

## **MEDIA LUDO GAME SEJARAH (LUGAS) DALAM PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) KELAS X MIPA 1 SMAN 13 PADANG**

Felia<sup>1</sup>, Liza Husnita<sup>2</sup>, Meldawati<sup>3</sup>

Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora, Universitas PGRI  
Sumatera Barat

[Feliasejarah.07@gmail.com](mailto:Feliasejarah.07@gmail.com)<sup>1</sup>, [lizahusnita11@gmail.com](mailto:lizahusnita11@gmail.com)<sup>2</sup>, [anifhanifa380@gmail.com](mailto:anifhanifa380@gmail.com)<sup>3</sup>

### **ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengembangkan Media *Ludo Game* Sejarah (Lugas) dan Untuk Menguji kelayakan Pengembangan Media *Ludo Game* Sejarah (Lugas). Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Dengan model 4-D meliputi 4 tahap, yaitu: *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Development* (Pengembangan), *Desiminate* (Penyebaran). Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X Mipa 1 yang mengikuti proses pembelajaran sejarah di SMA Negeri 13 Padang tahun ajaran 2021/2022 yaitu berjumlah sebanyak 35 peserta didik. Hasil dari penelitian sebagai berikut. *Pertama* uji validitas dengan kategori sangat valid dengan memperoleh skor rata-rata 86,97% dari berbagai aspek penilaian. Aspek kelayakan bahasa persentase 90,62%, aspek kelayakan materi persentase 89,06% dan aspek kelayakan media 81,25%. *Kedua*, Uji praktikalitas guru dengan skor 36 tingkat persentase 90% dengan predikat “Sangat praktis”. Angket respon siswa pada kelas implementasi yang berjumlah 35 siswa, pengolahan data menggunakan Microsoft Excel, diperoleh skor 1.237 persentase senilai 88,35% dengan kategori “Sangat Praktis”. Praktikalitas siswa tahap uji praktikalitas ini bertujuan untuk mengetahui berapa persen tingkat kepraktisan media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti.

**Kata Kunci:** Media, Ludo, Team Game Tournament (Tgt).

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah segala situasi hidup yang mempengaruhi pertumbuhan individu sebagai pengalaman belajar yang berlangsung dalam segala lingkungan dan sepanjang hidup. Hakikat pendidikan itu sendiri lebih berorientasi kepada terbentuknya karakter (kepribadian atau jati diri) seseorang. Setiap tahapan pendidikan dievaluasi dan dipantau dengan seksama sehingga menjadi jelas apa yang menjadi potensi positif seseorang yang harus dikembangkan dan apa yang menjadi faktor negatif seseorang yang perlu disikapi (Laili Arfani, 2016: 82-83).

Hal ini sejalan dengan pengertian pendidikan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya (Bandi Utama, 2011: 1).

Mata pelajaran Sejarah memiliki arti strategis dalam pembentukan watak dan peradaban bangsa yang bermartabat serta dalam pembentukan manusia Indonesia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. Pembentukan kepribadian nasional beserta identitas dan jati diri tidak akan terwujud tanpa adanya pengembangan kesadaran sejarah sebagai sumber inspirasi dan aspirasi. Dalam perjalanan sejarah terutama pada masa VOC hingga penjajahan Belanda tingginya semangat juang dari penguasa-penguasa lokal untuk tidak menerima dominasi bangsa asing. Hal ini dibuktikan ketika kerajaan Mataram Islam di bawah pemerintahan Sultan Agung pada awal abad ke 1613-1645 melakukan penyerangan ke pusat kekuasaan VOC di Batavia, begitupun ketika pemimpin lokal kerajaan Aceh dengan heroiknya melakukan perlawanan terhadap kekuasaan bangsa asing (Meldawati, dkk, 2020: 1300) .

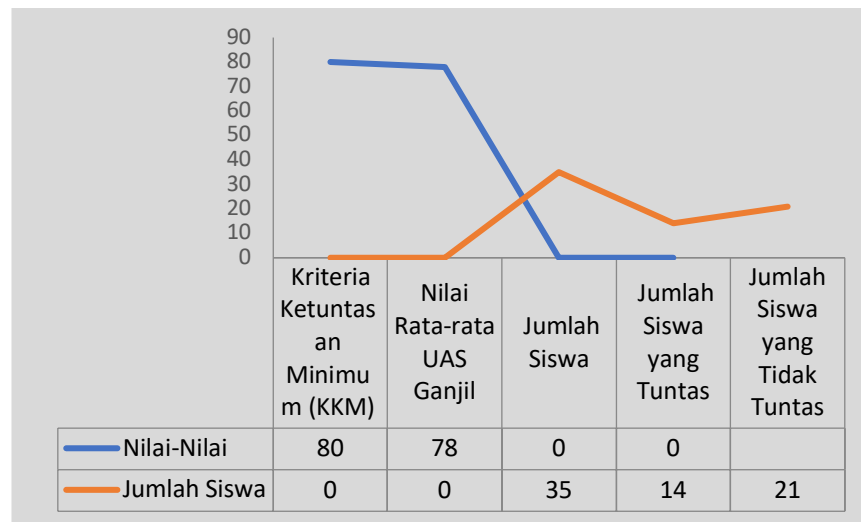
Media pembelajaran merupakan salah satu sumber belajar yang dapat membantu guru memperkaya wawasan peserta didik. Berbagai bentuk dan jenis media pembelajaran yang digunakan oleh guru akan menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, dan

rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa (Liza Husnita,dkk, 2021: 653).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMAN 13 Padang tanggal 20 Oktober 2021 bersamaan dengan pelaksanaan Praktik Lapangan diperoleh informasi bahwa media pembelajaran yang tersedia disekolah adalah PPT (*PowerPoint Presentation*) dan Vidio Pembelajaran, namun pada saat pembelajaran masih dijumpai guru yang menjelaskan materi dengan buku sebagai medianya tanpa menggunakan fasilitas yang tersedia.

Berdasarkan data yang diperoleh dari guru sejarah SMAN 13 Padang sebagai berikut:

Grafik.1 Rata-rata nilai UAS Ganjil Siswa Kelas X Mipa 1.



Sumber.1 Data Nilai UAS Ganjil Sejarah Kelas X Mipa 1.

Berdasarkan tabel diatas dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari sebanyak 35 siswa menjelaskan masih banyak siswa kelas X Mipa 1 yang tidak tuntas dalam pembelajaran sejarah, dapat dilihat dari hasil Ujian Akhir Semester (UAS) Ganjil pada tabel diatas. Perlu media yang lebih efektif untuk meningkatkan siswa dalam mencapai rata-rata, karena KKM pada mata pelajaran sejarah Kelas X adalah 80 baru dinyatakan tuntas.

Berdasarkan uraian diatas maka, diperlukan tambahan media untuk meningkatkan pengetahuan siswa. Penggunaan media pembelajaran sangat

berpengaruh dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan daya ingat dan keaktifan belajar siswa, karena media pembelajaran yang digunakan guru melalui media *Ludo Game* membuat siswa lebih tertarik untuk belajar dengan konsepnya yaitu belajar sambil bermain.

## **METODE PENELITIAN**

Menurut Sugiyono (2015: 26) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (R&D) adalah serta mengembangkan dan menciptakan produk baru. metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan rancangan produk baru, menguji keefektifan produk yang telah ada, serta mengembangkan dan menciptakan produk baru.

Trianto (2015: 232) menyatakan bahwa dalam pengembangan perangkat pembelajaran dikenal tiga model pengembangan perangkat, yaitu: (1) *Dick-Carey*, (2) model *four-D*, (3) model *Kemp*. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan model pengembangan 4D (*four-D Model*) yang dilakukan menggunakan 4 tahap, yaitu: (1) pendefinisian (*define*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*develop*), dan (4) penyebaran (*disseminate*).

### **1. Tahap Pendefinisian (*Define*)**

Pada tahap pendefinisian ini tujuannya adalah menetapkan dan menentukan syarat-syarat pembelajaran yang meliputi tujuan pembelajaran dan pembatasan materi pembelajaran. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut:

#### **a. Analisis Kebutuhan**

Analisis peserta didik dilakukan untuk melihat dan mengetahui karakteristik peserta didik. Analisis ini dimulai dengan mengetahui usia, kemampuan akademik, dan bahasa peserta didik. Data analisis peserta didik dapat membantu dalam proses pengembangan media *Ludo Game*. Selain itu, analisis peserta didik penting dilakukan untuk menentukan media pembelajaran karena kriteria pemilihan media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas peneliti telah melakukan analisis kebutuhan peserta didik pada saat pelaksanaan Praktik Lapangan Kelas X Mipa

1 di SMAN 13 Padang tanggal 20 Oktober 2021, maka dari itu peneliti telah mengetahui usia yang berkisar diantara 15 -16 tahun, dengan karakter peserta didik diantaranya: pemalu, rajin, pemberani, pendiam, dll serta bahasa yang digunakan peserta didik berupa Bahasa Indonesia dan bahasa sehari-harinya (Minang) tetapi pada saat disekolah peserta didik diwajibkan untuk berbahasa Indonesia.

b. Analisis Materi

Analisis Materi pada penelitian ini dilakukan dengan cara merinci bahan pembelajaran, meliputi Kompetensi Inti (KI), yaitu Menyajikan Teori dan Proses Masuknya Agama serta Kebudayaan Islam serta Pengaruhnya Pada Kehidupan Masyarakat Indonesia, Kompetensi Dasar (KD) 3.7, yaitu Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam serta Pengaruhnya Pada Kehidupan Masyarakat Indonesia dan indikator pembelajaran berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, atau nilai yang diperoleh pada saat pembelajaran berlangsung dikelas X Mipa 1 pada saat pelaksanaan Praktek Lapangan di SMAN 13 Padang yakni peneliti sendiri yang menjadi pengajar dikelas X Mipa 1. Hal ini juga merujuk kepada tugas-tugas siswa yang berkaitan dengan peningkatan pemahaman terhadap materi.

## 2. Tahap Perancangan (*Design*)

### a) Pemilihan Media

Pemilihan media disesuaikan dengan hasil dari analisis materi yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pemilihan media sangat penting terkait dengan proses pembelajaran yang efisien dan menjadikan siswa menjadi aktif percaya diri, dan pembelajaran tidak lagi berpusat pada guru.

Media yang digunakan adalah *Ludo Game*, yang telah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, yaitu Melalui Pendekatan Saintific dengan menggunakan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)*, siswa mampu Menganalisis Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam serta Pengaruhnya Pada Kehidupan Masyarakat Indonesia dengan penuh

tanggung jawab, berkarakter Pancasila dan berbudaya Minangkabau serta materi pembelajaran, yaitu Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam serta Pengaruhnya Pada Kehidupan Masyarakat Indonesia dalam penyusunan media pembelajaran.

#### **b) Pemilihan Format**

Pemilihan format media dimaksudkan untuk mendesain atau merancang isi media pembelajaran *Ludo Game* yang disesuaikan dengan materi K.D 3.7, yaitu Proses Masuknya Agama dan Kebudayaan Islam serta Pengaruhnya Pada Kehidupan Masyarakat Indonesia dan kurikulum 2013 kelas X Mipa 1 di SMAN 13 Padang.

#### **c) Rancangan Awal**

Rancangan awal yang dimaksudkan adalah rancangan media *Ludo Game* yang selanjutnya dilakukan uji coba. Media pembelajaran yang dihasilkan pada tahap ini adalah berupa desain *Ludo Game* yang dicetak dengan kertas Stiker lalu ditempelkan pada papan yang kokoh.

### **3. Tahap Pengembangan (*Develop*)**

Pada tahap ini dihasilkan bentuk akhir media pembelajaran *Ludo Game* setelah melalui revisi berdasarkan masukan dari para ahli dan data hasil uji coba. Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

#### **a. Uji Validitas**

Pada tahap ini meminta pertimbangan secara teoritis ahli dan praktisi tentang kevalidan. Validator terdiri atas ahli bidangnya: seperti dosen Sejarah sebagai validator materi, dosen Bahasa dan Sastra Indonesia sebagai validator bahasa dan dosen Informatika sebagai validator media. Para validator diminta untuk memvalidasi media yang telah dihasilkan pada tahap perancangan (*prototipe* 1). Saran dari validator digunakan sebagai landasan dalam revisi media pembelajaran hasil pengembangan yang dilakukan.

#### **b. Uji Pratikalitas**

Setelah media divalidasi oleh validator dan telah dinyatakan valid, tahap selanjutnya yang akan dilakukan adalah menguji praktikalitas media

dengan cara menggunakan media tersebut dalam proses pembelajaran oleh guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisannya. Kriteria bahan ajar memiliki praktikalitas yang sangat tinggi apabila bersifat praktis dan mudah dalam pengadministrasian. Artinya, bahan ajar mudah digunakan, mudah diperiksa, serta lengkap dengan petunjuk yang jelas.

#### 4. Tahap Penyebaran (*Disseminate*)

Tahap penyebaran dilaksanakan untuk menguji efektifitas media dalam kegiatan pembelajaran pada sekolah lain dalam skala terbatas. Namun, dalam proses ini, karena ketidak mampuan dari peneliti dan kurangnya waktu serta dana yang memadai sehingga peneliti hanya melakukan penyebaran di sekolah yang sama, namun kelas yang berbeda.

Menurut Sugiyono (2015: 165) menyatakan bahwa, *skala Likert* digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau kelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses membuat produk dan produk yang telah diciptakan atau dikembangkan.

Berdasarkan uraian diatas pemilihan *Skala Likert* adalah untuk mengukur kevalidan dan kepraktisan media Ludo Game juga mudah diterapkan, ada kebebasan dalam memasukkan pertanyaan, asal sesuai dengan konteks permasalahan dan respon yang lebih besar membuat skala ini mampu memberi keterangan yang lebih jelas. Jawaban setiap *item instrument* yang menggunakan *skala Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata yaitu:

**Tabel 1. Skala Pengukuran Variabel Penelitian**

No.	Singkatan	Keterangan	Bobot
1	SS	Sangat Setuju	4
2	S	Setuju	3
3	TS	Tidak Setuju	2
4	STS	Sangat Tidak Setuju	1

*Sumber: Skala Pengukuran Variabel Penelitian (Sugiyono, 2015: 165)*

Pada proses penentuan validitas produk yang dihasilkan digunakan perhitungan *skala Likert*. Penggunaan *skala Likert* ini berlandaskan kepada variabel-variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi subvariabel, kemudian subvariabel dijabarkan menjadi indikator-indikator. Penghitungan data nilai akhir hasil validasi dianalisis dalam skala 0–100. Analisis validitas bahan, pembelajaran berdasarkan lembar validitas dilakukan dengan tahap berikut: (a) penskoran dilakukan dengan menggunakan *skala Likert*, (b) menjumlahkan skor tiap validator untuk seluruh indikator, dan (c) pemberian nilai validitas dengan rumus sebagai berikut. (Purwanto, 2011: 20 7).

$$\text{Nilai validitas} = \frac{\text{skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{Skor maksimum}}$$

**Tabel 2. Kategori Kevalidan media**

No.	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1.	0-20	Tidak valid
2.	21-40	Kurang valid
3.	41-60	Cukup valid
4.	61-80	Valid
5.	81-100	Sangat valid

*Sumber: Skala Pengukuran Variabel Penelitian (2010: 15)*

Kelayakan dapat dilihat dari angket yang telah diisi oleh guru dan siswa. Angket tersebut disusun dalam bentuk *skala Likert*. Perhitungan data nilai akhir kepraktisan produk dianalisis dengan *skala Likert* dengan skala 0-100 dengan menggunakan rumus sebagai berikut (Purwanto, 2011: 207).

$$\text{Nilai praktikalitas} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100\%}{\text{skor maksimum}}$$



**Tabel 3. Kategori Kepraktisan Media**

No.	Tingkat pencapaian (%)	Kategori
1.	0-20	Tidak Praktis
2.	21-40	Kurang Praktis
3.	41-60	Cukup Praktis
4.	61-80	Praktis
5.	81-100	Sangat Praktis

*Sumber: Skala Pengukuran Variabel Penelitian (2010: 15)*

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pengembangan media *Ludo game* yang telah dirancang dan divalidasi oleh 3 para ahli yang sesuai dengan bidangnya, yaitu Kaksim, M.Pd sebagai ahli materi, Armet, M.Pd sebagai ahli bahasa, dan Irsyadunas, M.Pd.T sebagai ahli media. Setelah memberikan penilaian, validator ahli juga memberikan saran-saran untuk pengembangan produk lebih lanjut. Saran-saran yang diberikan oleh validator dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 6. Saran-saran Validator Ahli Media**

No	Nama validator	Saran-saran validator
1.	Kaksim, M.Pd	Gunakan sumber yang mutakhir dan kuasai langkah-langkah dalam penggunaan media ini, sehingga memudahkan untuk mengarahkan kepada peserta didik serta tidak memakan waktu yang lebih lama.
2	Armet, M.Pd	Perhatikan penulisan pada setiap pertanyaan-pertanyaan yang tersedia pada media <i>Ludo Game</i> , gunakan huruf capital diawal kalimat, dan gunakan Ejaan Bahasa Indonesia (EBI) yang benar.
3	Irsyadunas, M.Pd.T	Untuk selanjutnya media ini dikembangkan berbasis teknologi agar bisa diakses dengan mudah tanpa harus membawa fisik media yang memakan space ruang.

*(Sumber : Lembar Validasi Ahli Media Ludo Game Sejarah)*

Saran-saran yang diberikan oleh validator ahli dan praktisi pada tabel tersebut dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam pelaksanaan revisi media *Ludo Game*. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran cetak yaitu *Ludo Game* telah memenuhi kualifikasi tingkat kevalidan berdasarkan hasil penilaian yang dilakukan oleh validator.

Data hasil penilaian media pembelajaran yang dikembangkan disajikan pada tabel, kemudian dilakukan pengolahan data secara manual, maka diperoleh hasil validasi dari ahli media dan ahli pendidikan seperti yang tertera pada tabel dibawah ini.

**Tabel 7. Hasil Validasi Ahli**

<b>NO</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor yang di peroleh</b>	<b>Persentase</b>	<b>Kategori</b>
1	Aspek Kelayakan Bahasa	58	90,62%	Sangat Valid
2	Aspek Kelayakan Materi	57	89,06%	Sangat Valid
3	Aspek Kelayakan Media	52	81,25%	Sangat Valid
<b>5</b>	<b>Jumlah</b>	<b>167</b>	<b>86,97%</b>	<b>Sangat Valid</b>

(Sumber : Lembar Validasi Ahli Media *Ludo Game*)

Berdasarkan hasil validasi media pada tabel tersebut, dapat disimpulkan bahwa secara umum media yang telah dikembangkan dengan kategori sangat valid. Hal ini berarti media yang telah dikembangkan dapat diujicobakan pada siswa untuk digunakan dalam pembelajaran.

Hasil praktikalitas diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan dari kisi-kisi pada lampiran. Instrumen yang telah dikembangkan diberikan kepada guru dan guru menilai kepraktisan media berdasarkan instrumen yang telah diberikan. Respon guru terhadap praktikalitas media dapat dilihat pada table dibawah ini.

**Tabel 8. Respon Guru**

No	Nama Guru	Respon Guru
1.	Yuliasny, S.Pd	Untuk media LUGAS dalam penyampaian Sejarah sangat menarik baik oleh peserta didik maupun guru mata pelajaran Sejarah, kedepannya media ini dikembangkan kearah digital.

*Sumber : Lembar Praktikalitas Media Ludo Game Guru*

Berdasarkan hasil analisis data, praktikalitas media bagi guru memperoleh skor rata-rata 90% dengan kategori “*Sangat Praktis*”. Hasil praktikalitas media bagi guru sebagai berikut. Agar lebih jelas perhatikan tabel berikut ini.

**Tabel 9. Hasil Praktikalitas Guru**

No	Indikator	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Aspek Kemudahan Dalam Penggunaan	30	93,75%	Sangat Praktis
2	Aspek Kesesuaian dengan Waktu	6	75%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>36</b>	<b>90%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

*Sumber : Lembar Praktikalitas Guru Media Ludo Game*

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap aspek praktikalitas media bagi guru berkategori sangat praktis. Hal itu dapat dilihat dari aspek kemudahan dalam penggunaan dan kesesuaian dengan waktu. Oleh sebab itu, media yang dikembangkan dapat digunakan untuk menunjang efektivitas pembelajaran.

Hasil praktikalitas diperoleh dari hasil respon siswa terhadap praktikalitas media. Hasil praktikalitas diperoleh dengan menggunakan instrumen yang dikembangkan dari kisi-kisi pada lampiran. Instrumen yang telah dikembangkan diberikan kepada siswa dan siswa menilai kepraktisan media berdasarkan instrumen yang telah diberikan.

Berdasarkan hasil analisis data, praktikalitas media bagi siswa secara umum memperoleh skor rata-rata 88,35% dengan kategori *Sangat Praktis*. Penjabaran praktikalitas media bagi peserta didik dapat dilihat melalui tabel berikut.

**Tabel 10. Hasil Praktikalitas Peserta Didik**

No	Indikator	Skor yang diperoleh	Persentase	Kategori
1	Aspek Kemudahan Dalam Penggunaan	1.004	89,64%	Sangat Praktis
2	Aspek Kesesuaian dengan Waktu	233	83,21%	Sangat Praktis
<b>Jumlah</b>		<b>1.237</b>	<b>88,35%</b>	<b>Sangat Praktis</b>

*Sumber : Lembar Praktikalitas Peserta Didik Media Ludo Game*

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa penilaian terhadap praktikalitas media bagi siswa yang dikembangkan secara umum berkategori sangat praktis. Hal ini dapat dilihat dari penilaian aspek kemudahan dalam penggunaan dan aspek kesesuaian dengan waktu.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka diperoleh kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran *ludo game* ini meliputi validasi dari para ahli yaitu ahli materi, bahasa dan media. Sehingga diperoleh data validasi media kemudian diolah.

Media pembelajaran *ludo game* dinyatakan sangat valid setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari lembar validasi dan uji validitas sehingga diperoleh hasil total skor 167 dengan tingkat persentase 86,97% dengan predikat "*Sangat Valid*".

Media pembelajaran *ludo game* dinyatakan praktis setelah dilakukan pengolahan data hasil penelitian yang diperoleh dari angket peserta didik diperoleh skor 1.237 dengan persentase 88,35% dan dilakukan uji praktikalitas Guru sehingga diperoleh skor 36 dengan tingkat persentase senilai 90% dengan kategori "*Sangat Praktis*".

## DAFTAR REFERENSI

- Arfani, L. (2016). *Mengurai hakikat pendidikan, belajar dan pembelajaran*. Pelita Bangsa Pelestari Pancasila, 11(2), 81–97. <https://pbpp.ejournal.unri.ac.id/index.php/JPB/article/view/5160>
- Edriati, S., Husnita, L., Amri, E., Samudra, A. A., & Kamil, N. (2021). Penggunaan Mit App Inventor untuk Merancang Aplikasi Pembelajaran Berbasis Android. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(4), 652–657. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i4.6648>
- Meldawati, Ersi, L. (2020). *Gambaran Pendidikan Karakter oleh Guru Sejarah dalam Menanamkan Nasionalisme Peserta Didik*. 4, 1299–1308.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sugiyono (2015) *Metode Penelitian & Pengembangan*. Bandung: Alfabeta
- Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual.pdf*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Utama, A. M. B. (2011). *Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1), 1–9. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/view/3477>