

Nomor Daftar FPIPS : 4983/UN40.A2.10/PT/2024

**ANALISIS VIDEO GAME *ASSASSIN'S CREED: UNITY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar sarjana Program Studi
Pendidikan Sejarah.



Oleh

Naufal Herawan Setianingbudi

NIM. 1904662

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SEJARAH

FAKULTAS PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA

2024

LEMBAR HAK CIPTA

**ANALISIS VIDEO GAME *ASSASSIN'S CREED: UNITY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Oleh
Naufal Herawan Setianingbudi

**Sebuah Skripsi Untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Sejarah
Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial**

**© Naufal Herawan Setianingbudi
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2024**

**Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan
dicetak ulang, difotokopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.**

LEMBAR PENGESAHAN

NAUFAL HERAWAN SETIANINGBUDI

**ANALISIS VIDEO GAME *ASSASSIN'S CREED: UNITY* SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH**

Disetujui dan disahkan oleh dosen pembimbing:

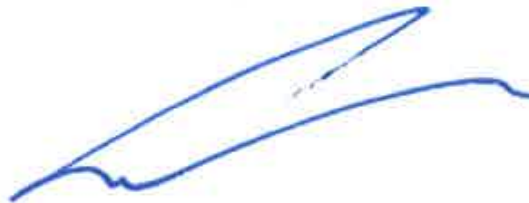
Pembimbing I



Dr. Wawan Darmawan, M.Hum.

NIP. 197101011999031003

Pembimbing II

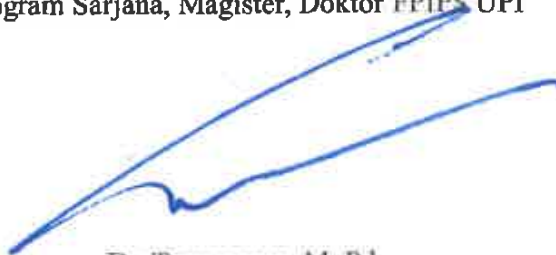


Dr. Tarunasena, M. Pd.

NIP. 19680828 199802 1 001

Mengetahui,

Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Program Sarjana, Magister, Doktor **FPIPS UPI**

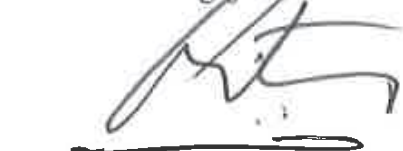


Dr. Tarunasena, M. Pd.

NIP. 19680828 199802 1 001

LEMBAR PENGESAHAN
NAUFAL HERAWAN SETIANINGBUDI
ANALISIS VIDEO GAME: ASSASSIN'S CREED: UNITY SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN SEJARAH

Disetujui dan disahkan Oleh Penguji
Penguji I



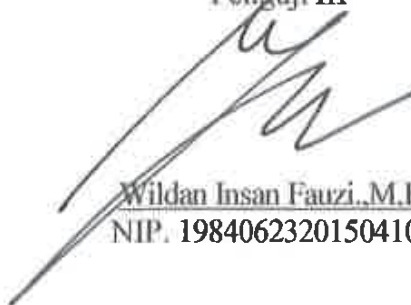
Prof. Dr. Nana Supriatna., M.Ed.
NIP. 196110141986011001

Penguji II



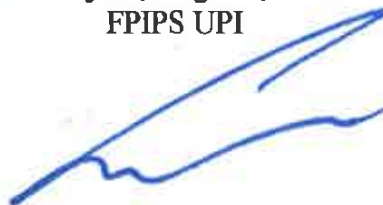
Dr. Yeni Kurniawati, S. Pd., M. Pd.
NIP. 197706022003122001

Penguji III



Wildan Insan Fauzi., M.Pd.
NIP. 198406232015041001

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah
Program Sarjana, Magister, dan Doktor
FPIPS UPI



Dr. Tarunasena., M.Pd.
NIP. 196808281998021001

ANALISIS VIDEO GAME *ASSASSIN'S CREED: UNITY* SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH

ABSTRAK

Naufal Herawan Setianingbudi
Prodi Pendidikan Sejarah FPIPS, Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: naufalhs17@upi.edu

Penelitian yang berjudul “Analisis Video Game *Assassin's Creed: Unity* sebagai Media Pembelajaran Sejarah” di latar belakang oleh kekhawatiran peneliti terhadap pembelajaran sejarah yang kurang menarik minat siswa dan cenderung melahirkan kebosanan. Disisi lain, *video game Assassin's Creed: Unity* yang secara spesifik bertemakan sejarah justru mendapatkan atensi yang luar biasa karena dianggap mampu membawa sejarah yang dipandang membosankan menjadi lebih interaktif dan hidup. Kehadiran unsur sejarah dalam *video game* ini tentu tidak semata-mata sesuai dengan sejarah sebenarnya, pasti terdapat unsur fiksi yang sengaja ditambahkan oleh pengembang *video game* tersebut sehingga cerita menjadi semakin menarik. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk melihat isi representasi konten Revolusi Prancis yang dihadirkan di dalam *video game Assassin's Creed: Unity* sekaligus penggunaannya dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini menggunakan metode *Content Analysis*, lebih tepatnya analisis isi kualitatif agar dapat menghasilkan penelitian yang mendalam. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun berbalut unsur fiksi, *video game* ini mengandung fakta sejarah yang tercermin melalui peristiwa dan tokoh sejarah Revolusi Prancis muncul di dalamnya. Selain itu, bangunan dan pakaian dalam game berhasil menggambarkan suasana masa Revolusi Prancis. Secara keseluruhan, konten sejarah yang dihadirkan, meskipun berbalut fiksi, masih dapat diidentifikasi faktanya. Berdasarkan temuan ini, *Assassin's Creed: Unity* dapat dijadikan media pembelajaran sejarah yang inovatif dan interaktif, yang mampu mengatasi kebosanan dalam belajar sejarah. Penggunaan game ini memerlukan fasilitas yang memadai dan bimbingan dari pengajar agar siswa dapat membedakan antara fakta dan fiksi. Dengan demikian, *video game* ini dapat menjadi sumber pembelajaran yang efektif, dengan penekanan pada fakta sejarah yang didukung oleh pengajar.

Kata Kunci: Sejarah, Revolusi Prancis, *Video Game*, Media Pembelajaran.

ANALYSIS OF VIDEO GAME ASSASSIN'S CREED: UNITY AS A MEDIUM FOR HISTORY LEARNING

ABSTRACT

Naufal Herawan Setianingbudi

History Education, Social Science Education Faculty, Indonesian University of Education

e-mail: naufalhs17@upi.edu

The research titled "Analysis of Video Game Assassin's Creed: Unity as a Medium For History Learning" is motivated by the researcher's concern about history education that fails to engage students and often leads to boredom. On the other hand, the video game Assassin's Creed: Unity, which specifically has a historical theme, has garnered extraordinary attention for making otherwise boring historical content more interactive and lively. The historical elements in this video game are not entirely accurate, as the developers have added fictional elements to make the story more engaging. Therefore, this study aims to analyze the representation of the French Revolution content presented in the video game Assassin's Creed: Unity and its use in history education. This study employs Content Analysis, specifically qualitative content analysis, to produce in-depth research. The results of the study indicate that despite containing fictional elements, this video game also includes historical facts. These facts are reflected through the historical events and figures of the French Revolution depicted in the game. Moreover, the buildings and clothing in the game successfully portray the atmosphere of the French Revolution era. Overall, the historical content presented, although intertwined with fiction, can still be identified as factual. Based on these findings, Assassin's Creed: Unity can be used as an innovative and interactive medium for history education, capable of overcoming the boredom associated with learning history. The use of this game requires adequate facilities and guidance from educators to help students distinguish between fact and fiction. Thus, this video game can become an effective learning resource, with an emphasis on historical facts supported by Teachers.

Keyword: Historical Fact, French Revolution, Video Game. Learning Media

DAFTAR ISI

LEMBAR HAK CIPTA	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	7
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Susunan Organisasi Skripsi.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
2.1 Pembelajaran Sejarah	10
2.2 Revolusi Industri	12
2.3 Keterampilan Abad 21.....	14
2.4 Sumber Belajar.....	15
2.5 Video Game.....	17
2.6 Sejarah Revolusi Prancis.....	19
2.7 Penelitian Terdahulu.....	22
BAB III METODE PENELITIAN	26
3.1 Metode Penelitian.....	26
3.2 Subjek Penelitian.....	28
3.3 Desain Penelitian.....	29
3.4 Instrumen Penelitian.....	30
3.5 Teknik Pengumpulan Data	32
3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data	33
BAB IV PEMBAHASAN.....	34
4.1 Sinopsis <i>Video Game Assassin's Creed: Unity</i>	34
4.1.1 Isi Cerita <i>Video Game Assassin's Creed: Unity</i>	38
4.2 Representasi Revolusi Prancis dalam <i>Video Game Assassin's Creed: Unity</i>	66
4.2.1 Tokoh Sejarah.....	68
4.2.2 Peristiwa Sejarah.....	71
4.2.3 Lokasi Sejarah.....	75
4.2.4 Ilustrasi.....	83
4.3 <i>Video Game Assassin's Creed: Unity</i> Sebagai Media Pembelajaran Sejarah.....	86
4.4 Pemanfaatan <i>Video Game Assassin's Creed: Unity</i> dalam Pembelajaran Sejarah.....	88

BAB V PENUTUP.....	92
5.1 Simpulan	92
5.2 Rekomendasi	95
 DAFTAR PUSTAKA.....	 96
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Perbedaan Pesan dan Makna	27
Gambar 3.2. Tampilan video game <i>Assassin's Creed: Unity</i>	29
Gambar 4.1.1 Tampilan utama menu Helix Navigator.....	37
Gambar 4.1.1.1.1 Tampilan Istana Versailles	39
Gambar 4.1.1.1.2 Sidang Estates General.....	40
Gambar 4.1.1.2.1 Kerumunan orang di luar Penjara Bastille	42
Gambar 4.1.1.3.1 Mirabeau pada <i>video game</i>	43
Gambar 4.1.1.3.2 Tampilan Notre-Dame	44
Gambar 4.1.1.4.1 Kelompok <i>Templars</i> mengamputasi kaki pengemis.....	45
Gambar 4.1.1.5.1 Les Halles dalam <i>Assassin's Creed: Unity</i>	46
Gambar 4.1.1.5.2 Cimetiere des Innocents dalam <i>Assassin's Creed: Unity</i>	47
Gambar 4.1.1.7.1 Jasad Mirabeau yang telah diracuni oleh Bellec	50
Gambar 4.1.1.8.1 Kerumunan kaum revolusioner di depan Istana Tuileries...	51
Gambar 4.1.1.8.2 Pertemuan antara Napoleon Bonaparte dengan Arno	52
Gambar 4.1.1.9.1 Peristiwa <i>September Massacre</i>	54
Gambar 4.1.1.11.1 Le Peletier dalam pemungutan suara untuk eksekusi Raja Louis XVI.....	56
Gambar 4.1.1.12.1 Kerumunan orang berkumpul di Place de la Revolution ..	58
Gambar 4.1.1.13.1 Istana Versailles digambarkan telah kosong dan berantakan	59
Gambar 4.1.1.14.1 Eksekusi menggunakan guillotine pada masa Pemerintahan Teror	61
Gambar 4.1.1.15.1 <i>Festival of the Supreme Being</i>	62
Gambar 4.1.1.16.1 Arno menodongkan senjata kearah Robespierre	64
Gambar 4.2.3.1 Istana Versailles dalam <i>video game</i>	76
Gambar 4.2.3.2 Istana Versailles dalam dunia nyata.....	76
Gambar 4.2.3.3 Ruang persidangan dalam <i>video game</i>	77
Gambar 4.2.3.4 Ilustrasi ruangan persidangan Estates General	77
Gambar 4.2.3.5 Sainte-Chapelle dalam <i>video game</i>	78
Gambar 4.2.3.6 Sainte-Chapelle di dunia nyata.....	78
Gambar 4.2.3.7 Palais de Justice dalam <i>video game</i>	78
Gambar 4.2.3.8 Palais de Justice di dunia nyata	78
Gambar 4.2.3.9 Bastille dalam <i>Assassin's Creed: Unity</i>	80
Gambar 4.2.3.10 Lukisan penyerangan terhadap Bastille.....	80
Gambar 4.2.3.11 Notre-Dame dalam <i>Assassin's Creed: Unity</i>	81
Gambar 4.2.3.12 Notre-Dame di dunia nyata	81
Gambar 4.2.3.13 Istana Tuileries dalam <i>Assassin's Creed: Unity</i>	82
Gambar 4.2.3.14 Foto Istana Tuileries sebelum terbakar pada tahun 1871	82
Gambar 4.2.3.15 Place de la Revolution.....	83
Gambar 4.2.3.16 Ilustrasi Place de la Revolution.....	83
Gambar 4.2.4.1 Gaun dengan <i>panier</i>	84
Gambar 4.2.4.2 Marie-Antoinette mengadakan konser dalam lukisan tahun 1775 karya Jean-Baptiste-André Gautier-Dagoty	84
Gambar 4.2.4.3 Pita simpul tiga warna dalam <i>video game</i>	85
Gambar 4.2.4.4 Pita tiga warna	85
Gambar 4.2.4.5 Garda Nasional dalam <i>video game</i>	86

Gambar 4.2.4.6 Ilustrasi Garda Nasional	86
Gambar 4.2.4.7 <i>Sans-Cullotes</i> dalam <i>video game</i>	86
Gambar 4.2.4.8 Pakaian <i>Sans-Cullotes</i>	86

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, R. (2012). Pembelajaran Berbasis Pemanfaatan Sumber Belajar. *Jurnal Ilmiah Didaktika: Media Ilmiah Pendidikan dan Pengajaran*, 12(2).
- AECT. (1977). *The Educational Technology Dictionary*. Washington, DC: Association for Educational Communications and Technology.
- Agustinova, D. E., Sariyatun, S., Sutimin, L. A., & Purwanta, H. (2022). Urgensi Keterampilan 4C Abad 21 Dalam Pembelajaran Sejarah. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 19(1), 49-60.
- Ahmad, J. (2018). Desain Penelitian Analisis Isi (*Content analysis*). *Research Gate*, 5(9), 1-20.
- Anderson, J. M. (2007). *Daily Life During The French Revolution*. London: Greenwood Press.
- Anis, M. Z. A., & Mardiani, F. (2022). “Digitalisasi Sumber Belajar Sejarah Menyongsong Pendidikan Era 4.0”. *Prosiding Seminar Nasional Lingkungan Lahan Basah* (Vol. 7, No. 2).
- Aoun, J.E. (2017). *Robot-Proof: Higher Education In The Age Of Artificial Intelligence*. US: MIT Press.
- Biography (2023). Marquis de Sade. [Online]. Diakses dari <https://www.biography.com/authors-writers/marquis-de-sade>.
- Britannica. (2023). Jacques de Molay Grand Master of Knight Templar. [Online]. Diakses dari <https://www.britannica.com/biography/Jacques-de-Molay>.
- Britannica. (2024). Francois-Thomas Germain. [Online]. Diakses dari <https://www.britannica.com/biography/Francois-Thomas-Germain>.
- Carpentier, J., & Lebrun, F. (2023). *Sejarah Prancis Dari Zaman Prasejarah Hingga Akhir Abad Ke-20*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Chevallier, J. J. (2005). Honoré-Gabriel Riqueti, comte de Mirabeau. [Online]. Diakses dari <https://www.britannica.com/biography/Honore-Gabriel-Riqueti-comte-de-Mirabeau>.

- Christmas, S. K. (2017). Pengaruh Revolusi Perancis Terhadap Perkembangan Hukum Internasional (The Influence Of French Revolution Towards Development Of International Law). *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Untan (Jurnal Mahasiswa S1 Fakultas Hukum) Universitas Tanjungpura*, 6(1).
- Doyle, W. (2002). *The Oxford History of The French Revolution*. New York: Oxford University Press.
- Doyle, W. (2021). *Revolusi Prancis: Sebuah Pengantar Singkat*. Yogyakarta: Basa Basi.
- Eagan, J. M. (1938). *Maximilien Robespierre: Nationalist Dictator*. New York: Columbia University Press.
- Eriyanto. (2011). *Analisis Isi: Pengantar Metodologi Untuk Penelitian Ilmu Komunikasi dan Ilmu-Ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Fajar, D. A., & Setiawan, H. W. (2018). *The Representation of Fascism in Bowden's Novel Assassin's Creed: Unity*. (Skripsi). *Faculty of Arts And Letters, Universitas Pasundan*.
- Farida, S. D. (2021). Peran Pendidikan Sejarah dalam Mengembangkan Kesadaran Berbagai Melalui Karakter Bangsa. *PROSIDING PEKAN SEJARAH 2020*, 1(1), 378-385.
- Fortier, R. (2004). *The Balloon Era*. Ottawa: Canada Aviation Museum.
- Ghufron, M. A. (2018). "Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang, dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan". *Prosiding Seminar Nasional dan Diskusi Panel Multidisipin Hasil Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 1, No.1).
- Hainey, T., Connolly, T. M., Boyle, E. A., Wilson, A., & Razak, A. (2016). A systematic literature review of games-based learning empirical evidence in primary education. *Computers & Education*, 102, 202-223.
- Halim, S. (2018). Revolusi Industri 4.0 di Indonesia. [Online]. Diakses dari <https://medium.com/@stevanihalim/revolusi-industri-4-0-di-indonesia-c32ea95033da>.

- Hamalik. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hampson, N. (1975). *The French Revolution: A Concise History*. Scribner.
- Hardani, A., dkk. (2020). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu.
- Hasan, S. H. (1993). *Sejarah Sebagai Alat Pendidikan: Modul*. Jakarta: Universitas Terbuka
- History. (2019). King Charles VI of France orders all Jews expelled from the kingdom. [Online]. Diakses dari <https://www.history.com/this-day-in-history/king-charles-vi-of-france-orders-all-jews-expelled>.
- Irianto, D. (2017). *Industry 4.0; The Challenges of Tomorrow. Seminar Nasional Teknik Industri*. Batu Malang.
- Ismaun., Winarti, M. & Darmawan, W. (2016). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bandung: Asosiasi Pendidik dan Peneliti Sejarah.
- Jordan, D. P. (2004). *The King's Trial: The French Revolution vs. Louis XVI*. California: University of California Press.
- Kasmadi, H. (1996). *Model-model dalam Pengajaran Sejarah*. Semarang: Ikip Semarang Press.
- Kochhar, S. K. (2008). *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Lase, D. (2019). Pendidikan di era revolusi industri 4.0. *SUNDERMANN: Jurnal Ilmiah Teologi, Pendidikan, Sains, Humaniora dan Kebudayaan*, 12(2), 28-43.
- Leo, A. (2015). *Sejarah Kurikulum Pendidikan Menengah Indonesia: Sejak Dari Masa Kemerdekaan Sampai Dengan Reformasi*. Yogyakarta: Ombak.
- Lüsebrink, H. J., & Reichardt, R. (1997). *The Bastille: A History of A Symbol of Despotism and Freedom*. Durham and London: Duke University Press.
- Majer, M. (2017). 1790-1799. [Online]. Diakses dari <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1790-1799/>.

- Mark, H. W. (2022). Cult of The Supreme Being. [Online]. Diakses dari https://www.worldhistory.org/Cult_of_the_Supreme_Being/.
- Mark, H. W. (2022). Fall of Maximilien Robespierre. [Online]. Diakses dari https://www.worldhistory.org/article/2119/fall-of-maximilien-robespierre/#google_vignette.
- Mathew, E. J. dkk. (2022). Dari Altair ke Eivor: Memulai Perjalanan Sejarah dari Serial Game Assassin's Creed. Jakarta: Neosphere Digdaya Mulia.
- McIntosh, M. A. (2020). Holy Innocents' Cemetery: Mass Grave in Medieval Paris before the Catacombs. [Online]. Diakses dari <https://brewminate.com/holy-innocents-cemetery-mass-grave-in-medieval-paris-before-the-catacombs/>.
- Mclsaac M. S., & Gunawardena (1996). *Handbook of Research for Educational Communications and Technology*. New York: AECT.
- Mignet, F. A. (2006). History of The French Revolution From 1789 to 1814. Charleston: BiblioBazaar.
- Miles, M. B. & Huberman, M. (1992). Analisis Data Kualitatif. Jakarta: Penerbit Universitas Indonesia.
- Mintchev, A. (2019). From Paine to PlayStation: An Essay on Assassin's Creed Unity, and its place in The Historiography of The French Revolution. *The General: Brock University Undergraduate Journal of History*, 4, 44-57.
- Nandia, A., J Waluyo, H., & Haryanto, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Audio Visual Situs Purbakala Pugung Raharjo Untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Kotagajah. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 29–45.
- Perkins, M. (2019). A History of the Palace of Versailles, Jewel of the Sun King. [Online]. Diakses dari <https://www.thoughtco.com/palace-of-versailles-history-4686085>.
- Popkin, J. D., & Goodwin, A. (2024). Louis XVI: King of France. [Online]. Diakses dari <https://www.britannica.com/biography/Louis-XVI>.

- Pratama, F., & Hidayat, A. (2022). Penerapan dan Posisi Mata Pelajaran Sejarah dalam Kurikulum Pendidikan Era Presiden SBY 2004-2014. *HISTORIA*, 10, 1.
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81-95.
- Rocheft, S. D. (2021). Assassin's Creed Unity Can't Help Rebuild Notre-Dame, and That's OK. [Online]. Diakses dari <https://www.polygon.com/features/22790314/assassins-creed-unity-notre-dame-restoration-accuracy>.
- Rollings, A., & Morris, D. (2004). *Game Architecture and Design: A New Edition*. Indianapolis: New Riders Publishing.
- Rouse, Richard III. (2005). *Game Design: Theory & Practice Second Edition*. Texas: Wordware Publishing, Inc.
- Sapriya. (2009). Pendidikan IPS Konsep dan Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sardiman, A. M. (2012). The Teaching of Social Studies in the Global Perspective. *The Journal of Social Studies Education*, 1.
- Schwab, K. M. (2016). *The Fourth Industrial Revolution: What it Means and How to Respond*. [Online]. Diakses dari <https://www.weforum.org/agenda/2016/01/the-fourth-industrial-revolution-what-it-means-and-how-to-respond/>.
- Septikasari, R., & Frasandy, R. N. (2018). Keterampilan 4C abad 21 dalam pembelajaran pendidikan dasar. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 8(2), 107-117.
- Spring, D. (2015). Gaming History: Computer and Video Games as Historical Scholarship. *Rethinking History*, 19(2), 207-221.
- Suparman Arif, Muhammad Basri, Maskun, Sumargono, Aprilia Triaristina, & Yustina Sri Ekwandari. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Sejarah Nasional Berbasis Ispring Suite. *Buguh:*

- Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 31–39.
<https://doi.org/10.23960/buguh.v2n2.1029>
- Suyitno, P. A. (2022) *Pendidikan Karakter dalam Penulisan Buku Teks Pelajaran Sejarah Sma (Kajian Analisis Isi terhadap Buku Teks Pelajaran Sejarah SMA Kelas XII)*. S1 thesis, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Syaefudin, M., Pudjitrherwanti, A., & Asikin, S. (2020). *Sejarah Prancis Pergulatan Peradaban Benua Biru*. Yogyakarta: Penerbit Samudra Biru.
- Tjandrawina, R.R. (2016). Industri 4.0: Revolusi Industri Abad Ini dan Pengaruhnya Pada Bidang Kesehatan dan Bioteknologi. *Jurnal Medicinus*, 29 (1).
- Van, T. J. M. (2011). Pendidikan Anakku Terlambat Bicara. Jakarta: Perdana, 2011
- VanSickle, R. L. (1977). Decision-making in simulation games. *Theory & Research in Social Education*, 5(3), 84-95.
- Wahyudhi, J. (2014). Video Game Sebagai Media Pembelajaran Sejarah (Suatu Alternatif dalam Menyelenggarakan Pembelajaran Sejarah). *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(2), 200-210.
- Widja, I Gede. (1989). *Dasar-Dasar Pengembangan Strategi serta metode pengajaran Sejarah*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Wilde, R. (2020). Overview of the Sans-culottes. [Online]. Diakses dari <https://www.thoughtco.com/who-were-the-sans-culottes-1221898>.
- Windu Jusuf. (2020). *Maximilien Robespierre adalah Martir Sejati Revolusi Perancis*. <https://tirto.id/maximilien-robespierre-adalah-martir-sejati-revolusi-perancis-fSPg>

- Yudiandara, N. (2016). Representasi Perang Dunia II Dalam Video Game: Analisis Semiotika Roland Barthes Terhadap Video Game Call Of Duty II (Doctoral dissertation, Universitas Brawijaya).
- Zelazko, A. (2024). The Death of Marat: Painting by Jacques-Louis David. [Online]. Diakses dari <https://www.britannica.com/topic/The-Death-of-Marat>.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1-17).