

170/S/PM-KCBR/PK03.08/2/Agustus/2024

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* KERAJAAN  
HINDU BUDDHA DI INDONESIA UNTUK KELAS X**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Multimedia



Disusun Oleh :

Ismiawati

2009139

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MULTIMEDIA  
KAMPUS UPI DI CIBIRU  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2024**

**LEMBAR HAK CIPTA**  
**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* KERAJAAN**  
**HINDU BUDDHA DI INDONESIA UNTUK KELAS X**

Oleh  
**Ismiawati**  
**2009139**

Diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan pada Program Studi S1 Pendidikan Multimediaq

© Ismiawati  
Universitas Pendidikan Indonesia  
Agustus 2024

Hak cipta dilindungi Undang-Undang.  
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, di *fotocopy*, atau dengan cara lainnya tanpa izin dari  
peneliti.

**LEMBAR PENGESAHAN**

ISMIAWATI

**PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* KERAJAAN  
HINDU BUDDHA DI INDONESIA UNTUK KELAS X**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

Pembimbing I



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 920171219870811201

Pembimbing II

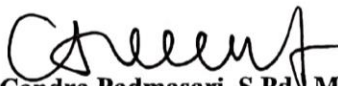


**Agus Juhana, S.Pd., M.T.**

NIP. 920230219940805101

Mengetahui,

Ketua Program Studi S-1 Pendidikan Multimedia



**Ayung Candra Padmasari, S.Pd., M.T.**

NIP. 920171219870811201

## LEMBAR PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “**Perancangan Media Pembelajaran *Board Game* Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia untuk Kelas X**” ini beserta seluruh isinya adalah benar-benar karya saya sendiri. Saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika ilmu yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Atas pernyataan ini, saya siap menanggung risiko/sanksi apabila dikemudian hari ditemukan adanya pelanggaran etika keilmuan atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,

Ismiawati

## UCAPAN TERIMAKASIH

Puji Syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Oleh karena itu pada kesempatan kali ini penulis ingin menyampaikan rangkaian ucapan terimakasih kepada:

1. Ibu Ayung Candra Permana, S. Pd., M.T., selaku dosen pembimbing 1 dan Ketua Prodi Pendidikan Multimedia yang telah membimbing, mengarahkan, memberi saran, serta memberikan ilmu yang bermanfaat bagi penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terimakasih telah bersedia membimbing penulis selama masa bimbingan berlangsung.
2. Bapak Agus Juhana, S Pd., M.T., selaku dosen pembimbing 2 yang telah membimbing, memberi masukan, dan bersedia meluangkan waktunya untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas kesediaan bapak untuk sabar membimbing penulis hingga menuntaskan skripsi ini.
3. Kedua orang tua, Bapak Wawan Setiawan dan Ibu Kokoy, serta saudara penulis, adik Hera Wati yang sangat saya cintai dan saya banggakan. Terimakasih telah memberikan doa, semangat dan dorongan moral maupun materil, sehingga penulis dapat sampai di titik penyelesaian skripsi ini.
4. Ibu Ninin Sudiar, S. Pd dan Bapak Aa Cahya Komara S. Pd, selaku guru mata pelajaran sejarah di SMAN 1 Karangnunggal sekaligus validator materi yang senantiasa pembantu penulis dalam melakukan penelitian di sekolah dan memberikan banyak bantuan.
5. Bapak Muh Husein Arifin, S.E. M. Pd selaku validator materi yang senantiasa memberikan saran dan masukan hingga membantu penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
6. Ibu Nurul Hidayah, M. Pd, selaku validator media yang senantiasa memberikan saran dan masukan kepada penulis mengenai skripsi ini.
7. Saudara penulis, Risna Febrianti, S.E, yang telah membantu penulis dan memberikan motivasi untuk selalu semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

8. Kekasih penulis, Rahmat Mugyana yang telah memberikan dukungan kepada penulis secara moral maupun moril, selalu sabar dan selalu memberikan saran kepada penulis dalam proses menyelesaikan skripsi ini.
9. Terimakasih juga penulis sampaikan kepada rekan-rekan sesama mahasiswa Program Studi Pendidikan Multimedia Angkatan 2020 khususnya kelas B atas perjuangan yang telah dilalui selama masa perkuliahan maupun masa bimbingan skripsi inis dan
10. Semua orang yang terlibat yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang memberikan semangat, dorongan dan doa dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga semua dukungan yang telah diberikan dibalas oleh Allah SWT dengan berlipat-lipat ganda. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan tanggapan dan saran agar mendapatkan kualitas yang baik. Mohon maaf apabila terdapat kata atau penulisan yang kurang tepat dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

Bandung, Agustus 2024

Ismiawati

# PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *BOARD GAME* KERAJAAN HINDU BUDDHA DI INDONESIA UNTUK KELAS X

Ismiawati

2009139

## ABSTRAK

Sejarah merupakan mata pelajaran yang memiliki nilai sosial tinggi, berguna untuk menghindari pengulangan kesalahan dalam perkembangan. Dalam lingkup pendidikan, pembelajaran sejarah bertujuan untuk menumbuhkan pemikiran kritis, pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan yang dapat diimplementasikan dalam berperilaku. Mata pelajaran sejarah merupakan mata pelajaran yang membosankan sudah melekat di SMAN 1 Karangnunggal, sebuah SMA di Kabupaten Tasikmalaya. Data menunjukkan bahwa di SMAN 1 Karangnunggal, pembelajaran sejarah masih menggunakan metode ceramah, sementara siswa lebih menyukai pembelajaran yang menggunakan permainan. Permainan yang banyak digunakan dalam media pembelajaran adalah *board game* yang dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kerjasama tim melalui permainan yang interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses perancangan media pembelajaran *board game* mengenai salah satu bab dalam mata pelajaran sejarah kelas X. Media yang peneliti rancang adalah *board game*. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE dimulai dari analisis data awal hingga pengimplementasian pada siswa dengan lima tahapan: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Penelitian ini menghasilkan *board game* bernama "*Game History of Hindu Buddhist Kingdom*" yang selanjutnya diujicobakan. Berdasarkan hasil penelitian, terdapat tanggapan dari para ahli. Validasi dari ahli materi mendapatkan nilai sebesar 97,33% dengan kriteria "Sangat Layak", hasil validasi dari ahli media mendapatkan nilai sebesar 98% dengan kriteria "Sangat Layak", dan hasil nilai respon siswa terhadap media yang dibuat mendapatkan 86,58% dengan kriteria "Sangat Layak". Dengan demikian, media yang dikembangkan oleh peneliti sudah layak dijadikan sebagai media pembelajaran karena mampu meningkatkan keterampilan sosial, keterlibatan belajar, meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan *problem solving*.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Board Game*, Kerajaan Hindu Buddha, ADDIE.

**THE DESIGN OF LEARNING MEDIA BOARD GAME OF HINDU  
BUDDHA KINGDOM IN INDONESIA FOR CLASS X**

**Ismiawati**

**2009139**

**ABSTRACT**

*History is a subject that has high social significance, useful to avoid repeating mistakes in development. In the scope of education, learning history aims to foster critical thinking, knowledge, understanding, and skills that can be implemented in behavior. History is a boring subject that is inherent in SMAN 1 Karangnunggal, a high school in Tasikmalaya Regency. Data shows that at SMAN 1 Karangnunggal, history learning still uses the lecture method, while students prefer learning that uses games. Games that are widely used in learning media are board games that can improve critical thinking skills and teamwork through interactive and fun games. Therefore, this research aims to find out how the process of designing board game learning media regarding one of the chapters in class X history subjects. The media that researchers design is a board game. The development model used in this research is ADDIE starting from initial data analysis to implementation on students with five stages: Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. This research produced a board game named "Game History of Hindu Buddhist Kingdom" which was then tested. Based on the results of the research, there are responses from experts. Validation from material experts received a score of 97.33% with the criteria "Very Feasible", the results of validation from media experts received a score of 98% with the criteria "Very Feasible", and the results of student response scores to the media made obtained 86.58% with the criteria "Very Feasible". Thus, the media developed by researchers is feasible to be used as learning media because it is able to improve social skills, learning engagement, improve critical thinking skills and problem solving.*

**Keywords :** *Learning Media, Board Games, Hindu Buddhist Kingdom, ADDIE.*



## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR HAK CIPTA.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>UCAPAN TERIMAKASIH.....</b>	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penelitian.....	3
1.5 Manfaat Penelitian.....	3
<b>1.6 Struktur Organisasi Skripsi .....</b>	<b>4</b>
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>5</b>
2.1 Media Pembelajaran .....	5
2.1.1 Media Pembelajaran Visual .....	6
2.1.2 Fungsi Media Pembelajaran.....	6
2.1.3 Manfaat Media Pembelajaran .....	7
2.1.4 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran.....	9
2.2 <i>Board game</i> .....	10
2.2.1 <i>Game</i> Edukasi .....	10
2.2.2 Kelebihan dan Kekurangan <i>Board Game</i> dalam Pembelajaran.....	11
2.3 Kerajaan Hindu Buddha di Indonesia .....	11

2.4 Siswa Sekolah Menengah Atas .....	16
2.5 Penelitian Terdahulu.....	17
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Metode Penelitian.....	22
3.2 Prosedur dan Pengembangan Penelitian.....	23
3.2.1 <i>Analyze</i> (Analisis) .....	23
3.2.2 <i>Design</i> (Perancangan) .....	24
3.2.3 <i>Development</i> (Pengembangan) .....	24
3.2.4 <i>Implementation</i> (Implementasi).....	25
3.2.5 <i>Evaluation</i> (Evaluasi) .....	25
3.3 Populasi dan Sampel .....	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.5 Instrumen Penelitian.....	26
3.6 Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
4.1 Tahapan Analisis .....	32
4.2 Tahapan Desain .....	33
4.3 Tahapan Pengembangan.....	37
4.3.1 <i>Storyboard</i> Digital .....	38
4.3.2 Proses Pembuatan Ilustrasi Gambar Digital .....	40
4.3.3 Ilustrasi Gambar Digital.....	42
4.3.4 <i>Prototype</i> Produk .....	50
4.3.5 Validasi Produk.....	57
4.4 Tahapan Implementasi .....	60
4.5 Tahapan Evaluasi .....	66
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI .....</b>	<b>68</b>
5.1 Simpulan.....	68
5.2 Implikasi .....	68
5.3 Rekomendasi .....	69

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>77</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu .....	17
Tabel 3.1 Lembar Instrumen Ahli Media.....	27
Tabel 3.2 Lembar Instrumen Ahli Materi .....	28
Tabel 3.3 Lembar Instrumen Respon Siswa .....	29
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Suatu Produk .....	31
Tabel 4.1 <i>Story Board</i> Digital .....	38
Tabel 4.2 Ilustrasi Gambar Digital.....	42
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Materi .....	58
Tabel 4.4 Hasil Validasi Ahli Media.....	60
Tabel 4.5 Hasil Respon Siswa.....	66

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Model Pengembangan ADDIE.....	22
Gambar 4.1 Karakter <i>Board Game</i> .....	34
Gambar 4.2 <i>Font Histories</i> .....	35
Gambar 4.3 <i>Colour Pallete</i> .....	35
Gambar 4.4 Masukan Gambar .....	40
Gambar 4.5 <i>Tracing</i> Gambar .....	40
Gambar 4.6 Penambahan Warna.....	41
Gambar 4.7 Penambahan Teks.....	41
Gambar 4.8 Penambahan Detail.....	42
Gambar 4.9 Papan Permainan .....	50
Gambar 4.10 Bagian Muka kartu Kerajaan.....	51
Gambar 4.11 Bagian Punggung kartu Kerajaan.....	51
Gambar 4.12 Bagian Muka kartu Kronologi.....	52
Gambar 4.13 Bagian Muka kartu Permainan .....	52
Gambar 4.14 Bagian Punggung kartu Permainan .....	53
Gambar 4.15 Bagian Dalam Buku Panduan .....	53
Gambar 4.16 Bagian Luar Buku Panduan.....	54
Gambar 4.17 <i>Stand Acrylic</i> .....	54
Gambar 4.18 Kemasan Produk .....	55
Gambar 4.19 Kemasan Kartu .....	55
Gambar 4.20 Kemasan <i>Stand Acrylic</i> .....	55
Gambar 4.21 Keseluruhan Komponen <i>Board Game</i> .....	56
Gambar 4.22 Tampilan Dalam Kemasan <i>Board Game</i> .....	56
Gambar 4.23 Diagram <i>Column</i> Hasil Validasi Ahli Materi 1.....	57
Gambar 4.24 Diagram <i>Column</i> Hasil Validasi Ahli Materi 2.....	57
Gambar 4.25 Diagram <i>Column</i> Hasil Validasi Ahli Materi 3.....	58
Gambar 4.26 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Penggunaan Media.....	59
Gambar 4.27 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Tampilan Media.....	59
Gambar 4.28 Diagram <i>Column</i> Hasil Aspek Kualitas Media.....	60
Gambar 4.29 Implementasi Produk di SMAN 1 Karangnunggal .....	61
Gambar 4.30 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 1 .....	61

Gambar 4.31 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 2 .....	62
Gambar 4.32 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 3 .....	62
Gambar 4.33 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 4 .....	63
Gambar 4.34 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 5 .....	63
Gambar 4.35 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 6 .....	64
Gambar 4.36 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 7 .....	64
Gambar 4.37 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 8 .....	65
Gambar 4.38 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 9 .....	65
Gambar 4.39 <i>Pie Chart</i> Angket Siswa Pertanyaan 10 .....	66

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Satu Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing .....	77
Lampiran 2. Lembar Dua Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	78
Lampiran 3. Lembar Tiga Surat Pengangkatan Dosen Pembimbing.....	79
Lampiran 4. Surat Permohonan Izin Penelitian .....	80
Lampiran 5. Wawancara Data Awal .....	81
Lampiran 6. Dokumentasi Wawancara .....	83
Lampiran 7. Hasil Kuisioner Minat Belajar Siswa .....	84
Lampiran 8. Surat Permohonan Validasi Media .....	86
Lampiran 9. Surat Permohonan Validasi Materi 1.....	87
Lampiran 10. Surat Permohonan Validasi Materi 2.....	88
Lampiran 11. Surat Permohonan Validasi Materi 3.....	89
Lampiran 12. Lembar Persetujuan Ahli Media.....	90
Lampiran 13. Lembar Persetujuan Ahli Materi 1 .....	91
Lampiran 14. Lembar Persetujuan Ahli Materi 2 .....	92
Lampiran 15. Lembar Persetujuan Ahli Materi 3 .....	93
Lampiran 16. Lembar Satu Angket Penilaian Ahli Materi 1 .....	94
Lampiran 17. Lembar Dua Angket Penilaian Ahli Materi 1.....	95
Lampiran 18. Lembar Satu Angket Penilaian Ahli Materi 2 .....	96
Lampiran 19. Lembar Dua Angket Penilaian Ahli Materi 2.....	97
Lampiran 20. Lembar Satu Angket Penilaian Ahli Materi 3 .....	98
Lampiran 21. Lembar Dua Angket Penilaian Ahli Materi 3.....	99
Lampiran 22. Lembar Satu Angket Penilaian Ahli Media.....	100
Lampiran 23. Lembar Dua Angket Penilaian Ahli Media .....	101
Lampiran 24. Lembar Tiga Angket Penilaian Ahli Media .....	102
Lampiran 25. Dokumentasi Validasi Ahli Materi 1 .....	103
Lampiran 26. Dokumentasi Validasi Ahli Materi 2.....	104
Lampiran 27. Dokumentasi Validasi Ahli Media .....	106
Lampiran 28. Foto Uji Coba Produk.....	107
Lampiran 29. Foto Bersama.....	107
Lampiran 30. Hasil Angket Respon Siswa .....	108
Lampiran 31. Hasil Olah Data Validasi Materi .....	123

Lampiran 32. Hasil Olah Data Validasi Media.....	124
Lampiran 33. Hasil Olah Data Respon Siswa.....	125
Lampiran 34. Cek Plagiarisme.....	127



## DAFTAR SINGKATAN

Singkatan	Nama	Pemakaian Pertama Kali Pada Halaman
SMAN	Sekolah Menengah Atas Negeri	1
KM	Kilometer	11
DKI	Daerah Khusus Ibu Kota	14
ADDIE	<i>Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>	15
SMP	Sekolah Menengah Pertama	15
UPI	Universitas Pendidikan Indonesia	20
MDF	<i>Medium Density Fiberboard</i>	43
MM	Milimeter	43
CM	Sentimeter	43
GR	Gram	44
INC	Inci	44

## DAFTAR PUSTAKA

- Alex, M., Tirta Adi Luhur, T. B., & Rifdan, M. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Board Game “Ular Tangga” Pada Materi Trigonometri Kelas X SMA. *Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 137–149.
- Almelhi, A. M. (2021). Effectiveness of the ADDIE Model within an E-Learning Environment in Developing Creative Writing in EFL Students. *English Language Teaching*, 14(2), 20.
- Anisah, A. S., & Maulidah, I. S. (2022). Meningkatkan Kemampuan Daya Ingat Siswa Melalui Metode Bernyanyi Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. [www.journal.uniga.ac.id](http://www.journal.uniga.ac.id)
- Arrazaq, N. R., & Rochmat, S. (2020). Kehidupan Sosial Ekonomi Masyarakat Kerajaan Mataram Kuno Abad IX-X M: Kajian Berdasarkan Prasasti Dan Relief. *Patra Widya: Seri Penerbitan Penelitian Sejarah Dan Budaya.*, 21(2), 211–228.
- Augustianingrum, N. K., & Padmasari, A. C. (2020). Implementasi Algoritma Decision Tree Boardgame Dwipantara sebagai Media Pembelajaran Sejarah Kerajaan untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD. *Edsence: Jurnal Pendidikan Multimedia*, 2(1), 57–64.
- Aurelia, Siti. (2021). Pengaplikasian Gaya *Art Deco* dalam Ilustrasi Digital pada Buku Minuman Tisane Bunga “Khasiat Kesehatan Minuman Seduhan dari Bunga di Lingkungan Sekitar Kita”. *Imatype: Journal of Graphic Design Studies*.
- Cahaya Iskandar, R., Candra Permana, F., & Hidayatullah Firmansyah, F. (2022). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Pemrograman Dasar Bahasa C untuk Kelas X Multimedia SMKN 1 Majalaya. *Ind. Journal on Computing*.
- Darusman, A. (2023). Efektivitas Konseling Kelompok Teknik Restrukturisasi Kognitif Untuk Meningkatkan Percaya Diri Siswa Kelas X Sma Minqothrotul

- Ulum Gumukmas. In *Bimbingan, Konseling dan Multikultural* (Vol. 1, Issue 1).
- Dhijeng Wulandari, & Budiarto, M. T. (2020). Etnomatematika : Eksplorasi Pada Artefak Kerajaan Singosari. *Transformasi : Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika*, 4(1), 203–217.
- Firmansyah, F. H., Sari, I. P., & Musyarofah, M. (2019). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis android untuk pembelajaran terbuka dan jarak jauh di Universitas Pendidikan Indonesia. *Jurnal Pendidikan Multimedia (Edsence)*, 1(2), 99-108.
- Gunawan, R., Dwi Lestariningsih, A., & Sardiman. (2017). *Sejarah Indonesia*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Gunawan Sakti, H. (2023). *Pelatihan Media Board Game Dalam Meningkatkan Hasil Belajar* (Vol. 4, Issue 2).
- Hadyan Fariz, M., & Lubis, I. (2015). *Design Board Game of Tourism Attraction in Jakarta*. 2(1), 207.
- Handriyotopo. (2022). Analisis Karakter “Si Korona” pada Buku Digital Kartun Edukasi Virus Corona Untuk Anak-anak di Tengah Pandemi.
- Haryanti, S., & Suwerda, B. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Praktik Pada Mata Kuliah Keselamatan Dan Kesehatan Kerja. *Jurnal Pendidikan*, 10(1), 79–88.
- Hidayat, A. A. (2021). *Menyusun Instrumen Penelitian & Uji Validitas Reliabilitas*. Health Books Publishing.
- Husna, Siti., Wahyuni, Eka., & Fridani, Lara. (2022). Gambaran Perilaku Asertif Siswa Sekolah Menengah Atas. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*.
- Jalinus, N., & Ambiyar. (2016). *Media dan Sumber Pembelajaran*. Kencana.

- Jauhari, Moh. I. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. *Journal PIWULANG*, 1(1), 54.
- Juhaeni, J., Cahyani, E. I., Utami, F. A. M., & Safaruddin, S. (2023). Pengembangan Media Game Edukasi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas III Siswa Madrasah Ibtidaiyah. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(2), 58–66.
- Junaidi. (2019). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*.
- Kesuma, A. T. (2020). *Media Dagang Game Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Usaha Dagang Mata Pelajaran Akuntansi*.
- Khotimah, K., & Wahyuningtyas, N. (2023). Media development board game to increase student motivation in studying regional culture. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 10(3), 298–310.
- Komang Sukendra, I., & Kadek Surya Atmaja, Mp. I. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Kencana.
- Kustiawan, U. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Gunung Samudera.
- Latif, R. A., & Nor, M. Z. M. (2020). Using the addie model to develop a rusnani concept mapping guideline for nursing students. *Malaysian Journal of Medical Sciences*, 27(6), 115–127.
- Lauza, G., Sejarah, J., Ilmu Sosial, F., & Negeri Padang, U. (2022). Nilai-Nilai Karakter Dalam Buku Teks Pelajaran Sejarah Sma (Sejarah Indonesia Kelas X Terbitan Kemdikbud Dan Sejarah Indonesia Kelas X Terbitan Yudhistira). *Kronologi*.

- Made Alit, D., Pramarta, N. B., Sandri, G., Lewa, S., Darmada, I. M., Putu, I. A., Udiyani, S., & Sejarah, P. P. (2022). Negarakertagama : Kisah Keagungan Kerajaan Majapahit. *Jurnal Nirwasita*.
- Mashuri, D. K., & Budiyono. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V*.
- Mawardi, M. (2019). Rambu-rambu Penyusunan Skala Sikap Model Likert untuk Mengukur Sikap Siswa. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 9(3), 292–304.
- Murtado, D., Hita, I. P. A. D., Chusumastuti, D., Nuridah, S., Ma'mun, A. H., & Yahya, M. D. (2023). Optimalisasi pemanfaatan media pembelajaran online sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah menengah atas. *Journal on Education*, 6(1), 35-47.
- Nabila, A. R., Jati, S. S. P., & Sulisty, W. D. (2023). Media pembelajaran board game Jampra (jelajah zaman prasejarah) untuk siswa sekolah menengah atas. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 13(1), 1
- Nadiyah, R. S., & Faaizah, S. (2015). The Development of Online Project Based Collaborative Learning Using ADDIE Model. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 195, 1803–1812.
- Nandita Apsari, P., & Rizki, S. (2018). *Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android pada Materi Program Linear*. 7(1).
- Nasirin, A. A., & Mahzuni, D. (2021). The Existence of Bojongmenje Temple: The Collapse of Tarumanegara Kingdom and The Establishment of Sundanese Kingdoms (VIII-X Century). *Jurnal Walennae*, 19(1), 11–22.
- Nur, F. (2019). Evaluasi Isi/Materi Buku Teks Mata Pelajaran Sejarah Kelas X Kurikulum 2013 Revisi 2017. *Ranah Research*.
- Nurafifah, R., Rafianti, I., & Anriani, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Board Game “Guess The Number” Untuk

Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis. *Jurnal Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 5(1), 410–419.

Oka, G. P. A. (2022). *Media dan Multimedia Pembelajaran*. Pascal Books.

Panjaitan, N. A., & Suriadi, A. (2013). Meningkatkan Minat Belajar Matematika Dengan Metode Belajar Sambil Bermain. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 3 (No 1).

Permatasari, E., & Puspasari, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Pakpikpok Pada Kompetensi Dasar Memahami Komunikasi Kantor Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SMK Negeri 1 Surabaya*.  
<https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>

Pernamasari, I., Sumbayak, D., Dania, A. P., Sitanggang, H., & Tondang, O. P. (2024). Keadaan Nusantara Sebelum Masuknya Islam. *Journal of International Multidisciplinary Research*.  
<https://journal.banjaresepacific.com/index.php/jimr>

Prihandoko, G. K., Nova, T., & Yunianta, H. (2021). *Pengembangan Board Game “Labyrinth in the Forest” Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama Materi Bilangan*.

Rachmawati, W. S., Padmasari, A. C., & Firmansyah, F. H. (2022). Rancang bangun game edukasi “Noxious” sebagai media pembelajaran bagi pendidikan karakter remaja (Studi kasus di Kabupaten Bandung). *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(3), 288-298.

Ramdhany, T., BAS, I., Pahrilah, D., & Krisdiawan, R. A. (2021). Pembuatan Game Edukasi Sejarah Kerajaan Sriwijaya Menggunakan RPG Maker MV. *Nuansa Informatika*, 15(2), 21–29.

Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti. (2016). *Media Pembelajaran*. [www.penerbit-nurani.com](http://www.penerbit-nurani.com)

- Sarip, M. (2020). Kajian Etimologis Kerajaan (Kutai) Martapura di Muara Kaman, Kalimantan Timur. *Yupa: Historical Studies Journal*, 4(2), 50–61.
- Siregar, I. A. (2021). Analisis Dan Interpretasi Data Kuantitatif. *Alacrity : Journal of Education*, 39–48.
- Spatioti, A. G., Kazanidis, I., & Pange, J. (2022). A Comparative Study of the ADDIE Instructional Design Model in Distance Education. *Information*, 13(9), 402.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development/R&D)*. Alfabeta.
- Sulastri, A. (2022). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Media Visual pada Mata Pelajaran IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Indonesian Research Journal On Education*, 2(2), 812–822.
- Sunami, M. A., & Aslam, A. (2021). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Zoom Meeting terhadap Minat dan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 1940–1945.
- Suparjan, E. (2020). Perubahan Kurikulum Pendidikan Sejarah Di SMA (1994-2013). *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3).
- Susilana, R., & Riyana, C. (2009). *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian)*. CV Wacana Prima.
- Swarjana, K. (2022). *Populasi-Sampel Teknik Sampling dan Bias dalam Penelitian*. Penerbit Andi.
- Syaifullah, A., Akbar Asfar, A. M. I., Taufan Asfar, A. M. I., F.A, A. N., Marlina, M., & Nurjannah, S. (2020). Perancangan Science Corner (SCI-CO) Sebagai Media Bantu Visual Image Bagi Guru TK PGRI Palattae. *SPEKTA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat : Teknologi Dan Aplikasi)*, 1(2), 65.

- Tu, J.-C., Zhang, X., & Zhang, X.-Y. (2021). Basic Courses of Design Major Based on the ADDIE Model: Shed Light on Response to Social Trends and Needs. *Sustainability*, 13(8), 4414.
- Uyun, A. S., Alisanti, D. D., Putra, J. D., Hendrarto, R. J., Padmasari, A. C., & Salsabila, R. F. (2024). Perancangan Board Game “Attack On VOC” Sebagai Media Edukasi Sejarah Lokal Penjajahan Belanda Di Indonesia. *Maharsi: Jurnal Pendidikan Sejarah dan Sosiologi*, 6(2), 85-95.
- Wardani, N. K., Fefiana Mustikasari, B., Kholida, P., & Setyowulan, A. (2023). *Board Game for Children with Special Needs to Improving Student Interactions*.
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038.
- Yu, S.-J., Hsueh, Y.-L., Sun, J. C.-Y., & Liu, H.-Z. (2021). Developing an intelligent virtual reality interactive system based on the ADDIE model for learning pour-over coffee brewing. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100030.
- Yuan, Y., Zhang, Z., & Zhao, Y. (2022). *Technology and Education: A Study of the Impact of Educational Video Games on Physics Teaching*.
- Yusuf & Kristiana. (2017). Hubungan Antara Regulasi Emosi Dengan Perilaku Prososial Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Empati*.
- Zharandont. (2015). Pengaruh Warna Bagi Suatu Produk dan Psikologis Manusia.
- Zhang, M., & Li, Y. (2022). VR Technology in International Education of Chinese Language. In *Proceedings of the 2022 5th International Conference on Humanities Education and Social Sciences (ICHESS 2022)* (pp. 3202–3206). Atlantis Press SARL.