai moral, kebangsaan, dan kepemimpinan yang esensial untuk membentuk individu yang bertanggung jawab dan memiliki semangat untuk membangun masa depan bangsa (Padang Bonita dkk., 2021:476).

Pembelajaran sejarah bertujuan menanamkan kesadaran akan perjalanan historis bangsa kepada peserta didik, sekaligus membentuk karakter kebangsaan melalui pemahaman nilai-nilai yang terkandung dalam peristiwa sejarah (Isjoni, 2007:13-14).

Berdasarkan hasil observasi dalam pra penelitian yang dilakukan peneliti dengan guru sejarah yang mengajar di kelas XI SMA As-Shofa, bahwa telah menerapkan media dalam pembelajaran sejarah seperti menggunakan *powerpoint* (PPT) dan kahoot. Selain itu, dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas XI masih terdapat permasalahan berupa keadaan pembelajaran seringkali hanya berfokus pada guru dan kurangnya umpan balik dari peserta didik pada saat pembelajaran sejarah.

Permasalahan yang terjadi diatas, berdampak pada rendahnya hasil belajar peserta didik dalam memahami materi sejarah secara utuh. Menurut Somayana Wayan (2020:350) hasil belajar merupakan bentuk pencapaian akademik yang diperoleh melalui aktivitas seperti penyelesaian tugas, partisipasi dalam diskusi kelas, serta keaktifan dalam mengajukan dan menjawab pertanyaan. Untuk itu, diperlukan media pembelajaran yang mampu menjembatani kebutuhan peserta didik akan pendekatan yang menarik dan meningkatkan hasil belajar. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan adalah penggunaan media permainan edukatif. Permainan

yang dimodifikasi dari permainan populer, seperti kartu UNO yang dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus efektif. Melalui mekanisme bermain sambil belajar, peserta didik tidak hanya lebih mudah memahami materi, tetapi juga terlibat secara aktif dalam pembelajaran, mengembangkan kerja sama, serta meningkatkan daya ingat terhadap isi pelajaran.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media permainan kartu UNO dapat dikembangkan menjadi sarana pembelajaran yang interaktif dan efektif. Penelitian oleh Nuri Muthi L, Valensy Rachmedita, dan Yustina Sri Ekwandari (2024:129-138) mengembangkan *UNOChrono EduPlay*, Media ini terbukti sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli dan guru, serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sementara itu, Fakthur Roji (2018) juga mengembangkan kartu UNO dalam pembelajaran sejarah Proklamasi Kemerdekaan, yang hasilnya menunjukkan peningkatan keaktifan dan pemahaman peserta didik.

Penelitian tersebut memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pengembangan media pembelajaran

berbasis permainan, namun belum ada penelitian yang secara khusus mengembangkan media permainan UNO pada materi pergerakan kebangsaan Indonesia yang menjadi sebuah topik penting dalam kurikulum pada pembelajaran sejarah kelas XI. Hal ini menunjukkan adanya potensi dalam penelitian, di mana pengembangan kartu UNO sebagai media pembelajaran belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai materi sejarah yang lebih spesifik.

Mengamati permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di SMA As-Shofa, maka penulis melihat adanya potensi dalam menggunakan media permainan *Unhistor (UNO History)* sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui langkah pengembangan, kelayakan, dan efektifitas pengembangan media permainan Kartu *Unhistor (UNO History)* dapat meningkatkan hasil belajar sejarah peserta didik kelas XI SMA As-Shofa Pekanbaru. Manfaat penelitian ini adalah mampu memberikan sumbangan kepada pembelajaran sejarah. Utamanya,

pada peningkatan pemahaman pengembangan media permainan kartu *Unhistor (UNO History)*. Secara khusus hasil penelitian ini dapat bermanfaat sebagai langkah untuk mengembangkan penelitian-penelitian yang sejenis, serta memberikan kontribusi terhadap perkembangan media pembelajaran di SMA As-Shofa Pekanbaru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Menurut Seels & Richey dalam (Cahyadi, 2019:36) menjelaskan penelitian pengembangan merupakan suatu proses kajian yang dilakukan secara sistematis terhadap perancangan, pembuatan, dan penilaian terhadap program, proses, serta produk pembelajaran, dengan tujuan untuk memastikan bahwa produk tersebut memenuhi standar validitas, kepraktisan, dan efektivitas.

Dijelaskan pula menurut Sugiyono (2021:754-755) metode penelitian dan pengembangan merupakan langkah ilmiah dan sistematis dalam meneliti, merancang, membuat atau menghasilkan, serta menguji validitas suatu produk.

Penelitian Pengembangan ini menggunakan Model Desain 4-D, yang terdiri dari 4 tahapan yaitu *Define*, *Design*, *Develop*, dan *Disseminate*. Model pengembangan 4-D merupakan sebuah pendekatan sistematis dalam merancang dan mengembangkan produk pembelajaran, baik berupa media, alat bantu, atau perangkat ajar yang digunakan untuk mencapai tujuan pendidikan secara efektif (Sadiman, 2019:72). Adapun subyek uji coba pada penelitian ini adalah:

- a). Uji kelompok kecil, subyek uji kelompok kecil terdiri dari 10 orang peserta didik kelas XI di SMA As-Shofa Pekanbaru.
- b). Uji kelompok besar, subyek uji coba kelompok besar pada peserta didik kelas XI di SMA As-Shofa Pekanbaru berjumlah 30 orang untuk mengetahui keefektifan dari media pembelajaran yang dikembangkan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Pengembangan Media Permainan Kartu *Unhistor (UNO History)*

Adapun beberapa tahapan dalam prosedur pengembangan dengan model 4D yang dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

a. Tahap *Define* (Definisi)

1. Analisis awal-akhir

Tahap analisis awal-akhir merupakan langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran yang bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan nyata yang terjadi di lapangan. Pada tahap ini, peneliti melakukan observasi langsung ke SMA Islam As-Shofa Pekanbaru guna memperoleh gambaran menyeluruh mengenai kondisi pembelajaran sejarah di sekolah tersebut.

2. Analisis peserta didik

Berdasarkan hasil analisis peserta didik yang dilakukan, peneliti mengembangkan media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* sebagai alternatif media pembelajaran sejarah.

3. Analisis tugas akhir

Analisis ini meliputi capaian pembelajaran pada tahap ini tidak hanya mencakup aspek pengetahuan (kognitif), tetapi juga mencakup aspek keterampilan (psikomotor) dan sikap (afektif). Secara khusus, melalui penelitian ini diharapkan peserta didik mampu menunjukkan pemahaman komprehensif terhadap proses dan nilai-nilai perjuangan dalam pergerakan kebangsaan Indonesia, serta menumbuhkan semangat

nasionalisme dan apresiasi terhadap perjuangan para tokoh bangsa.

4. Analisis konsep

Tahap analisis konsep bertujuan untuk menentukan materi pembelajaran yang paling relevan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik serta konteks pengembangan media. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru mata pelajaran sejarah di SMA Islam As-Shofa Pekanbaru, materi yang dipilih untuk dikembangkan ke dalam media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* adalah Pergerakan Kebangsaan Indonesia.

5. Spesifikasi tujuan

Tahap spesifikasi tujuan merupakan langkah untuk merumuskan arah dan sasaran utama dari pengembangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tujuan dari penelitian ini adalah menciptakan media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* yang menarik, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik serta ketentuan Kurikulum Merdeka yang diterapkan di SMA Islam As-Shofa Pekanbaru pada tahun pelajaran 2025/2026.

b. Tahap *Design* (Perancangan)

Tahap *design* (perancangan) merupakan tahap lanjutan setelah analisis, di mana peneliti mulai merancang bentuk konkret dari media pembelajaran yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, peneliti mengubah hasil analisis kebutuhan dan karakteristik peserta didik menjadi rancangan awal media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* yang siap diuji coba.

c. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini peneliti melakukan tiga bagian yaitu pembuatan produk, validasi dan revisi, serta penilaian soal *pretest* dan *posttest*.

1. Pembuatan Produk

Proses pembuatan produk dilakukan dengan memperhatikan aspek desain visual, isi materi, dan komponen permainan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik serta tujuan pembelajaran sejarah di kelas XI. Adapun pembuatan media kartu *Unhistor (UNO History)* ini terdiri dari beberapa bagian yakni sebagai berikut:

a. Tampilan Depan Kartu



Gambar 1. Tampilan Depan Kartu Unhisor

b. *Guide Book* (Buku Panduan)



Gambar 2. Petunjuk Penggunaan Media Kartu Unhisor (UNO History)

c. Kartu Materi



Gambar 3. Kartu Materi Unhisor (UNO History)

d. Kartu Aksi



Gambar 4. Kartu Aksi Unhisor (UNO History)

e. Kartu Edukasi



Gambar 5. Kartu Edukasi Unhisor (UNO History)

2. Validasi dan Revisi

Pada tahapan ini produk akan divalidasi oleh dua orang ahli yakni ahli materi dan ahli media untuk menilai apakah produk yang dikembangkan apakah sudah layak di uji cobakan di lapangan.

3. Penilaian Soal *Pretest-Posttest*

Soal yang sudah dibuat oleh peneliti pada tahap ini akan dinilai terlebih dahulu oleh guru sejarah

kelas XI sebagai alat ukur keberhasilan ataupun efektifitas peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan berdampak pada hasil belajar.

d. Tahap Disseminate (Penyebaran)

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba pertama dilakukan pada kelompok kecil yang terdiri dari 10 orang peserta didik kelas XI di SMA Islam As-Shofa Pekanbaru. Pada tahap ini, fokus utamanya adalah melihat keterpahaman peserta didik terhadap instruksi permainan, kemudahan penggunaan kartu, serta daya tarik media sebagai alat bantu pembelajaran. Secara singkat dan jelas uraikan hasil yang diperoleh dan dilengkapi dengan pembahasan yang mengupas tentang hasil yang telah didapatkan dengan teori pendukung yang digunakan.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Setelah memperoleh hasil positif dan memastikan tidak ada kendala berarti pada kelompok kecil, peneliti melanjutkan ke uji coba kelompok besar dengan melibatkan 30 peserta didik kelas XI di sekolah yang sama.

3. Penyebaran lebih luas

Lebih lanjut, media Unhistor juga direkomendasikan untuk diadopsi oleh sekolah lain yang memiliki

karakteristik serupa, baik dari segi kurikulum maupun kondisi kebutuhan peserta didik.

2. Kelayakan media pembelajaran kartu *Unhistor (UNO History)*

Kelayakan media pembelajaran kartu *Unhistor (UNO History)* pada materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia ditentukan melalui serangkaian tahapan evaluasi yang sistematis dan terukur. Proses penilaian melibatkan beberapa tahapan, yaitu validasi oleh ahli materi, validasi oleh ahli media, serta penilaian oleh peserta didik sebagai pengguna melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar.

Berikut rata-rata skor yang diperoleh dari hasil kelayakan pada masing-masing tahapan penilaian secara keseluruhan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahap penilaian dari hasil kelayakan media kartu unhistor

No.	Tahap Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kelayakan
1.	Penilaian Ahli Materi	44	88%	Sangat Layak
2.	Penilaian Ahli Media	47	94%	Sangat Layak
3.	Penilaian Peserta Didik Kelompok Kecil	437	87,4%	Sangat Layak
4.	Penilaian Peserta Didik Kelompok Besar	1382	92,1%	Sangat Layak
Rata-rata				Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel diatas, maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media kartu Unhistor pada materi Pergerakan Kebangsaan

Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Islam As-Shofa Pekanbaru “Sangat Layak” dengan beberapa tahapan penilaian diantaranya penilaian ahli materi dengan persentase 88%, kemudian ahli media dengan persentase 94%. Sedangkan dari penilaian peserta didik pada uji coba kelompok kecil mendapatkan persentase 87,4% dan pada uji coba kelompok besar mendapatkan persentase 92,1% dengan kategori kedua kelompok uji coba tersebut adalah “Sangat Layak”.

3. Efektivitas Media Permainan Kartu *Unhistor* (*UNO History*) dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik

Efektivitas media permainan kartu *Unhistor* (*UNO History*) dalam pembelajaran sejarah dianalisis melalui dua tahap pengujian, yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Analisis dilakukan dengan melihat peningkatan hasil belajar peserta didik melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan perhitungan N-Gain, serta diperkuat dengan respon peserta didik melalui angket. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2020) yang menyatakan bahwa

efektivitas media dapat dilihat dari “kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman konsep sekaligus mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajaran.” Dengan demikian, indikator utama efektivitas dalam penelitian ini mengacu pada peningkatan hasil belajar dan kepuasan pengguna terhadap media. Pada tahap uji coba kelompok kecil, sebanyak 10 peserta didik dengan tingkat kemampuan akademik yang beragam mengikuti pembelajaran menggunakan media kartu *Unhistor*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan dari nilai rata-rata pretest 47 menjadi 82,66 pada posttest. Perhitungan N-Gain menghasilkan nilai 0,67 atau 67%, yang termasuk kategori sedang/cukup efektif.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Unhistor* telah membantu peserta didik memahami materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia, terutama dalam kemampuan berpikir kronologis dan penguasaan konsep dasar. Respon peserta didik melalui angket juga menunjukkan hasil sangat positif dengan skor 87,4%, menandakan bahwa media dinilai menarik, mudah dipahami, dan menyenangkan.

Meskipun demikian, peserta didik memberikan saran agar buku panduan diperjelas, khususnya pada penjelasan fungsi kartu aksi, sehingga dilakukan revisi sebelum melanjutkan ke tahap uji coba yang lebih besar.

Setelah revisi dilakukan, media Unhistor diuji cobakan pada kelompok besar yang terdiri dari 30 peserta didik. Proses pembelajaran melibatkan kegiatan *pretest*, pelaksanaan permainan, diskusi melalui LKPD, presentasi kelompok, hingga pemberian *posttest*. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata *pretest* sebesar 48,2 menjadi 85,1 pada *posttest*. Perhitungan N-Gain memperoleh nilai 0,71 atau 71%, yang termasuk kategori tinggi atau efektif. Hal ini menunjukkan bahwa media Unhistor tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memberikan dampak signifikan terhadap pemahaman materi dan kemampuan peserta didik dalam menyusun kronologi peristiwa sejarah. Respon peserta didik pada tahap ini menunjukkan hasil 92,1%, termasuk kategori sangat baik, yang mengindikasikan bahwa media ini disukai, relevan, mudah diikuti, dan

membawa suasana belajar yang lebih menyenangkan serta interaktif.

Media Unhistor yang menggabungkan unsur permainan dan konten sejarah terbukti mampu membangun keterlibatan belajar yang lebih tinggi dibandingkan metode ceramah konvensional. Melalui aktivitas mencocokkan kartu berdasarkan periode sejarah, peserta didik dilatih untuk menghubungkan konsep, memahami hubungan antartokoh, serta menyusun kronologi secara mandiri.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dijabarkan, maka yang menjadi kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Pengembangan media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* pada materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia untuk peserta didik kelas XI SMA Islam As-Shofa Pekanbaru dilakukan menggunakan model pengembangan 4D, yaitu *define, design, development, dan disseminate*.
2. Hasil uji kelayakan media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* menunjukkan bahwa

media ini berada dalam kategori “Sangat Layak”. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa media permainan kartu Unhistor dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah karena memenuhi kelayakan isi, tampilan, dan fungsionalitas, serta diterima dengan sangat baik oleh peserta didik.

3. Efektivitas media permainan kartu *Unhistor (UNO History)* terlihat dari adanya peningkatan hasil belajar peserta didik berdasarkan perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada kedua tahap uji coba. Hasil ini menunjukkan bahwa media Unhistor efektif dalam membantu peserta didik memahami materi Pergerakan Kebangsaan Indonesia, meningkatkan fokus, serta menumbuhkan motivasi melalui pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, media permainan kartu Unhistor terbukti memiliki efektivitas yang sangat baik dalam mendukung peningkatan hasil belajar peserta didik kelas XI SMA Islam As-Shofa Pekanbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan bahan ajar berbasis ADDIE model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42.
- Isjoni. (2007). *Pembelajaran sejarah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lathifah, N. M., Rachmedita, V., & Ekwandari, Y. S. (2024). Pengembangan permainan UNO card menjadi media pembelajaran interaktif dalam pengenalan tokoh sejarah lokal Lampung kelas XI F.4 di SMAN 1 Sukoharjo. *Jurnal Artefak*, 11(1), 129–138.
- Ningsih, S. P., Isjoni, & Asril. (2021). Pengaruh kinerja guru terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI pada mata pelajaran sejarah berbasis daring di SMA Negeri 5 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 8037–8044.
- Padang, B., Yuliantoro, Y., & Fiqri, A. (2021). Pemanfaatan situs megalitikum (sarkofagus) sebagai sumber pembelajaran sejarah tingkat SMA di Desa Tipang. *Innovative: Journal of Social Science Research*, 1(2), 475–479.
- Roji, F. (2018). Pengembangan media kartu UNO sejarah dalam pembelajaran Proklamasi Kemerdekaan Bangsa Indonesia peserta didik kelas XI IPS MAN Mojosari Mojokerto. Universitas Negeri Malang.
- Sadiman, A. S., Arief, S., & Haryanto, S. (2019). *Media pendidikan*:

Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. (2021). *Metode penelitian pendidikan (Kuantitatif, kualitatif, kombinasi, R&D dan penelitian pendidikan)* (Edisi 3). Bandung: Alfabeta.

Somayana, W. (2020). Peningkatan hasil belajar peserta didik melalui metode PAKEM. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361.