

DEVELOPMENT OF HISTORY LEARNING EVALUATION MEDIA USED BY THE OPEN THE BOX EDUCATIONAL GAME FOR CLASS X OF SMKN 1 SINTUK TOBOH GADANG

Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbantuan Game Edukasi Open The Box Kelas X SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang

Saskia Novelinsa Tanjung^{1a} Juliandry Kurniawan Junaidi^{2a} Liza Husnita^{3a}

¹²³Universitas PGRI Sumatra Barat

^asaskiianovelinsa01@gmail.com

^clizahusnita1977@upgrisba.ac.id

(*) Corresponding Author
saskiianovelinsa01@gmail.com

How to Cite: Saskia Novelinsa Tanjung. (2026). *Development Of History Learning Evaluation Media Used By The Open The Box Educational Game For Class X Of SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang.* doi: 10.36526/js.v3i2.6024

Abstract

Received : 06-08-2025
 Revised : 21-09-2025
 Accepted : 13-12-2025

Keywords:

Development,
Evaluation of Media,
Games of Education

This study aims to describe the *development* of a history learning evaluation media using the Open the Box educational game on the topic of Islamic kingdoms in the Indonesian archipelago with 10th-grade students at SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang by conducting validity and practicality tests. This research is a *developmental* research using the 4D model, with the stages of definition, *design*, and *development*. Data collection was conducted from a sample of one class with 28 students. The results of the study were as follows: 1) the history learning evaluation media using the Open the Box educational game was produced. 2) the history learning evaluation media met the criteria of "very good," with a material validation result of 96% by material experts, a media validation result of 88% by media experts, and a language validation result of 95% by linguists. Therefore, the history learning evaluation media using the Open the Box educational game is suitable for implementation with students. 3) The practicality of the history learning evaluation media using the Open the Box educational game by teachers was 93%, categorized as "very practical." 4) The practicality of the history learning evaluation media assisted by the Open the Box educational game by students achieved a percentage of 86% with the criteria of very practical.

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang telah ditetapkan terlebih dahulu (Yahyu et al., 2023). Untuk melihat apakah proses pembelajaran tersebut telah berhasil dilakukan dan juga proses pembelajaran tersebut telah mencapai tujuan dengan baik maka perlu dilakukan sebuah evaluasi untuk melihat apakah pembelajaran yang dilangsungkan telah berhasil dalam mencapai suatu tujuan tertentu. Melalui evaluasi juga dapat melihat apa yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran, dapat memecahkan masalah tersebut hingga dapat memperbaiki proses pembelajaran untuk menjadi lebih baik lagi untuk ke depannya. Tujuan evaluasi adalah untuk memperbaiki cara, pembelajaran, mengadakan peningkatan, memperbaiki dan pengayaan bagi siswa, serta penempatan siswa dalam situasi belajar yang lebih sesuai dengan tingkat kemampuan yang dimilikinya (Rahman & Nasryah, 2019).

Agar terciptanya interaksi tersebut, maka dibutuhkannya media pembelajaran agar siswa tertarik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran dapat menghasilkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan stimulasi kegiatan belajar, dan membawa efek psikologis pada siswa. Di dalam (Pagarra H & Syawaludin, 2022),

menurutnya media pembelajaran berfungsi membantu memudahkan belajar bagi siswa dan juga memudahkan proses pembelajaran bagi guru, memberikan pengalaman lebih nyata, menarik perhatian lebih besar sehingga pelajaran tidak membosankan, semua indera siswa dapat diaktifkan, dan dapat membangkitkan dunia teori dengan realitanya.

Di era perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat dan canggih seperti sekarang ini guru tentunya harus mampu mengembangkan sebuah alat edukasi yang lebih modern, canggih, dan memadukannya dengan teknologi. Penggunaan teknologi digital pada pembelajaran dapat dimaknai sebagai sistem pengelolaan digital yang mendorong pembelajaran aktif, membangun pengetahuan, memberikan kesempatan peserta didik untuk eksplorasi diri, dan memungkinkannya interaksi jarak jauh dan berbagi data antara guru dan peserta didik saat pembelajaran. Hal tersebut merupakan pemanfaatan teknologi yang lebih luas pada sektor pendidikan. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat penting karena media sebagai penunjang keberhasilan pembelajaran. Penggunaan smartphone baik itu guru maupun peserta didik sudah merata, namun begitu pemanfaatannya dalam proses pembelajaran belum dimaksimalkan, karena saat ini smartphone lebih sering digunakan untuk keperluan pribadi dibandingkan dengan kegiatan belajar mengajar dikelas. (Widya et al., 2017)

Namun, hasil observasi di lapangan belum menemukan seperti kondisi yang telah dijelaskan diatas, berdasarkan hasil observasi lapangan ditemukan permasalahan dalam proses evaluasi pembelajaran seperti guru masih menggunakan media konvensional seperti kertas dalam memberikan soal kuis/ latihan kepada peserta didik. Menurut salah satu peserta didik yang berinisial CZ, dalam pengerjaan kuis dan latihan menggunakan selebaran kertas terasa membosankan dan pengerjaannya membutuhkan waktu yang lama. Dari beberapa faktor cara pengerjaan soal yang di kerjakan oleh siswa, dirasa membuat hasil nilai rendah.

Tabel 1. Tingkat ketuntasan kuis mata pelajaran sejarah kelas X TKJT SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang Semester Ganjil/2024

No.	Kelas	Jumlah Peserta didik	KKM	Jumlah peserta didik yang tuntas	Jumlah peserta didik yang tidak tuntas
1	X TKJT 1	27		9	18
2	X TKJT 2	29	76	16	13
3	X TKJT 3	27		15	12

Berdasarkan uraian dan data diatas, menjelaskan masih terdapatnya siswa yang tidak tuntas karena disebabkan oleh media evaluasi pembelajaran yang kurang variasi. Hal ini membuat siswa cenderung membosankan dalam pengerjaan soal dan membutuhkan waktu yang lama dalam pengerjaan soal kuis tersebut, selain itu juga berpengaruh kepada hasil pembelajaran siswa. Oleh karena itu, guru harus menggunakan media pembelajaran dalam pengerjaan kuis siswa agar siswa tertarik dan memperoleh nilai yang memuaskan dalam pembelajaran.

Dalam mengatasi hal tersebut, media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan dalam sarana evaluasi adalah *Wordwall*. Platform *game edukasi wordwall* menyediakan layanan gratis bagi guru untuk mengembangkan media evaluasi pembelajaran. Guru dapat dengan bebas memilih banyak jenis permainan yang sudah disediakan template nya dan tinggal memasukan soal beserta kunci jawabannya. Salah satu fitur template yang akan digunakan didalam penelitian ini yaitu *fitur open the box*. Game edukasi *open the box* ini nantinya akan di terapkan di evaluasi pembelajaran sejarah.

Berdasarkan pemaparan di atas penelitian ini bertujuan untuk melakukan analisis kebutuhan pengembangan di SMKN 1 Sintuk Toboh Gadang. Analisis kebutuhan berfungsi untuk mengidentifikasi kebutuhan media pembelajaran yang relevan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi pembelajaran Sejarah. Dengan adanya analisis kebutuhan, dapat diketahui apa saja hal yang diperlukan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang sedang dihadapi oleh guru dan siswa di lingkungan sekolah.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian pengembangan R&D (Research and *Development*). Menurut Sugiyono (2018), penelitian pengembangan ialah proses yang dimanfaatkan sebagai validasi dan mengembangkan produk. Selain itu, menurut Ichey (dalam Sani, et al 2018), penelitian pengembangan merupakan studi yang mencakup desain, evaluasi, dan proses yang dimana harus memenuhi kriteria yang efektif. Produk yang dikembangkan pada sebuah penelitian berupa produk yang telah ada ataupun produk baru. Produk yang dirancang pada penelitian ini berupa Media Evaluasi Pembelajaran Sejarah Berbantuan Game Edukasi Open The Box Pada Materi Kerajaan-kerajaan Bercorak Islam di Nusantara dengan kurikulum merdeka. Model yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah model 4D. Model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh Thiagarajan ini terdiri atas empat tahap yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), and *dissemination* (diseminasi). Penelitian ini berfokus pada pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi open the box. Dalam hal ini juga, peneliti menggunakan model 4D dikarenakan masih dalam tahap awal yaitu program sarjana pendidikan, sehingga model pengembangan 4D ini lebih mudah dan dipahami oleh peneliti dibandingkan dengan model penelitian yang lainnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini mengembangkan media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi open the box serta meninjau tingkat validitas dan praktikalitas dari penggunaan media evaluasi pembelajaran tersebut. Adapun model yang digunakan dalam mengembangkan media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi open the box adalah model 4D dengan tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*) (Fajar, 2023). Berikut hasil dari pengembangan media pembelajaran.

Define

Analisis Kebutuhan

Setelah dilakukannya analisis kebutuhan peserta didik ditemukan bahwasannya, terlihat bahwa peserta didik tersebut kurang tertarik dalam pengerjaan kuis dan latihan yang diberikan sehingga cara pengerjaan soal yang diberikan guru kepada peserta didik terlihat asal-asalan sehingga membuat nilai rendah (lihat di tabel 1). Sehingga peneliti bermaksud mengembangkan media evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi

Analisis Materi

Analisis materi pada penelitian ini dengan cara merinci bahan pelajaran, meliputi Capaian Pembelajaran (CP) untuk mata pelajaran Sejarah pada jenjang SMA/SMK kelas X (fase E) mencakup kemampuan memahami, menganalisis, dan merefleksikan perjalanan sejarah Indonesia dari masa praaksara hingga masa Islam, serta menumbuhkan kesadaran akan identitas nasional dan kebangsaan

Tahap Perencanaan (*Design*)

Pemilihan Media

Pada fase ini dilakukan pemilihan media yang tepat dan sesuai untuk menyajikan soal berdasarkan dengan analisis kebutuhan peserta didik. Selanjutnya, peneliti memilih media evaluasi pembelajaran Open The Box sebagai media yang akan dikembangkan. Hal ini sebab media Open The Box merupakan media evaluasi pembelajaran dengan konsep bermain yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga peserta didik dapat menerima konsep yang disajikan.

Penyusunan Soal

Pada fase ini peneliti memilih format untuk mendesain media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi open the box. Pemilihan format soal evaluasi pembelajaran disesuaikan dengan analisis materi. Soal pada media pembelajaran yaitu CP. Menganalisis perkembangan kehidupan masyarakat, pemerintahan, dan budaya pada masa kerajaan-kerajaan

Islam di Indonesia serta menunjukkan contoh bukti-bukti yang masih berlaku pada kehidupan masyarakat Indonesia masa kini

Tahap Pengembangan (*Develop*)

Pembuatan Produk

Data hasil penilaian media evaluasi pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada tabel. Kemudian dilakukan pengolahan data secara manual, maka diperoleh hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa seperti yang tertera pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli

No	Indikator	Jumlah	Persentase	Kategori
1	Ahli materi	24	96%	Sangat valid
2	Ahli media	44	88%	Sangat valid
3	Ahli bahasa	57	95%	Sangat valid
Jumlah		125	92,59%	Sangat Valid

(Sumber: Hasil olahan data peneliti)

Berdasarkan hasil validasi ahli diatas, maka dapat disimpulkan secara umum bahwa media evaluasi pembelajaran berbantuan game edukasi *open the box* telah dikembangkan dengan kategori sangat valid dan persentase sebesar 92,59%. Hal tersebut berarti media evaluasi pembelajaran sejarah dapat diuji cobakan kepada peserta didik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Uji Coba Produk

Setelah dilakukan uji validitas terhadap aspek media, bahasa, dan materi, langkah selanjutnya adalah uji coba media agar media praktis untuk digunakan guru dan peserta didik. Uji coba media dilaksanakan di SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang pada kelas X TKJT 1 dengan materi kerajaan-kerajaan islam di nusantara. Uji praktikalitas diperoleh dari hasil angket yang telah diisi oleh guru mata pelajaran sejarah dan peserta didik. Dari hasil uji coba produk berupa uji praktikalitas didapatkan data bahwa media yang dikembangkan ketika digunakan peserta didik berada pada kategori sangat praktis dengan capaian presentasi 86,29%. Berdasarkan hasil analisis data, praktikalitas media evaluasi pembelajaran bagi guru memperoleh skor rata rata 93,3% dengan kategori sangat praktis. Aspek kemudahan dalam penggunaan media evaluasi pembelajaran memperoleh skor rata-rata 100%. Aspek tampilan media memperoleh skor rata-rata 90%. Untuk lebih jelasnya perhatikan tabel dibawah ini:

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli

No	Pernyataan	Penilaian Guru	Persentase	Kategori
1	Aspek Kemudahan Pengguna	15	100%	Sangat Praktis
2	Aspek Tampilan Media	27	90%	Sangat Praktis
Jumlah		42	93,3%	Sangat Praktis

(Sumber: Hasil olahan data peneliti)

Dari tabel diatas, dapat diperoleh bahwa penilaian terhadap aspek praktikalitas media bagi guru berkategori sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari aspek kemudahan dalam penggunaan dan aspek tampilan media.

Pembahasan

Pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi *open the box* pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*. Dengan model 4D yang mencakup: *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), *disseminate* (penyebaran) penelitian ini hanya sampai tahap pengembangan karena keterbatasan waktu dan biaya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis tentang Pengembangan dan Praktikalitas media evaluasi pembelajaran berbantuan game edukasi *open the box* pada mata pelajaran sejarah kelas X SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang.

Pengembangan media pengembangan ini terdiri dari empat tahap, sesuai dengan tahapan model 4D yaitu: Pendefinisian (*define*) ditahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan dengan cara wawancara dengan guru sejarah dan peserta didik. Selanjutnya tahap perancangan (*design*) pada tahap ini dilakukan perancangan desain canva untuk menentukan konsep media evaluasi pembelajaran berbantuan game edukasi yang akan di uji coba penelitian di lapangan. Kemudian tahap pengembangan (*develop*) proses pengembangan ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Sehingga diperoleh data validasi media kemudian diolah dengan menggunakan cara manual untuk mengolah data maka dapat disimpulkan tingkat validasi nya adalah sangat valid. Hal ini berarti uji validasi dari pakar sudah berhasil dan bersifat valid, sehingga produk sudah bisa dilanjutkan ketahap berikut. Tahap penyebaran (*disseminate*) tahap ini merupakan tahap terakhir, yakni dengan cara menyebarluaskan produk yang telah dikembangkan, tetapi karena kurangnya waktu penelitian ini, peneliti hanya sampai pada tahap uji coba produk pada satu sekolah saja.

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi lapangan dengan wawancara dengan guru yang bersangkutan mengenai pembelajaran di sekolah. Dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa dalam evaluasi pembelajaran terdapat kurang menarik perhatian dan fokus peserta didik karena biasanya dalam pengerjaan soal latihan/evaluasi menggunakan kertas atau buku pegangan siswa. Tahap berikutnya adalah *design* (perencanaan). Di tahap ini peneliti menghasilkan rancangan produk dimana peneliti mendesain awal produk yang akan dibuat untuk penelitian. Selanjutnya, tahap *development* (pengembangan), dalam tahap ini dilakukan validasi produk oleh validator. Dalam penelitian ini terdapat 3 kategori yang divalidasi meliputi validasi ahli media, validasi ahli materi, dan validasi ahli materi.

Berdasarkan hasil penelitian dan teori diatas maka dapat disimpulkan bahwa dalam pengembangan media pembelajaran menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, memiliki beberapa tahapan seperti pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), penyebaran (*disseminate*). Serta diperoleh data validasi sebesar 92,59 %. (lihat dilampiran halaman 72)

Pertama, pada penelitian ini yang telah dirancang dan divalidasi oleh ahli pendidikan yang sesuai dengan bidangnya yaitu Meldawati, M.Pd sebagai validator I ahli materi. Ahli media Rini Novita, M.Pd.T sebagai validator II ahli media. Selanjutnya Armet, M.Pd sebagai validator III ahli bahasa. Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat diperoleh hasil validasi secara umum memperoleh skor rata rata 92,5% valid dengan aspek materi dengan tingkat 96% (lihat dilampiran halaman 65), bahasa diperoleh rata-rata persentase 95% (lihat dilampiran halaman 66), aspek media dengan tingkat persentase 88% (lihat dilampiran halaman 68).

Kedua, praktikalitas guru pada tahap uji yang diukur menggunakan angket, yaitu angket respon guru dengan responden 1 orang guru sejarah, maka diperoleh hasil total skor dengan 55 dengan prediket "Sangat Praktis". Hal ini berarti produk yang dikembangkan dalam penelitian termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga bisa dilanjutkan ke tahap implementasi produk kepada peserta didik. Kelas penelitian untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah kelas X TKJT 1 SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang.

Praktikalitas peserta didik tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini

data yang diperoleh menggunakan angket respon peserta didik pada kelas yang berjumlah 28 orang peserta didik, pengolahan data menggunakan Microsoft Excel. Pengolahan data maka diperoleh total skor dengan tingkat persentase senilai 1329 dengan kategori "sangat praktis". Maka secara sederhana dapat dipahami bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat praktis atau mudah digunakan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran sejarah.

Berdasarkan hasil analisis kepraktisan oleh guru pada penggunaan media diperoleh 93,3% dengan kategori sangat praktis (lihat dilampiran halaman 72). Sedangkan hasil analisis kepraktisan oleh peserta didik pada penggunaan media diperoleh nilai rata-rata 86,29% dengan kategori sangat praktis (lihat dilampiran halaman 73). Selain itu, pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi open the box ini cocok dengan teori stimulus respon karena Pengembangan media evaluasi pembelajaran berbantuan *game edukasi Open Box History* dalam penilaian hasil belajar peserta didik merupakan stimulus yang diberikan oleh guru sedangkan minat peserta didik mengerjakan soal evaluasi merupakan hasil atau respon dari stimulus tersebut.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh simpulan dari penelitian yang telah dilakukan. Penelitian menjabarkan pengembangan media evaluasi, kevalidan media evaluasi, dan kepraktisan media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi open the box. Adapun simpulan penelitian diuraikan sebagai berikut. Pengembangan media evaluasi pembelajaran sejarah berbantuan game edukasi open the box dikembangkan menggunakan model 4D sampai pada tahap pengembangan. Pelaksanaan model ini melalui tiga tahapan utama yaitu, pendefinisian, perancangan, dan pengembangan produk. Selanjutnya, peneliti mengukur tingkat kevalidan dan kepraktisan media evaluasi pembelajaran sejarah yang dikembangkan dilihat dari penilaian ahli materi, ahli media, ahli bahasa, praktikalitas guru dan praktikalitas siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan dapat diperoleh hasil validasi secara umum memperoleh skor rata-rata 92,5% valid dengan aspek materi dengan tingkat 96%, bahasa diperoleh rata-rata persentase 95%, aspek media dengan tingkat persentase 88%. praktikalitas guru pada tahap uji yang diukur menggunakan angket, yaitu angket respon guru dengan responden 1 orang guru sejarah, maka diperoleh hasil total skor dengan prediket "Sangat Praktis". Hal ini berarti produk yang dikembangkan dalam penelitian termasuk dalam kategori sangat layak, sehingga bisa dilanjutkan ke tahap implementasi produk kepada peserta didik. Kelas penelitian untuk mempermudah proses pembelajaran sejarah kelas X TKJT 1 SMK Negeri 1 Sintuk Toboh Gadang. Praktikalitas peserta didik tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini data yang diperoleh menggunakan angket respon peserta didik pada kelas yang berjumlah 28 orang peserta didik, pengolahan data menggunakan Microsoft Excel. Pengolahan data maka diperoleh total skor dengan tingkat persentase senilai 1329 dengan kategori "sangat praktis". Maka secara sederhana dapat dipahami bahwa produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bersifat praktis atau mudah digunakan peserta didik dalam proses evaluasi pembelajaran sejarah. Berdasarkan hasil analisis kepraktisan oleh guru pada penggunaan media diperoleh 93,3% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan hasil analisis kepraktisan oleh peserta didik pada penggunaan media diperoleh nilai rata-rata 86,29% dengan kategori sangat praktis.

DAFTAR PUSTAKA

- Adesope, O., et al. (2022). *Assessment in Digital Learning Contexts: Emerging Trends and Future Directions*. Educational Psychology Review.
- Agus Mursidi, & Dewa Made Alit. (2025). Transformation of History Education Based on Local Wisdom to Foster Historical Awareness in Generation Z. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(3), 1–20. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i3.6525>.
- All, A., Nuñez Castellar, E., & Van Looy, J. (2021). *Assessing the Effectiveness of Digital Game-Based Learning*. Computers & Education.

- Asrul, Sarigih, A. H., & Mukhtar. (2022). Evaluasi Pembelajaran. In *Perdana Publishing*. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB 2.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/5510/5/BAB%202.pdf).
- Bicen, H., & Kocakoyun, S. (2021). *Perceptions of Students for Gamified Assessment Activities*. International Journal of Emerging Technologies in Learning.
- Clark, D. B., Tanner-Smith, E., & Killingsworth, S. (2021). *Digital Games, Design and Learning Outcomes*. Review of Educational Research.
- Deterding, S., et al. (2021). *Gamification in Education: A Systematic Review*. Computers & Education.
- Dewa Made Alit, & Agus Mursidi. (2025). History Education in the Age of Disinformation: The Role of Historical Literacy in Social Studies Learning. *Jurnal Iqra: Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(2), 452–467. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i2.6524>.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2020). *Does Gamification Work? A Literature Review*. Proceedings of HICSS.
- Ibrahim, M., et al. (2021). *Enhancing Historical Learning Using Role-Playing Game on Mobile Platform*. Procedia Computer Science, 179, 886–893. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.078>.
- Ifenthaler, D., & Schumacher, C. (2021). *Student Perceptions of Assessment and Feedback in Digital Learning Environments*. Educational Technology Research and Development.
- Julpa H. (2023). *Pemanfaatan Game Edukasi Sejarah Untuk Meningkatkan Ketertarikan Dalam Pembelajaran Sejarah*. 1–7.
- Kapp, K. M. (2021). *Gamification and Learning: Theory and Practice*. Educational Technology Publications.
- Khosravi, H., et al. (2022). *Game-Based Assessment for Learning: A Review*. Computers and Education: Artificial Intelligence.
- Najuah, Sidiq, R., & Lukitoyo, P. S. (2023). *Effectiveness of Use of Historical Educational Games on Student Learning Outcomes*. International Journal of Educational Research & Social Sciences, 4(1), 94–99.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Mukhlis, H., & Birsyada, M. I. (2026). Learning interest and critical thinking skills through interactive map-based learning media in history education. *Sosioedukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 15(2), 808–813. <https://doi.org/10.36526/sosioedukasi.v15i2.6027>
- Mursidi, Agus & Dewa Made Alit. (2025). Transformation of History Education Based on Local Wisdom to Foster Historical Awareness in Generation Z. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(3), 1–20. <https://doi.org/10.25217/ji.v10i3.6525>
- Najuah, Sidiq, R., & Sinamora, R. S. (2022). Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21. In *Yayasan Kita Menulis*. <http://digilib.unimed.ac.id/51618/>
- Pagarra H & Syawaludin, D. (2022). Media Pembelajaran. In *Badan Penerbit UNM*.
- Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (2020). *Handbook of Game-Based Learning*. MIT Press.
- Rahman, A. A., & Nasryah, C. E. (2019). Evaluasi Pembelajaran. In *Uwais Inspirasi Indonesia*.
- Redecker, C. (2020). *Digital Assessment Practices in Education*. European Commission.
- Sari, R., & Ayundasari, L. (2024). Implementasi Media Pembelajaran HIME (History Game) Menggunakan Pendekatan TARL. *Journal of Language Literature and Arts*, 4(12), 1260–1276. <https://doi.org/10.17977/um064v4i122024p1260-1276>
- Saputri, F. H., & Putra, G. A. I. A. (2024). *Development of Indonesian History Educational Media Based on Educational Games for 7th Grade Students*. G-Tech: Jurnal Teknologi Terapan, 8(1).
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.
- Yahyu, O., Yusuf, H., Nurwia, N., Lisnawati, S., & Emiyati, S. (2023). Interaksi Pendidik dan Peserta Didik Dalam Menciptakan Hubungan yang Positif di Kelas. *Journal of Education Technology Information Social Sciences and Health*, 2(1), 66–71.