

**PENGEMBANGAN *EDUCATIONAL BOARD GAME* INTERAKTIF
“RAGAMASA” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**



SKRIPSI

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

Oleh:

Girsang Caroline Mary Kasih Karunia

NIM 2104117

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2025**

**PENGEMBANGAN *EDUCATIONAL BOARD GAME* INTERAKTIF
“RAGAMASA” UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH**

Oleh
Girsang, Caroline Mary Kasih Karunia

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan

© Girsang, Caroline Mary Kasih Karunia 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
April 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang. Skripsi ini tidak boleh diperbanyak
seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya
tanpa izin dari penulis.

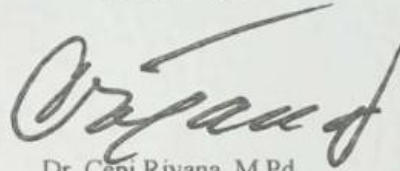
LEMBAR PENGESAHAN

GIRSANG CAROLINE MARY KASIH KARUNIA

PENGEMBANGAN *EDUCATIONAL BOARD GAME* INTERAKTIF
"RAGAMASA" UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH

disetujui dan disahkan oleh:

Pembimbing I



Dr. Cepi Riyana, M.Pd.

NIP. 197512302001121001

Pembimbing II



Della Amelia, M.Pd.

NIP. 920230719910112201

Mengetahui,

Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan

Fakultas Ilmu Pendidikan



Dr. Dadi Mulyadi, M.T.

NIP. 920200119820710101

LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Girsang Caroline Mary Kasih Karunia

NIM : 2104117

Program Studi : Teknologi Pendidikan

Judul Karya : Pengembangan *Educational Board Game* Interaktif

“RAGAMASA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata
Pelajaran Sejarah

Dengan ini menyatakan bahwa karya tulis ini merupakan hasil kerja saya sendiri.

Saya menjamin bahwa seluruh isi karya ini, baik sebagian maupun
keseluruhan, bukan merupakan plagiarisme dari karya orang lain, kecuali
bagian yang telah dinyatakan dan disebutkan sumbernya dengan jelas.

Jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap etika akademik atau unsur
plagiarisme, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku di
Universitas Pendidikan Indonesia.

Bandung, 25 April 2025

Tanda Tangan:



(Girsang Caroline Mary Kasih Karunia)

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas kasih dan karunia-Nya yang tiada henti mengalir serta memberikan kekuatan dan hikmat sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi yang berjudul *Desain Educational Board Game Interaktif “RAGAMASA” untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah* ini disusun sebagai salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia.

Proses dalam menyusun skripsi ini bukan sekadar proses akademik, tetapi juga sebuah perjalanan penuh refleksi, tantangan, dan pembelajaran yang berharga. Setiap tahap yang dilalui, dari gagasan awal hingga penyelesaian, telah memperkaya pemahaman saya tentang bagaimana pendidikan dapat menjadi lebih bermakna, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa.

Dalam perjalanan ini, saya tidak berjalan sendirian. Ada tangan-tangan yang menopang dan memberikan dukungan. Oleh karena itu, saya ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Keluarga saya tercinta. Terima kasih kepada kedua orang tua saya, Bapak Luhut Samuel Girsang dan Ibu Lertina Siregar yang selalu menyebut nama saya dalam doa-doanya. Terima kasih telah menjadikan mimpi saya sebagai bagian dari mimpimu serta memberikan saya kepercayaan untuk tumbuh, berjuang, dan menemukan jalan sendiri. Terima kasih sudah membuat saya berkuliah dan dapat menyelesaikannya beserta ruang untuk pengembangan diri bersamaan dengan pasang surutnya hari ke hari dan di saat kurang maupun cukup. Kepada adik saya, Matius Holong Girsang, terima kasih sudah menjadi teman perjalanan dan berbagi banyak hal selama ini.
2. Bapak Dr. Dadi Mulyadi, S.Pd, M.T., selaku Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini dapat diselesaikan.

3. Bapak Rusman, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Akademik sekaligus Dosen Ahli Media dalam pengembangan produk saya, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan dukungan dalam berbagai aspek akademik sepanjang perjalanan saya sebagai mahasiswa.
4. Bapak Dr. Cepi Riyana, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk setiap langkah dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Ibu Della Amelia, M.Pd. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan saya untuk setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi ini. Secara khusus, saya ingin menyampaikan terima kasih kepada Ibu Della sebagai dosen pengampu beberapa mata kuliah yang relevan dengan skripsi saya sehingga saya memiliki bekal dan arah yang menjadi salah satu penolong dalam proses ini.
6. Ibu Nurdiani Fathiraini, M.A. selaku Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah, FPIPS, UPI yang telah menjadi Dosen Ahli dalam validasi instrumen penelitian dan memberikan banyak saran serta rekomendasi untuk saya sehingga perencanaan, pelaksanaan, dan produk penelitian dapat terselesaikan dengan baik.
7. Bapak Budi Setiawan, M.Pd. sebagai Dosen Ahli dalam validasi instrumen penelitian saya dan memberikan banyak saran serta rekomendasi sehingga saya dapat menyelesaikan penelitian ini.
8. Bapak Deni Gustiawan, S.Pd., selaku Guru Mata Pelajaran Sejarah di SMA Pasundan 1 Kota Bandung, yang telah memberikan saya kesempatan serta kepercayaan untuk melaksanakan berbagai kegiatan penelitian di kelas yang beliau bimbing.
9. Terima kasih kepada seluruh jajaran dosen dan staf di Departemen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang telah berbagi pengetahuan, wawasan, serta nilai-nilai kehidupan yang tersirat dalam setiap proses pembelajaran.
10. Terima kasih kepada Ambarwati, seorang alumnus Teknologi Pendidikan UPI 2020 yang senantiasa menjadi sahabat saya sepanjang waktu dan telah

menjadi pendengar dalam berbagai dinamika perjalanan saya mulai dari setiap kegagalan, mengenal program studi ini, UTBK, hingga melalui skripsi ini. Saya juga mengucapkan terima kasih kepada sahabat saya Firda Zulfika Riyasa, Khilda Nurul Fitria, dan Nida Ul Haq yang masing-masingnya menjadi teman cerita selama saya menjadi mahasiswa dengan segala hiruk pikuknya.

11. Teman-teman saya bertumbuh, berkarya, dan bertukar isi kepala selama menjadi mahasiswa: Fuji, Tiffany, Tsania, Bayani, Lisna, Naomi, Dito, Arridho, Rifqy, Nadia, Shafiyah, Mifta, Amel, Nabilla, Irna serta segenap teman-teman yang dalam lembaran terbatas ini belum dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih sudah menjadi teman cerita dan bercanda, juga atas pengalaman kerja sama dalam Hima Tekpend, dan proyek selama ini. Terima kasih untuk pertemuan yang menghadirkan tawa dan haru. Terima kasih untuk momen berkesan mulai dari makan siang bersama hingga percakapan tentang mimpi, kewajiban pekerjaan kita masing-masing, dan skripsi. Pengalaman dan cerita lucu juga seru yang saya terima secara tidak langsung memberikan amunisi semangat dan inspirasi selama saya menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada teman seperjuangan dalam menjalani skripsi hingga mempersiapkan sidang, yaitu Namira, Niken, Nida, Nurul, Aghniya, Putri dan Devita. Terima kasih untuk saling menguatkan, berbagi cerita, dan berbagi informasi.
13. Pihak yang terlibat langsung dalam penelitian ini. Terima kasih kepada Najwa Arisani (Mahasiswa DKV UPI) yang berperan sebagai *visual artist* dalam pengembangan produk ini. Tiffany Anastasya Irawan, yang membantu kelancaran permainan di kelas sebagai fasilitator. Serta Fuji Rahmawati, yang memastikan setiap momen penelitian terdokumentasi dengan baik.
14. Teman-teman Amerta Wiryamanta (Teknologi Pendidikan 2021) yang telah memberikan banyak warna dan menjadikan dirinya tempat asyik untuk setiap orang dalam ruang ternyamannya masing-masing. Terima kasih

untuk setiap kesempatan, apresiasi dan dukungan yang sampai, semoga kata-kata dan inisiatif baik tersebut dapat berbalik membawa kebaikan kepada teman-teman semua yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

15. Akang dan teteh Angkatan 2020 dan 2019 yang sudah bermurah hati untuk membagikan ilmu, pengalaman, motivasi, dan saran selama saya menjadi mahasiswa baru hingga menyelesaikan skripsi ini.

16. Kepada setiap pihak yang telah membantu dan mengulurkan tangan di balik layar selama ini. Setiap kebaikan yang diberikan melekat dalam langkah yang mengantarkan saya hingga ke titik ini.

Saya berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan, khususnya dalam merancang pengalaman belajar sejarah yang lebih interaktif bagi siswa. Meskipun telah berusaha semaksimal mungkin, saya menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat saya harapkan untuk perbaikan di masa mendatang. Akhir kata, semoga karya ini dapat menjadi sumbangsih kecil bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkannya.

Bandung, 24 April 2025

Penulis,

Girsang, Caroline Mary Kasih Karunia

NIM. 2104117

ABSTRAK

Girsang Caroline Kasih Karunia (2104117). Pengembangan *Educational Board Game* Interaktif “RAGAMASA” untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah

Skripsi. Program Studi Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Indonesia. Tahun 2025.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah *educational board game* interaktif bernama RAGAMASA, yang dirancang untuk meningkatkan kesadaran sejarah siswa dalam pembelajaran sejarah. Model pengembangan yang digunakan adalah *Design-Based Research* (DBR) dengan pendekatan *Backward Design*. Tahapan penelitian meliputi analisis dan eksplorasi, desain dan konstruksi, serta evaluasi dan refleksi. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, kuesioner, serta tes, dan dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa kelas XI di SMA Pasundan 1 Kota Bandung, dengan melibatkan ahli materi, ahli media, guru sejarah, dan desainer visual dalam proses pengembangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran ini dinilai sangat baik oleh ahli materi dan guru sejarah, serta baik oleh ahli media. Respon siswa terhadap penggunaan *board game* ini juga sangat positif, terutama dalam aspek visualisasi materi, interaktivitas permainan, dan pemahaman terhadap peristiwa sejarah. Setelah implementasi media, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman sejarah siswa serta perkembangan kesadaran sejarah yang lebih kontekstual, meskipun terdapat variasi efektivitas pada beberapa indikator. Implikasi dari penelitian ini menunjukkan bahwa *educational board game* interaktif dapat menjadi alternatif media pembelajaran sejarah yang efektif dan menyenangkan. Media ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga mendorong proses pembelajaran yang reflektif, kolaboratif, dan bermakna. Pendekatan ini selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pada pemikiran kritis, partisipasi aktif, dan integrasi teknologi. Sebagai rekomendasi, pengembangan lebih lanjut disarankan untuk memperkuat aspek narasi sejarah, menyesuaikan durasi permainan dengan waktu belajar di kelas, serta menyertakan panduan refleksi agar pemaknaan sejarah dapat lebih mendalam. Selain itu, pendekatan serupa juga dapat dikembangkan dalam mata pelajaran lain untuk menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih interaktif dan kontekstual di lingkungan pendidikan.

Kata Kunci: *educational board game; game-based learning; kesadaran sejarah; pembelajaran sejarah.*

ABSTRACT

Girsang Caroline Kasih Karunia (2104117). *The Development of the Interactive Educational Board Game 'RAGAMASA' to Improve Student Learning Outcomes in History Subject*

Undergraduate Thesis. Educational Technology. Faculty of Education. Indonesia University of Education. 2025.

This study aims to develop an interactive educational board game called RAGAMASA, designed to enhance students' historical consciousness in history learning. The research employed a Design-Based Research (DBR) model using a Backward Design approach. The research stages consisted of analysis and exploration, design and construction, followed by evaluation and reflection. Data were collected through interviews, questionnaires, and tests, and analyzed using both descriptive qualitative and quantitative methods. The development process involved subject matter experts, media experts, history teachers, and a visual artist, with research subjects consisting of 30 eleventh-grade students at SMA Pasundan 1 Bandung. The results indicate that the developed media was rated as "Excellent" by subject matter experts and history teachers, and "Good" by media experts. Student responses were highly positive, particularly regarding the game's visual design, interactivity, and its effectiveness in helping students comprehend historical events. The implementation of the board game led to notable improvements in students' historical understanding and promoted the development of more contextual historical awareness, although the effectiveness varied across different indicators. The findings imply that interactive educational board games can serve as an effective and engaging alternative for teaching history. This medium not only enhances student engagement but also fosters reflective, collaborative, and meaningful learning experiences. Such an approach aligns with the demands of 21st-century education, which emphasizes critical thinking, active participation, and technology integration. As a recommendation, further development should focus on enriching historical narratives, adjusting gameplay duration to fit classroom time, and incorporating reflective guidance to deepen students' historical understanding. Moreover, similar game-based learning models can be adapted to other subjects to support the creation of more interactive and contextual learning environments in schools.

Keywords: educational board game; game-based learning; historical consciousness; history learning.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Hasil Penelitian	5
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Belajar dan Pembelajaran	7
2.2 Hasil Belajar	8
2.3 Media Pembelajaran	11
2.4 <i>Game-Based Learning</i>	13
2.4.1 <i>Board Game-Based Learning</i>	16
2.5 Pembelajaran Sejarah	20
2.5.1 Kesadaran Sejarah.....	21
2.5.2 Indikator Kesadaran Sejarah	24
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Desain Penelitian	28
3.2 Prosedur Penelitian	30
3.3 Subjek Penelitian	31
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	32
3.4.1 Kuesioner	33
3.4.2 Tes	39

3.5	Teknik Analisis Instrumen	40
3.5.1	Uji Validitas	41
3.5.2	Uji Reliabilitas	46
3.5.3	Daya Pembeda Soal.....	47
3.5.4	Tingkat Kesukaran	48
3.6	Teknik Analisis Data	50
3.6.1	Analisis Data Angket/Kuesioner.....	50
3.6.2	Analisis Nilai Pretest dan Posttest.....	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		53
4.1	Deskripsi Hasil Penelitian	53
4.1.1	Hasil Analisis Kebutuhan.....	53
4.1.2	Rancang Bangun <i>Educational Board Game</i> Interaktif	62
4.1.3	Hasil Uji Kelayakan <i>Educational Board Game</i> Interaktif.....	90
4.1.4	Hasil Respon Siswa.....	93
4.1.5	Pengaruh Penggunaan <i>Educational Board Game</i> Interaktif.....	104
4.2	Pembahasan Hasil Penelitian.....	112
4.2.1	Kebutuhan Media Pembelajaran di SMA Pasundan 1 Bandung.....	112
4.2.2	Rancang Bangun <i>Educational Board Game</i> Interaktif	115
4.2.3	Uji Kelayakan <i>Educational Board Game</i> Interaktif.....	117
4.2.5	Pengaruh Penggunaan <i>Educational Board Game</i> Interaktif.....	120
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI		126
5.1	Simpulan.....	126
5.2	Implikasi	127
5.3	Rekomendasi	128
DAFTAR PUSTAKA		132
LAMPIRAN-LAMPIRAN		136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.2 Tahapan Desain dan Konstruksi <i>Educational Board Game (Backward Design)</i>	29
Gambar 4.1 Sketsa Papan Permainan	71
Gambar 4.2 Rancangan Kartu Permainan	71
Gambar 4.3 Sketsa dan Hasil Aset Ilustrasi Tentara Pejuang	73
Gambar 4.4 Sketsa dan Hasil Aset Ilustrasi Tiga Serangkai	73
Gambar 4.5 Sketsa dan Hasil Aset Ilustrasi Kedatangan Bangsa Asing	73
Gambar 4.6 Sketsa dan Hasil Aset Ilustrasi Mahatma Gandhi	73
Gambar 4.7 Aset Awan	74
Gambar 4.8 Aset Peta Indonesia	74
Gambar 4.9 Gambar Peristiwa Pendudukan Jepang 1	74
Gambar 4.10 Gambar Peristiwa Pendudukan Jepang 2	75
Gambar 4.11 Foto Ir. Soekarno	75
Gambar 4.12 Rancangan Visual Kartu Permainan	77
Gambar 4.12 Rancangan Visual Kemasan Permainan	85
Gambar 4.13 Prototipe Papan Permainan	88
Gambar 4.14 Prototipe Kartu Permainan	89
Gambar 4.16 Prototipe Akhir Kemasan Permainan	89
Gambar 4.17 Hasil Cetak DTF	90
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Kemasan Permainan	90
Gambar 4.19 Hasil Respon Pengguna (1)	94
Gambar 4.20 Hasil Respon Pengguna (2)	95
Gambar 4.21 Hasil Respon Pengguna (3)	95
Gambar 4.22 Hasil Respon Pengguna (3)	96
Gambar 4.23 Hasil Respon Pengguna (4)	96
Gambar 4.24 Hasil Respon Pengguna (5)	97
Gambar 4.25 Hasil Respon Pengguna (6)	97
Gambar 4.26 Hasil Respon Pengguna (7)	98
Gambar 4.27 Hasil Respon Pengguna (8)	98
Gambar 4.29 Hasil Respon Pengguna (10)	99
Gambar 4.30 Hasil Respon Pengguna (11)	100
Gambar 4.31 Hasil Respon Pengguna (12)	100

Gambar 4.32 Hasil Respon Pengguna (13)	101
Gambar 4.33 Hasil Respon Pengguna (14)	101
Gambar 4.35 Hasil Respon Pengguna (16)	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian One Grup Pretest-Posttest Design.....	32
Tabel 3.2 Kisi-kisi Kuesioner Analisis Kebutuhan.....	32
Tabel 3.3 Kisi-kisi Kuesioner Ahli Media	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Kuesioner Ahli Materi.....	36
Tabel 3.5 Kisi-kisi Kuesioner Respon Peserta Didik.....	37
Tabel 3.6 Kisi-kisi Kuesioner Kesadaran Sejarah.....	39
Tabel 3.7 Kisi-kisi Soal Pemahaman Sejarah	39
Tabel 3.8 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Kesadaran Sejarah	43
Tabel 3.9 Hasil Uji Validitas Instrumen Kuesioner Kesadaran Sejarah	44
Tabel 3.10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Kuesioner Kesadaran Sejarah	46
Tabel 3.11 Tabel Interpretasi Daya Pembeda	47
Tabel 3.12 Tabel Interpretasi Daya Pembeda	48
Tabel 3.13 Tabel Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal	49
Tabel 3.14 Aturan Skor Butir Instrumen Kuesioner	50
Tabel 3.15 Aturan Skor Butir Angket Validasi Ahli Media dan Materi.....	50
Tabel 3.16 Klasifikasi Tingkat Kelayakan Media.....	51
Tabel 3.17 Klasifikasi Nilai Gain.....	52
Tabel 4.1 Garis Besar Isi Media.....	63
Tabel 4.2 Kerangka Struktur dan Mekanisme RAGAMASA.....	64
Tabel 4.3 <i>Storyboard</i> RAGAMASA.....	65
Tabel 4.4 Isi Kartu Permainan	77
Tabel 4.5 Rancangan Isi Panduan Permainan	85
Tabel 4.8 Hasil Perbaikan dari Masukan Ahli Media	93
Tabel 4.13 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kesadaran Sejarah	107
Tabel 4.14 Uji Normalitas <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Soal Pemahaman Materi.....	108
Tabel 4.15 Hasil <i>Paired Sample T Test</i> Kuesioner Kesadaran Sejarah	109
Tabel 4.16 Hasil <i>Paired Sample T Test</i> Soal Pengukuran Hasil Belajar	110
Tabel 4.17 Hasil Uji <i>N Gain</i> Indikator 1 Kesadaran Sejarah.....	110
Tabel 4.18 Hasil Uji <i>N Gain</i> Indikator 2 Kesadaran Sejarah.....	111
Tabel 4.19 Hasil Uji <i>N Gain</i> Indikator 3 Kesadaran Sejarah.....	111
Tabel 4.20 Hasil Uji <i>N Gain</i> Indikator 4 Kesadaran Sejarah.....	111

Tabel 4.11 Uji <i>N Gain Pretest Posttest</i> Soal Pengukuran Hasil Belajar.....	112
--	-----

DAFTAR PUSTAKA

- Agra, G., Formiga, N. S., Oliveira, P. S. D., Costa, M. M. L., Fernandes, M. D. G. M., & Nóbrega, M. M. L. D. (2019). Analysis of the concept of Meaningful Learning in light of the Ausubel's Theory. *Revista brasileira de enfermagem*, 72, 248-255.
- Ahonen, S. (2005). Historical consciousness: A viable paradigm for history education? *Journal of Curriculum Studies*, 37(5), 575–589.
- Akpinar, Y. (2008). *Validation of a Learning Object Review Instrument: Relationship between Ratings of Learning Objects and Actual Learning Outcomes. Interdisciplinary Journal of E-Learning and Learning Objects*, 4, 292-300.
- Aman. (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86.
- Aprilia, R., & Sukirno, S. (2019). Pengembangan Buku Ajar IPS Berbasis Kelas IV SD Kabupaten Aceh Tengah. *SEUNEUBOK LADA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sejarah, Sosial, Budaya dan Kependidikan*, 6(1), 11-20.
- Arafah, A. A., Sukriadi, S., & Samsuddin, A. F. (2023). Implikasi Teori Belajar Konstruktivisme pada Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 13(2), 358-366.
- Arikunto, S. (2019). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Edisi revisi). Jakarta: Bumi Aksara.
- Barton, K. C., & Levstik, L. S. (2004). *Teaching History for the Common Good*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Cindra, A. (2017). Designer Waroong Wars ajak masyarakat Surabaya gunakan *board game* sebagai media belajar. Diakses dari <http://boardgame.id/surabaya-board-game-media-belajar/>
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E., & Killingsworth, S. S. (2016). Digital games, design, and learning: A systematic review and meta-analysis. *Review of Educational Research*, 86(1), 79-122.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Education and Development*, 8(2), 468–472.
- Dimiyati, M., & Mudjiono. (2009). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Elias, G., Garfield, R., & Gutschera, K. R. (2012). *Characteristics of Games*. MIT Press.
- Elijah, Y. I. (2017). The importance of history for nationstate: the case of nigeria. *Humanity Jos Journal of General Studies University of Jos*, 9(1), 287.
- Erlitasari, N. D. (2016). Pengembangan Media Board Game Garis Bilangan Materi Bilangan Bulat Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Sdn Ngampelsari Candi Sidoarjo.

- Fox, B. E., & Doherty, J. J. (2012). Design to learn, learn to design: Using backward design for information literacy instruction. *Communications in Information Literacy*, 5(2), 7.
- Gee, J.P. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. New York, NY: Palgrave Macmillan.
- Ghozali, I. (2016). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Hamzah B. Uno. (2017). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hapsari, A. (2019). Implementasi Pendekatan Multiliterasi untuk Pengajaran Membaca dan Menulis Berbahasa Inggris di Mata Kuliah *Reading and Writing for Occupational Purposes*. *Jurnal Refleksi Pembelajaran Inovatif*, (54).
- Hasibuan, A. R. H., Aufa, A., Khairunnisa, L., Siregar, W. A., & Adha, H. (2022). Implementasi kurikulum merdeka di sekolah penggerak SDN 104231 Sugiharjo Kecamatan Batang Kuis. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7411-7419.
- Hendrastomo, G., & Januarti, N. (2023). The Characteristics of Generation Z Students and Implications for Future Learning Methods. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 9(2), 484-496.
- Heri. (2014). *Pendidikan Sejarah dan Kesadaran Kewarganegaraan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jozwik, S., Lin, M., & Cuenca-Carlino, Y. (2017). Using backward design to develop service-learning projects in teacher preparation. *New Waves-Educational Research and Development Journal*, 20(2), 35-49.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Modul Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Sejarah Indonesia SMA/MA Kelas X Semester Ganjil*. Jakarta: Kemendikbud.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian Pembelajaran Sejarah SMA Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan.
- Kuntowijoyo. (2003). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Bentang Budaya.
- Lévesque, S. G., & Zanazanian, P. (2015). Developing historical consciousness and a community of history practitioners: A survey of prospective history teachers across Canada. *McGill Journal of Education*, 50(2), 389-412.
- Lidilliah. (2012). *Penelitian Design-Based Research (DBR) dalam Pendidikan*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Limantara, D., Waluyanto, H. D., & Zacky, A. (2015). Perancangan board game untuk menumbuhkan nilai-nilai moral pada remaja. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(6), 9.
- Maryanti, E., Ego, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan media *board games* berbasis permainan tradisional Egrang Batok untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 4212-4226.

- McCall, J. (2022). *Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History*. Routledge.
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2013). *Conducting Educational Design Research*. London: Routledge.
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Nichols, M. (2012). *Challenge-Based Learning: The Report from the Implementation Project*. Apple Education.
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine*, 13, 1-21.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Pinedo, R., García-Martín, N., Rascón, D., Caballero-San José, C., & Cañas, M. (2022). Reasoning and learning with board game-based learning: A case study. *Current Psychology*, 41(3), 1603-1617.
- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of game-based learning. *Educational psychologist*, 50(4), 258-283.
- Puslitjakdibud. (2021). *Risalah Kebijakan 2021*. Puslitjakdibud, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Rahman, S. (2022, January). Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.
- Rahmawati, V., Umamah, N., Sumardi, S., & Marjono, M. (2023). The effect of the game-based learning model on student engagement in history learning. *Paramita: Historical Studies Journal*, 33(1).
- Riyanto, Yatim. 2008. *Paradikma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusman, M. P. (2017). *Belajar & Pembelajaran: Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Prenada Media.
- Rusman. (2013). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Salsabila, N., & Khoiriyah, N. (2021). Penerapan Media Baamboozle dalam Meningkatkan Partisipasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Daring Matematika. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 9(2), 120–127.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. New York: Teachers College Press.
- Sudijono, A. (2017). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumiyati, S., & Surjono, H. D. (2014). Pengembangan multimedia pembelajaran untuk meningkatkan penguasaan kala lampau bahasa Prancis mahasiswa. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 1(2), 199-212.

- Sunarti Rahman. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar: Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*. Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo.
- Sundayana, R. (2015). *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The effects of integrating mobile devices with teaching and learning on students' learning performance: A meta-analysis and research synthesis. *Computers & Education*, 94, 252-275.
- Syah, M. (2017). *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ullah, H., Rehman, A. U., & Bibi, S. (2015). Gagne's 9 events of instruction-a time tested way to improve teaching. *Pakistan Armed Forces Medical Journal*, (4), 535.
- Umami, R., Umamah, N., Sumardi, S., & Surya, R. A. (2022). Model pembelajaran value clarification technique (vct) dalam meningkatkan kesadaran sejarah peserta didik. *Diakronika*, 22(1), 58-75.
- Vieira, E. A. O., Silveira, A. C., & Martins, R. X. (2019). *Heuristic evaluation on usability of educational games: A systematic review*. *Informatics in Education*, 18(2), 427-442.
- Watson, W. R., & Fang, J. (2012). What we know and what we need to know: Gamification and games for learning. *Computers in the Schools*, 29(1-2), 223-242.
- Wulandari, Y., & Purwanto, W. E. (2017). Kelayakan aspek materi dan media dalam pengembangan buku ajar sastra lama. *Jurnal Gramatika: Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(2), 162-172.
- Yandi, A., Putri, A. N. K., & Putri, Y. S. K. (2023). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Sosial Nusantara*, 1(1), 13-17.
- Zainal Arifin. (2011). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Zuhriyah, M., & Prasetyawati, H. (2020). Digital Learning and Students' Character Building: Lesson from Virtual Class of Islamic Education During Covid-19. *International Journal of Education and Learning*, 2(1), 25-32.