



Implementasi Metode Game Interaktif Dadu Warna Pada Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Interaksi Belajar Siswa di Kelas X SMK PGRI 1 Jakarta

Vinca Aura Febriani¹, Rahayu Permana², Hendi Irawan³

¹⁻³Universitas Indraprasta PGRI

E-mail: vinkaaauraf@gmail.com¹, rahayupermana@gmail.com², hendiirawankesos@gmail.com³

Abstract. *This research aims to examine the improvement of understanding of historical concepts and students' interest in learning taught in class X of SMK PGRI 1 Jakarta using the Interactive Color Dice Game method compared to conventional methods. This study uses a descriptive qualitative approach and data collection methods in the form of interviews and observations by observing the pre-test (before) and post-test (after). The results of the study indicate that the use of the Interactive Color Dice Game is able to overcome boredom with conventional methods, increase student enthusiasm, and improve understanding of historical concepts through an effective approach, with the presence of Interactive Games so that it can reduce student boredom and increase student enthusiasm with interest in learning history in class. This study is also expected to be a reference for developing effective history learning methods with the development of learning methods and student learning habits.*

Keywords: *learning methods , Interactive game, history learning*

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menguji peningkatan pemahaman konsep sejarah dan minat belajar siswa yang di ajarkan di kelas X SMK PGRI 1 Jakarta dengan menggunakan metode Game Interaktif Dadu Warna dibandingkan dengan metode konvensional. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode pengumpulan data berupa wawancara dan observasi dengan mengamati pre-test (sebelum) dan post-test (setelah). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Game Interaktif Dadu Warna mampu mengatasi rasa bosan dengan metode konvensional, meningkatkan semangat siswa, dan meningkatkan pemahaman konsep sejarah melalui pendekatan efektif, dengan adanya Game Interaktif supaya dapat mengurangi rasa bosan siswa dan meningkatkan semangat siswa dengan ketertarikan belajar sejarah di kelas. Penelitian ini diperkirakan juga dapat menjadi referensi pengembangan metode pembelajaran sejarah yang efektif dengan perkembangan metode pembelajaran dan kebiasaan belajar siswa.

Kata kunci: *Metode Pembelajaran, Game Interaktif, Pembelajaran sejarah*

1. LATAR BELAKANG

Menurut Nurkholis dalam (Eka Safitri, 2022), Pendidikan merupakan proses yang sangat diperlukan untuk mendapatkan keseimbangan serta kesempurnaan dalam perkembangan individu maupun masyarakat. Pendidikan juga sebagai proses perubahan terhadap tata laku dan sikap seseorang ataupun suatu kelompok orang dalam usaha untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran serta latihan, dan proses cara mendidik. Di dalam Pendidikan ini terdapat proses belajar, di mana belajar adalah kegiatan inti dari keseluruhan dalam proses pendidikan yang berlangsung di dalam

sekolah agar menghasilkan perubahan tingkah laku. Adapun Perubahan ini juga meliputi aspek afektif, kognitif, serta psikomotorik. Dalam proses kegiatan pembelajaran tentunya sangat memerlukan keaktifan belajar, partisipasi serta komunikasi interaktif antara guru dan siswa di dalamnya.

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) saat ini menunjukkan bahwa memang adanya menghadapi tantangan besar dalam memotivasi siswa dan mendorong keterlibatan mereka secara aktif siswa dalam proses pembelajaran. Seperti diketahui, Sejarah berisi banyak narasi mengenai peristiwa di masa lampau, dan bagi sebagian siswa, hal ini cenderung membosankan dan sulit dipahami. Situasi akan menjadi lebih sulit bila pengajaran masih konvensional, didominasi ceramah dan hafalan buku teks. Akibatnya, siswa akan cenderung pasif, interaksi dalam kelas menurun, dan pada akhirnya berpengaruh pada penguasaan dan pemahaman siswa mengenai materi sejarah yang diajarkan.

Menurut Setiawan dalam (Salsabila, 2024) mendefinisikan bahwa pembelajaran merupakan proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dimaksud menunjuk pada adanya suatu kegiatan yang sistematis dalam rangka menciptakan perubahan dalam diri individu menuju kepada hal yang lebih baik. Dalam Undang-undang (UU) pasal 1 ayat 20 Nomor 20 tahun 2003 tentang ketentuan umum dijelaskan bahwa pembelajaran adalah sebagai proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Selanjutnya pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan penyampaian bahan pelajaran kepada murid agar mereka dapat menerima, memahami, menanggapi, menghayati, memiliki, menguasai dan mengembangkannya. Ada beragam cara yang diperlukan untuk dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sejarah di antaranya yaitu guru bisa mengemas kegiatan pembelajaran menjadi kegiatan yang menyenangkan, selain itu guru harus dapat kreatif dalam membangun proses pembelajaran sejarah dengan lebih menarik. Guru bisa menggunakan bahan ajar, metode dan media pembelajaran sejarah yang menarik untuk siswanya agar siswa lebih turut aktif dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran sejarah.

Game interaktif memadukan visual yang menarik dan tantangan permainan yang dapat menantang siswa untuk menyelesaikan masalah dengan cara yang menyenangkan (Liskinasih dkk. 2023). Beberapa hasil penelitian menjadi landasan bagi banyak pihak untuk mengadopsi pendekatan yang lebih inovatif. Interaksi dan aktivitas siswa memiliki pengaruh besar terhadap proses belajar yang terjadi. Oleh karena itu, banyak peneliti yang mendorong penggunaan pendekatan inovatif dalam pembelajaran, dalam hal ini game interaktif sebagai salah satu strategi yang mampu menghadirkan pembelajaran yang menyenangkan.

Game interaktif berbasis media seperti dadu warna dapat menjadi solusi potensial dalam mengatasi permasalahan tersebut. Dengan pendekatan yang menstimulasi interaksi antar peserta didik melalui permainan, metode ini tidak hanya sekadar membuat pembelajaran lebih menyenangkan, tetapi juga dapat meningkatkan komunikasi, kolaborasi, dan dinamika kelas yang lebih interaktif. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian terkini dari beberapa studi yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukatif mampu meningkatkan motivasi, aktivitas belajar, dan hasil belajar siswa. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Bahri menunjukkan bahwa game edukasi sejarah yang disesuaikan dengan materi pembelajaran dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa secara signifikan (Alfi Bahri, 2022).

Dengan demikian, peneliti melakukan penelitian penggunaan metode game interaktif dadu warna pada pembelajaran sejarah di kelas X SMK PGRI 1 Jakarta, dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan metode pembelajaran sejarah yang efektif dengan perkembangan metode pembelajaran dan kebiasaan belajar siswa.

2. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode ini dipilih karena dinilai mampu memberikan gambaran secara mendalam mengenai fenomena yang diteliti. Menurut Bahri (2017) dalam (MMN Ulu, 2020), penelitian kualitatif deskriptif merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena secara apa adanya tanpa adanya manipulasi terhadap variabel penelitian, dengan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung, seperti wawancara dan observasi. Dalam pengumpulan data dengan melalui wawancara dan observasi langsung terhadap objek yaitu guru sejarah dan siswa kelas X di SMK PGRI 1

Jakarta. Dalam penelitian ini, wawancara dapat memungkinkan peneliti mengetahui secara langsung pendapat dari guru dan siswa mengenai metode game interaktif dadu warna pada pembelajaran sejarah. Sementara itu, melalui observasi dapat memungkinkan peneliti untuk melihat dan memahami secara langsung apa yang guru sejarah dan siswa tersebut pada pre-test (sebelum) dan post-test (setelah) metode game interaktif dadu warna pada pembelajaran sejarah di kelas X SMK PGRI 1 Jakarta. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif yang berfokus pada pemahaman siswa kelas X SMK PGRI 1 Jakarta, implementasi metode game interaktif dalam meningkatkan interaksi belajar siswa pada pembelajaran sejarah, hasil dari pelajaran game interaktif dadu warna pada pembelajaran sejarah

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemahaman Peserta Didik Tentang Game Interaktif Dadu Warna Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMK PGRI 1 Jakarta

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode game interaktif dadu warna ini terdapat perubahan dalam diri siswa, Pada pre-test (sebelum), peneliti melihat siswa di kelas kurang tertarik sebelum pembelajaran sejarah di mulai, sementara pada pro-test (setelah) metode game interaktif dadu warna ini dilakukan dapat mengubah cara pandang siswa terhadap pelajaran sejarah. Hal ini sejalan dengan teori yang di definisikan oleh Setiawan dalam (Salsabila, 2024) bahwa pembelajaran merupakan upaya perubahan yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk mengarahkan individu ke kondisi yang lebih baik. Melalui permainan dadu warna, peserta didik tidak sekedar menerima informasi secara pasif, melainkan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga terjadi pergeseran pemahaman yang sebelumnya sering terjadi ketidakpahaman dalam mengenali organisasi nasional, kini peserta didik mampu membedakan karakteristik masing-masing organisasi dengan lebih tepat.

Hasil observasi yang dilaksanakan oleh peneliti memperlihatkan bahwa dalam melaksanakan penelitian ini, siswa memiliki minat belajar dikarenakan adanya game serta visualisasi fisik dadu warna pada pembelajaran sejarah. Oleh karena itu, hal ini didukung

dengan teori yang dinyatakan oleh (Slameto, 2015) bahwa minat merupakan kecenderungan yang stabil untuk memberi perhatian lebih besar dan melaksanakan kegiatan dengan perasaan senang. Unsur permainan, kompetisi, dan kerja sama dalam game interaktif dadu warna tampak meningkatkan minat peserta didik terhadap pembelajaran sejarah dibandingkan kondisi sebelum penerapan metode tersebut.

Selain itu, hasil wawancara menunjukkan bahwa sebagian besar siswa merespons positif terhadap penggunaan metode game interaktif dadu warna dalam pembelajaran sejarah, beberapa siswa menyatakan bahwa metode game interaktif dadu warna ini terbukti dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Dikarenakan adanya tekanan waktu dan perolehan poin yang mendorong siswa kelas X pada kemampuan mereka dalam menyelesaikan permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah untuk berpikir cepat dan aktif. Hal ini didukung dengan dokumentasi berupa buku sejarah kelas X dengan materi sejarah pergerakan nasional. Hal ini sejalan dengan teori yang disampaikan oleh (Nafiati, 2021) bahwa hasil belajar mencakup kemampuan peserta didik menyelesaikan permasalahan pembelajaran pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Melalui metode game interaktif dadu warna, peningkatan tidak hanya tampak pada aspek kognitif berupa penguasaan materi sejarah, tetapi juga pada aspek afektif melalui meningkatnya antusiasme dan kerja sama kelompok, serta aspek psikomotorik melalui keterlibatan aktif peserta selama permainan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa metode game interaktif dadu warna berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran yang menarik, tetapi juga sebagai instrumen efektif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah. Peningkatan tersebut dipicu oleh keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran, meningkatnya minat belajar, serta perkembangan kemampuan berpikir dan kerja sama selama aktivitas permainan.

Implementasi Metode Game Interaktif dalam Meningkatkan Interaksi Belajar Siswa pada Pembelajaran Sejarah

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara peneliti ketika pre-test (sebelum) dilaksanakannya penerapan Implementasi Metode Game Interaktif Dadu Warna Pada Pembelajaran Sejarah Dalam Meningkatkan Interaksi Belajar Siswa di Kelas SMK PGRI 1 Jakarta, telah peneliti amati bahwa siswa kurang memiliki minat belajar dalam pelajaran

sejarah, dikarenakan interaksi belajar antara guru dan siswa sedikit, seperti guru banyak menjelaskan materi. Oleh karena itu, siswa harus memiliki minat belajar terlebih dahulu karena dapat mempengaruhi proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori (Mudjiono, 2013) yang menganggap bahwa belajar merupakan hubungan timbal balik antara guru dan peserta didik yang ditandai oleh komunikasi aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan belajar. Penerapan game interaktif dadu warna menunjukkan bahwa interaksi tidak hanya berlangsung antara guru dan peserta didik, tetapi juga antar peserta didik melalui diskusi, tanya jawab, dan kerja sama kelompok.



Gambar 1. Sebelum implementasi metode game interaktif dadu warna dilakukan
(Sumber: peneliti)

Sementara itu melalui post-test (setelah) hasil observasi dan wawancara dilakukan dengan siswa juga banyak mendapatkan respon yang cukup baik mengenai setelah pembelajaran sejarah menggunakan metode game interaktif dadu warna ini diterapkan oleh guru sejarah. Menurut mereka setelah dilaksanakannya metode game interaktif dadu warna tersebut, mereka merasakan suasana kelas berubah menjadi meriah dan menyenangkan dalam pembelajaran sejarah di kelas. Dapat diartikan bahwa pembelajaran sejarah menjadi efektif dan mempunyai tujuan pembelajaran, hal ini didukung dengan dokumentasi berupa modul ajar dan buku paket sejarah kelas X. Hal ini juga sejalan

dengan yang disampaikan oleh (Darsyah, 2023) bahwa pembelajaran interaktif mendorong peserta didik berperan aktif sehingga mereka tidak sekedar informasi, melainkan turut berpikir, berdiskusi, dan mengemukakan pendapat. Dengan demikian, peserta didik memperoleh kesempatan lebih besar untuk mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi mereka.



Gambar 2. Setelah implementasi metode game interaktif dadu warna dilakukan

(Sumber: peneliti)

Dengan adanya game interaktif dadu warna dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan menambah minat siswa serta makna pada proses pembelajaran dengan memasukkan unsur-unsur kompetitif, tantangan yang menghibur, dan desain yang menarik secara visual. Hal ini diperkuat dengan teori (Liskinasih dkk. 2023) bahwa pembelajaran interaktif meningkatkan keterlibatan melalui aktivitas kolaboratif yang memungkinkan pertukaran informasi, pemecahan masalah bersama, dan pembangunan pemahaman kolektif. Dalam penelitian ini, peserta didik tampak aktif berdiskusi untuk mencari jawaban, mempresentasikan hasil diskusi kelompok, serta memberi respon terhadap kelompok lain, sehingga interaksi belajar menjadi lebih optimal.

Dengan demikian, implementasi game interaktif dadu warna menghasilkan kualitas interaksi belajar yang lebih baik dibandingkan kondisi sebelum penerapan. Melalui

rangkaian kegiatan permainan, diskusi, presentasi, dan kerja kelompok, peserta didik menjadi lebih aktif, komunikatif, dan terlibat langsung dalam pembelajaran sejarah.

Hasil dari Pelajaran Game Interaktif Dadu Warna pada Pembelajaran Sejarah

Dalam hasil dari pelajaran game interaktif dadu warna pada pembelajaran sejarah yang telah dilakukan dan berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan siswa menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran sejarah dengan game dadu warna menghasilkan beberapa manfaat positif untuk suasana pembelajaran dan proses belajar di dalam kelas. Selain itu, hasilnya juga menunjukkan bahwa para siswa merasa bahwa pembelajaran menjadi lebih seru, menarik, dan tidak menjadi tekanan negatif bagi mereka. Hal ini sejalan dengan teori Setiawan dalam (Salsabila, 2024) yang menganggap bahwa pembelajaran dirancang untuk menimbulkan perubahan perilaku dan pemahaman peserta didik ke arah yang lebih baik. Penerapan game interaktif dadu warna terlihat mengubah kondisi peserta didik yang semula cenderung pasif dan kurang berminat menjadi lebih aktif, berani, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran sejarah.

Selama observasi dilaksanakan peneliti juga melihat reaksi siswa terhadap kejutan-kejutan yang diberikan oleh dadu warna yang menarik dan bahan pelajaran yang didapatkan dalam permainan membuat siswa merasa seperti sedang belajar sambil bermain sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih santai dan menyenangkan. Hal ini diperkuat dengan adanya teori (Liskinasih dkk. 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran interaktif melalui kegiatan kolaboratif memberi kesempatan bagi peserta didik untuk terlibat aktif sehingga meningkatkan komunikasi, kerja sama, dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran.

Dampaknya terlihat pada peningkatan hasil belajar siswa yang membuktikan bahwa penggunaan metode interaktif ini efektif selama proses pembelajaran terutama dalam hal menarik perhatian siswa. Lebih lanjut, hasil menunjukkan jika mayoritas siswa lebih antusias dalam pembelajaran sejarah, serta memiliki pemahaman siswa yang cukup baik ketika menggunakan media game edukatif. Oleh karena itu, hal ini juga sejalan dengan teori yang di definisikan oleh Ramadhan & Warneri dalam (Dwi Puspitasari, 2023) bahwa media atau metode pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan motivasi,

partisipasi aktif, dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Dengan demikian, selain memperoleh pengetahuan sejarah, peserta didik juga memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan serta peningkatan rasa percaya diri dalam berinteraksi selama pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penerapan metode game interaktif dadu warna membawa dampak positif pada proses pembelajaran sejarah di kelas X SMK PGRI 1 Jakarta. Metode ini mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan sehingga peserta didik menunjukkan peningkatan antusiasme, keberanian, dan keterlibatan selama kegiatan pembelajaran. Perubahan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan proses dan hasil belajar yang sejalan dengan teori-teori tersebut

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian deskriptif dengan menggunakan teknik pengumpulan data, teknik observasi dan wawancara serta dokumentasi yang dilakukan di SMK PGRI 1 Jakarta mengenai metode game interaktif dadu warna pada pembelajaran sejarah di kelas X SMK PGRI 1 Jakarta, maka dapat ditarik kesimpulan oleh peneliti sebagai berikut :

1. Pemahaman peserta didik terhadap penerapan metode game interaktif dadu warna dalam pembelajaran sejarah menunjukkan respon yang positif. Peserta didik mengerti bahwa metode game interaktif merupakan pembelajaran yang melibatkan berbagai macam aktivitas bermain seperti game interaktif dadu warna sebagai instrumen pembelajaran. Oleh karena itu, Pada metode ini, peserta didik diajak untuk berani melakukan komunikasi, kerja sama, dan interaksi dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Metode game interaktif dadu warna dapat memberikan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan sehingga peserta didik lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran sejarah tersebut.
2. Pada penerapan metode *game* interaktif dadu warna dalam pembelajaran sejarah, peserta didik dibagi dalam beberapa kelompok dan kemudian diberikan materi pembahasan yang berbeda. Setelah itu, para peserta didik diajak untuk bermain dadu warna berisi pertanyaan terkait dengan materi pembelajaran. Pada proses pembelajaran tersebut, peserta didik tampak lebih aktif dan bersemangat dalam menjawab pertanyaan atau membahas materi sejarah yang telah diberikan. Sistem poin dalam permainan juga

mampu mendongkrak semangat peserta didik dalam membahas materi tersebut. 3. Penerapan metode *game* interaktif dadu warna dalam pembelajaran sejarah ini menunjukkan bahwa hasil interaksi belajar peserta didik berlangsung dengan baik. Pada penerapan metode tersebut, komunikasi, kerja sama, aktivitas belajar dan minat belajar peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah juga meningkat. Metode ini menarik perhatian peserta didik dan membuat peserta didik merasa tidak membosankan dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Meskipun demikian, dalam pelaksanaannya masih terdapat beberapa kendala, seperti suasana kelas yang terkadang menjadi terlalu ramai, membutuhkan waktu pembelajaran yang lebih lama, serta adanya peserta didik yang belum memahami materi kelompok lain sehingga mengalami kesulitan dalam menjawab pertanyaan pada saat permainan berlangsung. Namun secara keseluruhan, metode game interaktif dadu warna dinilai efektif dalam meningkatkan interaksi belajar siswa pada pembelajaran sejarah di kelas X SMK PGRI 1 Jakarta.

DAFTAR REFERENSI

- Afwan, B., Suryani, N., & Ardianto, D. T. (2020). Analisis kebutuhan pembelajaran sejarah di era digital. *Proceeding Umsurabaya*. <https://journal.um-surabaya.ac.id/Pro/article/view/4813>
- Ainuddin, I. N. (2022). Meningkatkan Kemampuan Berhitung Melalui Bermain Dadu Geometri di Taman Kanak-kanak Al Fatimah Kecamatan Biringkanaya Kota Makassar. <http://eprints.unm.ac.id/id/eprint/25957>
- Ananda, A. F. (2023). Pengaruh Media Lempar Dadu Terhadap Minat Belajar Sejarah Materi Konflik Amerika Latin Kelas XII IPS di SMAN 11 Kota Jambi (*Doctoral Dissertation*, Universitas Batanghari Jambi). <https://repository.unbari.ac.id/2883/1/ALDA%20FAJRIA%20ANANDA%201900887201017.pdf>
- .Agnes W. & Akhmad A. (2024). Desain Media Dadu Misteri untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep IPS Subtema Manusia dan Lingkungan Pada Siswa Kelas V SDN Bima Kota Cirebon Tahun Pelajaran 2022/2023. <https://sospendis.adisampublisher.org/index.php/1/article/download/23/46/82>.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna Dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105-120. DOI : <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Bahroni, A., & Zulkarnain, Z. (2024). Studi Komparatif: Tinjauan Pelaksanaan Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran Sejarah di SMA. *Fajar Historia: Jurnal*

Ilmu Sejarah Dan Pendidikan, 8(2), 195-211. DOI: <https://doi.org/10.29408/fhs.v8i2.24456>

- Bunyamin, B. (2021). Belajar dan Pembelajaran Konsep Dasar, Inovasi, dan Teori (B. Bunyamin, Ed.). Universitas Muhammadiyah Prof. DR. Hamka. <http://repository.uhamka.ac.id/id/eprint/9961/1/Belajar%20dan%20Pembelajaran-CTK.pdf>
- Di, R. A. F. M., & Natal, M. Pengenalan Warna Berbasis Bahan Lingkungan Melalui Alat Permainan Edukatif Lempar Dadu. https://repository.stain-madina.ac.id/id/eprint/6/1/LENI%20MARIANI_19030026_PIAUD_COVER%20-%20BAB%20I.pdf
- Djamaluddin, A. (2019). Belajar dan Pembelajaran. CV. Kaaffah Learning Center.
- Faiza, F. (2025). Pengaruh Penggunaan Game Edukatif Berbasis Educaplay Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Kelas X Di SMA Islam Temayang Bojonegoro (*Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri*). <https://repository.unugiri.ac.id:8443/id/eprint/8166>
- Febriani, E. S., Arobiah, D., Apriyani, A., Ramdhani, E., & Millah, A. S. (2023). Analisis data dalam penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2). <https://risetiaid.net/index.php/jpm/article/view/1447>
- Gulo, W. (2000). Metodologi Penelitian. Jakarta: Grasindo.
- Hadi S. & Hifni F. N. (2025). Pengembangan Media Interaktif Game Quiz Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*. DOI: <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3962>
- Hakim, M. L. (2017). Pemanfaatan Media Pembelajaran Game Interaktif Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Arab. *Arabi: Journal of Arabic Studies*, 2(2), 156-162. DOI: <https://doi.org/10.24865/ajas.v2i2.56>
- Hartini, M. Y. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Game Tournament Menggunakan Media Dadu Pintar Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Materi Makanan Makanan Halal dan Haram Kelas VIII di SMP Negeri 3 Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023 (*Doctoral dissertation, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan*). <https://digilib.uinkhas.ac.id/id/eprint/27137>
- Harsiwi, U. B., & Arini, L. D. D. (2020). Pengaruh Pembelajaran Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1104-1113. <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Helaluddin, & Wijaya, H. (2019). *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*. Sekolah Tinggi Theologia Jaffray. https://books.google.co.id/books/about/Analisis_Data_Kualitatif_Sebuah_Tinjauan.html?hl=id&id=lf7ADwAAQBAJ&redir_esc=y
- Ikhsan, A., Wiratama, N. S., & Afandi, Z. (2025, July). Permainan Truth or dare sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Guruh. In *Prosiding SEMDIKJAR* (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran) (Vol. 8, pp. 1856-1867). DOI: <https://doi.org/10.29407/r1638r95>

- Jailani, M. S., & Saksitha, D. A. (2024). Teknik Analisis Data Kuantitatif Dan Kualitatif Dalam Penelitian Ilmiah. *Jurnal Genta Mulia*, 15(2), 79-91. <https://ejournal.uncm.ac.id/index.php/gm/article/view/1147>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/sejarah>
- Kuntowijoyo. (2018). Pengantar Ilmu Sejarah. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Lestariningsih, W. A. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif “Wordwall” Di Kelas X Te 2. *Historia Pedagogia*, 13(01), 1-8. <https://journal.unnes.ac.id/journals/hp>
- Linayanti, H. T., Widyatmoko, A., & Handayani, L. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Game Edukatif dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa SD. *Didaktika Dwija Indria*, 13(3), 370-377. DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v13i3.102472>
- Mudjiono, Dimyati. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Cetak 5. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muis, A., Napitu, U., & Saragih, H. (2023). Pembelajaran pelajaran sejarah menjadi bermakna dengan pendekatan kontekstual. *Journal on Education*, 5(4), 13484-13497. <https://jonedu.org/index.php/joe>
- Mumtahana, L., Ikmal, H., & Sari, A. A. (2022). Minat Belajar Siswa Dengan Menggunakan Media Lempar Dadu Dan Metode Tanya Jawab Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlaq. *Chalim Journal of Teaching and Learning*, 2(1), 1-6. DOI : <https://doi.org/10.31538>
- Nafiah, Y. N., & Suyanto, W. (2014). Penerapan model problem-based learning untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 4(1), 125-143. <https://doi.org/10.21831/jpv.v4i1.2540>
- Nasron HK, Yola N., M. Agus A. R., Eva S. (2024). Metode - Metode Pembelajaran Yang Diterapkan Dalam Proses Pembelajaran Di Indonesia. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, ISSN Cetak: 2477-5673ISSN Volume10 Nomor 02, Juni 2024. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i2.2903>
- Ompusunggu, V. D. K., & Sari, N. (2019). Penggunaan Edmodo Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Curere*, 3(1). <http://dx.doi.org/10.36764/jc.v3i1.205>
- Puspitasari, D., Ulfah, M., Ramadhan, I., & Wijayati, Y. F. D. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dengan Media Games Dadu dan Kahoot terhadap Hasil Belajar. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 4(1), 135-148. DOI: <https://doi.org/10.53624/ptk.v4i1.295>
- Rahayu, S. L., & Fujiati. (2018). Penerapan Game Design Document Dalam Perancangan Game Edukasi Yang Interaktif Untuk Menarik Minat Siswa Dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341–346. DOI : <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Ramadhan, M., Muhammad Fadhil, Ahmad Arif, I Putu Axl A. K, & Fathulloh. (2025). *Interactive Games: A Fun Solution to Increase Student Interaction and Engagement*

in Learning Arabic Language. Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin, 2(1), 31–41. DOI : <https://doi.org/10.54723/jpai.v2i1.306>

- Safitri, E. (2022). Pentingnya nilai-nilai budaya dalam pendidikan. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 1(1), 1-8. <https://osf.io/download/73q8k>
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110. <https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Sartono Kartodirdjo. (1992). *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama
- Shalikhah, N. D. (2016). Pemanfaatan aplikasi Lectora Inspire sebagai media pembelajaran interaktif. *Cakrawala: Jurnal Studi Islam*, 11(1), 101-115. DOI: <https://doi.org/10.31603/cakrawala.v11i1.105>
- Slameto. 2015. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Edisi revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2019). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D* (Edisi ke-2). Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriadi, H & Nurjanah, H. F. (2025). Pengembangan Media Interaktif Game Quiz Berbasis Powerpoint untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa SMA. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6(5), 8485-8495. <https://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.3962>
- Sutisna, N. W., & Effane, A. (2022). Fungsi manajemen sarana dan prasarana. *Karimah Tauhid*, 1(2), 226-233. <https://ojs.unida.ac.id/karimahtauhid/article/view/7719>
- Syahrini Tambak. *Pendidikan Agama Islam; Konsep metode pembelajaran PAI*. Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2014
- Syalabilla, Z., & Hastuti, H. (2024). Pengembangan Board Game Interaktif sebagai Media Pembelajaran Sejarah untuk Siswa kelas XI di SMA Negeri 2 Solok. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(2), 29537–29546. Retrieved from <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/19018>
- Wahyuni, S., & Thamrin, M. H. (2024). *Code-Switching in the Daily Conversations of Female Students at Pondok Pesantren Nuruttauhid Bulukumba, South Sulawesi: A Sociolinguistic Study*. *Litteratura: Jurnal Bahasa dan Sastra*, 3(2), 149-166. DOI: <https://doi.org/10.15408/ltr.v3i2>
- Wulandari, S. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika berbasis Game Interaktif dengan menggunakan Adobe Flash CS3 Pada Materi Pokok Trigonometri Kelas X SMKN 10 Surabaya (*Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya*). <https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/3559>
- Wahyu Adya Lestariningsih. (2024). Meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Sejarah Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Interaktif “Wordwall” Di Kelas X Te 2. DOI: <https://doi.org/10.15294/hp.v13i01.6822>

- Yuly, A. R., Maulana, H., Mafaza, A., & Bahreisy, Q. (2025). Transformasi Pembelajaran Teori Warna Melalui Penggunaan Media Interaktif: Studi Pengembangan dan Uji Efektivitas Media Berbasis Animasi dan Game. *SNADES*,4(1),87-96. <https://snades.upnjatim.ac.id/eprosiding/index.php/snades/article/view/40>
- Zuhdiah, Z., Yuspiani, Y., & Damopolii, M. (2024). Metode–Metode Inovatif Dalam Pembelajaran. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(4), 1-8. DOI: <https://doi.org/10.57218/jupeis.Vol3.Iss4.1235>