

Pengembangan Media Sejarah Colour Card (SCC) Berbasis TGT untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik SMK

Diterima:

10 Juli 2026

Revisi:

27 Juli 2026

Terbit:

31 Juli 2026

***Erwinata Widya Eka Putri, Nara Setya Wiratama,
Zainal Afandi**

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak— Latar Belakang: Literasi sejarah merupakan kompetensi yang penting untuk dikembangkan dalam pembelajaran abad ke-21. Namun, media yang digunakan untuk meningkatkan keaktifan di kelas masih terbatas. **Tujuan:** Penelitian ini bertujuan melakukan pengembangan media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT yang valid, praktis, serta efektif untuk meningkatkan literasi pada jenjang Sekolah Menengah Kejuruan. **Metode:** Memanfaatkan R&D dan didukung oleh langkah-langkah ADDIE. **Hasil:** Hasil yang didapat adalah SCC mendapat tingkat validitas 97,5% oleh ahli materi sehingga termasuk sangat valid dan 80% oleh ahli media sehingga termasuk kategori valid. Kepraktisan media ditunjukkan melalui respon guru sebesar 97,5% dan respon peserta sebesar 89,19%, sehingga masuk kategori sangat praktis. Tingkat efektif didapat melalui rumus klasikal dan mendapat 92,10% serta rerata skor N-Gain sebanyak 0,71 dan masuk kategori tinggi. **Kesimpulan:** Media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT dinyatakan layak digunakan karena berhasil terbukti valid, praktis, serta efektif dalam meningkatkan literasi pada jenjang SMK. Riset berikutnya diharapkan dapat menerapkan media SCC terhadap materi dan subjek lain. **Kata Kunci—** pengembangan media pembelajaran; colour card; literasi sejarah; team games tournament

Abstract— Background: Historical literacy is a crucial competency to develop in 21st-century education; however, the media available to foster active classroom engagement remains limited. **Objective:** This study aimed to develop a TGT based Sejarah Colour Card (SCC) medium that is valid, practical, and effective for enhancing literacy at the Vocational High School level. **Methods:** The study employed a R&D approach supported by the ADDIE model. **Results:** The SCC achieved a validity rating of 97.5% from subject matter experts classified as highly valid and 80% from media experts classified as valid. Practicality was demonstrated by teacher and student response rates of 97.5% and 89.19%, respectively, placing the medium in the "highly practical" category. Effectiveness was determined via a classical formula, yielding a score of 92.10%, and an average N-Gain score of 0.71, which falls into the "high" category. **Conclusion:** The TGT based Sejarah Colour Card (SCC) is deemed suitable for use, having proven valid, practical, and effective in enhancing literacy at the vocational high school level. Future research is expected to apply the SCC medium to other topics and subjects.

Keywords— instructional media development; colour card; historical literacy; team games tournament

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Erwinata Widya Eka Putri,
Pendidikan Sejarah,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: erwinatawidya123@gmail.com
Orchid ID: <https://orcid.org/0009-0007-7294-0842>

I. PENDAHULUAN

Pendidikan berfokus pada terjalannya komunikasi antara pengajar dan siswa untuk membantu siswa memahami tujuan dari pendidikan (Wiratama et al., 2023). Peran pendidikan sangat krusial dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Efendi et al., 2025). Pendidikan adalah salah satu pilar utama bagi kemajuan suatu bangsa (Wiratama et al., 2021). Pendidikan dipahami sebagai suatu proses di mana pengetahuan dan budaya diinternalisasi selama perkembangan setiap individu (Wiratama et al., 2024). Selain membentuk karakter, pendidikan juga berperan dalam membangun rasa ideologi di dalam diri seseorang (Wiratama et al., 2022). Sejarah, sebagai suatu bidang studi, memiliki kontribusi yang signifikan dalam membentuk karakter dan identitas sebuah bangsa (Wiratama et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah harus lebih dari sekadar fokus pada penguasaan materi, melainkan juga bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta memahami berbagai peristiwa sejarah secara menyeluruh.

Pembelajaran sejarah pada abad ke-21 diarahkan tidak hanya untuk menguasai fakta dan kronologi peristiwa, tetapi juga membentuk kemampuan berpikir historis serta literasi sejarah peserta didik. Literasi sejarah merupakan kemampuan memahami, mengevaluasi, menginterpretasikan, dan menggunakan berbagai sumber sejarah secara kritis sehingga peserta didik mampu membangun pemahaman sejarah yang objektif. Kemajuan teknologi dan informasi di zaman digital saat ini berpengaruh, termasuk di sektor pendidikan (Puspita et al., 2025). Di era digital ini, kemampuan tersebut menjadi semakin penting mengingat peserta didik dihadapkan pada banjirnya informasi sejarah yang belum tentu terjamin kevalidannya, sehingga dibutuhkan pembelajaran yang dapat mengasah kemampuan berpikir kritis terhadap beragam sumber informasi. Penguatan literasi sejarah tidak dapat dipisahkan dari penggunaan alat yang melibatkan proses belajar secara aktif. Alat ini berfungsi sebagai sarana penunjang dalam kegiatan belajar melalui aktivitas membaca, berdiskusi, menganalisis informasi, serta mengomunikasikan hasil pemikirannya.

Namun, hasil pengamatan awal di SMK Kartanegara Wates mengindikasikan bahwa proses belajar sejarah masih sangat bergantung pada buku teks dan presentasi. Ini membuat interaksi siswa selama pembelajaran tidak berlangsung secara maksimal. Keadaan ini berpengaruh pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami serta menganalisis materi sejarah. Perolehan tes awal pada uji coba terbatas, di mana rata-rata nilainya hanya mencapai 61,05, belum mencapai KKM yaitu sebesar 82. Maka, dibutuhkan pengembangan pada media yang digunakan, sehingga mendorong partisipasi siswa bersamaan dengan mengembangkan keterampilan literasi sejarah mereka.

Berbagai penelitian mengungkapkan bahwa integrasi media yang disandingkan dengan tipe kooperatif berhasil menaikkan kapasitas pembelajaran sejarah. Bestari et al. (2025)

memperlihatkan bahwa penerapan kartu berdasarkan TGT memiliki dampak yang signifikan terhadap hasil belajar kognitif. Media kartu yang dikombinasikan dengan kegiatan turnamen mempermudah kegiatan pembelajaran, meningkatkan kerjasama antar kelompok, serta menciptakan suasana pembelajaran atraktif dipadankan metode baku. Temuan ini membuktikan penggunaan kartu berpotensi besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah jika dirancang sesuai dengan karakteristik pelajar.

Namun, Alit dan Mursidi (2025) menjelaskan bahwa tantangan utama pembelajaran sejarah pada era disinformasi bukan hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga mengembangkan *historical literacy*. Literasi sejarah mencakup kemampuan mengevaluasi kredibilitas sumber (*sourcing*), memahami konteks sejarah (*contextualization*), membandingkan berbagai sumber (*corroboration*), serta menyusun interpretasi sejarah berdasarkan bukti yang valid (Firmansyah et al., 2022). Oleh karena itu, pembelajaran sejarah memerlukan media yang mampu memfasilitasi siswa dalam mengikuti aktivitas literasi sejarah secara aktif. Dukungan media yang mampu membantu siswa memahami konsep secara konkret dan bermakna (Azizah et al., 2026). Penelitian lain oleh Alkhairunisa (2024) juga menegaskan bahwa inovasi media pembelajaran menjadi satu diantara banyak aspek untuk mendukung kualitas pembelajaran. Pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik akan mampu menaikkan motivasi belajar, keaktifan selama proses pembelajaran, serta mendukung pemahaman isi mata pelajaran sejarah yang bermakna. Maka dari itu, inovasi ini menjadi strategi jitu untuk solusi pembelajaran sejarah pada abad ke-21.

Meskipun demikian, berdasarkan berbagai penelitian tersebut masih terdapat kesenjangan penelitian. Penelitian Bestari et al. (2025) berfokus pada pengaruh media *History Card* berbasis TGT kepada capaian kemampuan intelektual, sedangkan penelitian Alit dan Mursidi (2025) lebih menekankan konsep *historical literacy* tanpa mengembangkan media pembelajaran yang dapat diimplementasikan secara langsung di kelas. Penelitian oleh Alkhairunisa (2024) juga lebih banyak membahas inovasi media pembelajaran sejarah secara umum. Dengan demikian, penelitian yang mengembangkan media pembelajaran berupa kartu yang khusus ditujukan untuk meningkatkan literasi sejarah siswa SMK melalui metode TGT masih sangat terbatas.

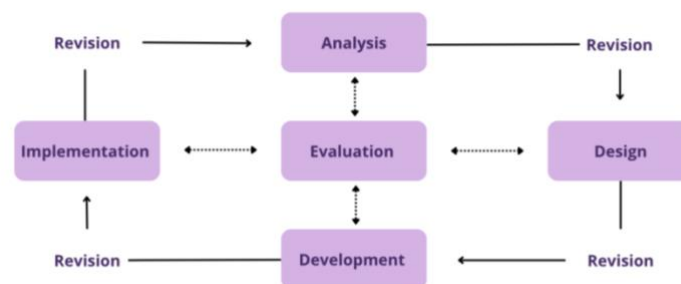
Perbedaan dari penelitian ini dengan penelitian yang telah ada sebelumnya terletak pada integrasi media pembelajaran berbentuk kartu, metode TGT, dan fokus peningkatan literasi sejarah dalam satu produk pembelajaran yang dikembangkan dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian sebelumnya lebih menitikberatkan pada peningkatan hasil belajar, motivasi, dan partisipasi siswa, sedangkan penelitian ini mengutamakan literasi sejarah sebagai tujuan utama melalui kegiatan membaca informasi sejarah, menganalisis isi kartu, berdiskusi secara kolaboratif, dan menyampaikan argumen berdasarkan informasi yang terdapat di kartu. Inovasi yang dikembangkan yaitu pengembangan Media Sejarah *Colour Card* (SCC) yang diterapkan

berdasarkan pada metode TGT, yang dirancang dengan sistematis menggunakan ADDIE, sehingga menghasilkan produk menarik untuk digunakan dan valid, praktis, serta efektif dalam menaikkan literasi siswa SMK.

Penelitian ini bertujuan melakukan pengembangan Media Sejarah *Colour Card* (SCC) yang menggunakan pendekatan TGT dengan model ADDIE. Media yang dihasilkan memiliki kategori valid melalui uji validitas oleh para ahli. Tujuan dari penelitian ini juga mengukur seberapa praktis media tersebut melalui angket respon pasca pemakaian media. Kemudian, penelitian ini juga menilai seberapa efektif Media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT dalam meningkatkan literasi siswa SMK berdasarkan hasil tes awal dan akhir, ketuntasan belajar klasikal, serta nilai *N-Gain*.

II. METODE

Riset ini termasuk dalam kategori *RnD* yang bertujuan menciptakan prduk Sejarah *Colour Card* (SCC) yang berlandaskan model TGT. Proses pengembangan mengikuti tahapan dari model ADDIE. Pemilihan model ADDIE dilakukan karena langkah-langkahnya terstruktur dengan baik dalam menciptakan produk pembelajaran, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga penilaian akhir produk, sehingga mampu menghasilkan media yang layak, praktis, serta efisien (Adeoye et al., 2024). Kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SMK Kartanegara Wates. Partisipan terdiri dari 38 siswa kelas X TPO 8. Dibutuhkan keterlibatan seorang ahli materi, seorang ahli media, serta seorang guru Sejarah Indonesia sebagai responden untuk mengevaluasi kepraktisan media tersebut. Produk yang dihasilkan adalah Sejarah *Colour Card* (SCC) yang didasarkan pada model TGT. Media ini terbentuk dari kartu pembelajaran yang berisi identitas siswa, petunjuk penggunaan, ilustrasi, informasi sejarah, serta pertanyaan yang mendorong siswa untuk membaca, memahami, menganalisis, dan menginterpretasikan informasi sejarah melalui kegiatan diskusi dan permainan kelompok.



Gambar 1. Alur Model Pengembangan ADDIE (Dewi, 2018)

Riset ini menggunakan model ADDIE, langkah yang digunakan seperti gambar 1. Pada fase analisis, dilakukan pengamatan dan tanya-jawab dengan guru sejarah untuk mengetahui apa yang

dibutuhkan dalam pembelajaran, bagaimana ciri-ciri siswa, serta kendala yang muncul selama mengajar. Tahap perancangan mencakup pembuatan bahan ajar, penyiapan media, penyusunan alat penelitian, dan rencana penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT). Fase pengembangan diisi dengan pembuatan produk, selanjutnya dinilai oleh ahli media dan materi, lalu diperbaiki sesuai masukan mereka. Pelaksanaan dilakukan dalam dua sesi, yaitu percobaan kecil dengan 13 siswa dan percobaan lebih besar dengan 38 siswa. Setelah semua terlaksana, tahap evaluasi dijalankan dengan tujuan menilai apakah media tersebut valid, praktis, serta efektif, sebagai dasar untuk menyempurnakan produk.

Dibutuhkan alat untuk menunjang penelitian ini, maka digunakan catatan observasi, panduan wawancara, formulir pengujian para ahli (media dan materi), kuesioner tanggapan guru, kuesioner tanggapan siswa, serta soal tes awal dan akhir. Pengamatan dan wawancara dimanfaatkan pada tahap analisis kebutuhan, sementara kuesioner digunakan untuk mendapatkan data mengenai keabsahan dan kemudahan penggunaan media. Tes awal dan akhir diberikan sebelum dan sesudah pembelajaran memakai media Sejarah *Colour Card* (SCC) guna mengukur peningkatan literasi siswa. Variabel yang diukur dalam studi ini mencakup validitas media, kemudahan penggunaan media, dan efektivitas media. Validitas dinilai berdasarkan masukan dari pakar materi dan pakar media. Kemudahan penggunaan diukur melalui tanggapan guru dan siswa setelah memakai media. Efektivitas media dianalisis berdasarkan perbandingan hasil tes awal dan akhir dengan tolak ukur tuntas secara klasikal dan *Normalized Gain*.

Data penilaian dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif demi mengetahui taraf kelayakan media pembelajaran. Rumus persentase yang digunakan menurut Fitra dan Maksam (2021) adalah:

$$\text{Validitas (V)} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% (1)$$

Kuesioner tanggapan siswa dilakukan pasca pemakaian sarana belajar. Berdasarkan (Fitra & Maksam, 2021) perkiraan kemudahan penggunaan sarana dihitung dengan memakai formula berikut:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor perolehan respon}}{\text{skor maksimal}} \times 100 (2)$$

Analisis efektivitas SCC dilakukan untuk mengukur kemampuan produk yang dikembangkan pada upaya peningkatan literasi siswa. Informasi efektivitas didapat dari nilai tes awal dan akhir setelah memakai sarana SCC dalam pembelajaran. Efektivitas media SCC dianalisis menggunakan *N-Gain* (Wahab et al., 2021) sesuai formula:

$$N\text{Gain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}} (3)$$

Agar lebih akurat, selanjutnya dilakukan perhitungan secara klasikal (Fitra & Maksum, 2021) berdasarkan cara:

$$\text{Ketuntasan Klasikal} = \frac{\text{Jumlah peserta didik yang tuntas}}{\text{Jumlah total peserta didik}} \times 100^{(4)}$$

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Uji sahih sarana termasuk langkah pertama guna memastikan bahwa sarana SCC berbasis TGT sudah memenuhi syarat kelayakan sebelum digunakan dalam kegiatan belajar. Evaluasi dikerjakan oleh pakar konten dan pakar sarana dengan memakai alat uji yang mencakup unsur materi, cara penyampaian, visual, tata bahasa, serta kenyamanan pemakaian. Penelaahan hasil uji bertujuan untuk mengetahui kadar kelayakan sarana agar bisa menjadi pijakan dalam perbaikan dan penyempurnaan hasil sebelum dipakai oleh siswa. Paparan nilai yang didapat terlihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Kevalidan Media SCC

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Validasi Materi	39	40	97,5%	Sangat Valid
Validasi Media	32	40	80%	Valid

Berdasarkan hasil validasi, media ini memperoleh kriteria sangat valid dari validator materi dan valid dari validator media. Data pada tabel diatas memperlihatkan jika materi disajikan sesuai dengan capaian pembelajaran, memiliki ketepatan konsep sejarah, serta mampu mendukung kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada literasi sejarah. Dari aspek media, tampilan Sejarah *Colour Card* (SCC) dinilai menarik, praktis, serta mengandung petunjuk penggunaan, maka layak diimplementasikan saat kegiatan KBM berlangsung. Selain itu, hasil validasi tersebut menunjukkan bahwa Media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT sudah lolos penilaian validator, sehingga boleh dilanjutkan ke tahap uji coba.

Kepraktisan dianalisis berdasarkan formulir respon dari pendidik dan peserta didik setelah pembelajaran menggunakan Media Sejarah *Colour Card* (SCC). Analisis ini bertujuan mengukur keleluasaan pemakaian, penjelasan petunjuk, kesesuaian isi, dan respon pada penerapan media dalam pembelajaran sejarah. Analisis kepraktisan bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media kemudahan dan keefektifan media oleh guru dan siswa pada saat KBM berjalan. Hasil analisis ini menjadi indikator bahwa media yang telah dinyatakan valid juga memiliki tingkat kemudahan penggunaan dan penerimaan yang baik ketika diimplementasikan di kelas. Pemaparan hasil ada pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Uji Kepraktisan Media SCC

Aspek Penilaian	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Angket Respon Guru	39	40	97,5%	Sangat Praktis
Angket Respon 13 Peserta Didik	327	364	89,84%	Sangat Praktis
Angket Respon 38 Peserta Didik	949	1064	89,19%	Sangat Praktis

Berdasarkan tabel diatas, terlihat baik guru maupun siswa merespon dengan baik pada produk Sejarah *Colour Card* (SCC). Guru menganggap SCC ini praktis, pelajaran yang digunakan sesuai, dan mendukung peningkatan kegiatan peserta didik saat belajar mengajar. Sementara, peserta didik menyatakan bahwa media SCC mempunyai *design* atraktif, dapat dimengerti, serta membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih menyenangkan. Temuan ini membuktikan Media SCC berbasis TGT sangat praktis dan bisa digunakan secara optimal pada pelajaran sejarah di kelas.

Keefektifan media dianalisis berdasarkan hasil pre-test, post-test, tuntasnya hasil belajar klasikal, serta skor *N-Gain*. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui meningkat atau tidaknya literasi sejarah siswa pasca mengikuti pembelajaran dengan media SCC. Perbandingan antara hasil tes awal dan akhir akan dimanfaatkan sebagai tolak ukur setelah menerima pembelajaran dengan media yang dikembangkan, sedangkan ketuntasan klasikal dan nilai *N-Gain* digunakan untuk menilai tingkat efektivitas media secara keseluruhan. Hasil analisis keefektifan ini menjadi dasar dalam menentukan keberhasilan Media SCC berbasis TGT untuk meningkatkan literasi. Nilai uji keefektifan media ada pada Tabel 3.

Tabel 3. Hasil Uji Efektivitas Media SCC

Jenis Uji Coba	Skor <i>Pre-Test</i>	Skor <i>Post-Test</i>	Peserta Didik Tuntas	Ketuntasan Belajar Klasikal	Skor <i>N-Gain</i>
Uji Coba Terbatas 13 Peserta Didik	60,00	88,15	11	84,61%	0,68
Uji Coba Luas 38 Peserta Didik	61,05	88,00	35	92,10%	0,70

Berdasarkan tabel diatas, terdapat kenaikan hasil belajar setelah penerapan media Sejarah *Colour Card* (SCC). Kenaikan terlihat pada nilai tes akhir yang lebih tinggi daripada nilai pada tes awal, yang mengindikasikan bawasannya media tersebut efektif dan meningkatkan pengertian peelajaran sejarah. Kemudian, ketuntasan belajar klasikal memperlihatkan bawasannya mayoritas siswa telah tuntas KKM, sehingga pembelajaran dapat dinyatakan berhasil secara klasikal. Hasil ini diperkuat oleh nilai *Normalized Gain* yang termasuk kriteria tinggi, yang berarti Media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT efektif dalam meningkatkan literasi.

B. Pembahasan

Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT sesuai dengan kriteria valid, praktis, serta efektif, dan bisa digunakan pada pelajaran sejarah. Besarnya angka perolehan membuktikan bawasannya isi, desain, dan petunjuk penggunaan sudah sesuai CP serta mudah dimengerti. Hasilnya sesuai dengan penelitian Adeoye et al. (2024) yang menyatakan bahwa model ADDIE dapat menghasilkan media berkualitas melalui tahapan pengembangan yang sistematis.

Keefektifan media terbukti dari lonjakan nilai tes akhir jika dilakukan perbandingan dengan tes awal, pencapaian ketuntasan belajar secara klasikal yang masuk dalam kategori sangat efektif, dan nilai *N-Gain* yang menunjukkan adanya peningkatan kompetensi siswa. Semua ini menunjukkan bahwa media Sejarah *Colour Card* (SCC) tidak hanya mempermudah siswa dalam menguasai materi sejarah, tapi juga memperkuat literasi sejarah mereka. Peningkatan literasi ini dapat dicapai melalui aktivitas membaca, bertukar pikiran, menguraikan, serta menyelesaikan persoalan secara bersama-sama. Hasilnya sejalan bersama temuan Alit dan Mursidi (2025) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran sejarah, sangat penting untuk memupuk kemampuan berpikir kritis dan literasi sejarah melalui metode pembelajaran yang dinamis dan relevan.

Namun, masih terdapat hambatan sebab masih diterapkan pada kelas tunggal di SMK Kartanegara Wates dengan fokus pada satu materi pembelajaran sejarah. Akibatnya, hasil penelitian tersebut belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh karakteristik peserta didik atau untuk materi sejarah yang lain. Untuk itu, disarankan agar penelitian selanjutnya mengembangkan Media Sejarah *Colour Card* (SCC) pada materi sejarah yang berbeda serta mengujinya di jenjang pendidikan atau sekolah yang beragam, dengan jumlah lebih banyak. Dengan langkah ini, harapannya peneliti selanjutnya dapat menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan memperkuat bukti tentang keefektifan Media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT dalam upaya peningkatan literasi.

IV. KESIMPULAN

Penelitian ini berhasil mengembangkan Media Sejarah *Colour Card* (SCC) berbasis TGT dengan metode RnD melalui pendekatan ADDIE yang mencakup kriteria valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi sejarah peserta didik di SMK. Hal ini dibuktikan melalui hasil validasi dari para ahli, respon baik oleh guru dan peserta didik, serta tingkat ketuntasan belajar klasikal yang mencapai 92,10%. Selain itu, nilai Normalized Gain (*N-Gain*) sebesar 0,70 menunjukkan kategori tinggi. Namun, hambatan masih ada sebab penerapan hanya dilaksanakan pada kelas tunggal di SMK Kartanegara Wates dengan fokus pada satu materi pembelajaran sejarah. Akibatnya, hasil penelitian tersebut belum dapat digeneralisasikan untuk seluruh karakteristik peserta didik atau untuk materi sejarah yang lain. Untuk itu, disarankan agar

penelitian selanjutnya mengembangkan Media Sejarah Colour Card (SCC) pada materi sejarah yang berbeda serta mengujinya di jenjang pendidikan atau sekolah yang beragam, dengan jumlah subjek penelitian yang lebih luas. Dengan langkah ini, diharapkan penelitian lanjutan dapat menghasilkan temuan yang lebih komprehensif dan memperkuat bukti tentang efektivitas Media Sejarah Colour Card (SCC) berbasis TGT dalam meningkatkan literasi peserta didik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis sampaikan apresiasi mendalam kepada SMK Kartanegara Wates atas izin, bantuan, dan sarana yang diberikan selama riset ini berlangsung. Penghargaan tulus juga diberikan kepada para pengajar Sejarah Indonesia yang telah menyumbangkan saran, bimbingan, dan berperan penting dalam perancangan serta pengujian Media Sejarah *Colour Card* (SCC) yang menggunakan metode TGT. Dukungan luar biasa juga ditujukan kepada siswa kelas X TPO 8 yang antusias berkontribusi dan bekerja sama sepanjang penelitian ini. Diharapkan temuan riset ini dapat berkontribusi positif pada pengembangan media belajar sejarah serta menjadi salah satu pilihan inovatif guna meningkatkan mutu pendidikan di satuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adeoye, M. A., Wirawan, K. A. S. I., Pradnyani, M. S. S., & Septiarini, N. I. (2024). Revolutionizing Education : Unleashing the Power of the ADDIE Model for Effective Teaching and Learning. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 202–209.
- Alit, M. D., & Mursidi, A. (2025). History Education in the Age of Disinformation: The Role of Historical Literacy in Social Studies Learning. *Jurnal Iqra' Kajian Ilmu Pendidikan*, 10(2).
- Alkhairunisa, A. A. (2024). Historia pedagogia. *HISTORIA PEDAGOGIA Jurnal Penelitian Dan Inovasi Pendidikan Sejarah*, 13(1).
- Azizah, A., Zunaida, N. F., & Nurmilawati, M. (2026). Pengembangan Flipbook Materi Pancasila untuk Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *PTK*, 6(2), 351–362.
- Bestari, B. Y. P., Isjoni, & Barkara, R. S. (2025). Pengaruh Penggunaan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Berbasis Media History card terhadap Hasil Belajar Kognitif Pada Pembelajaran Sejarah. *Jiip (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 8(1), 57–63.
- Dewi, L. (2018). Learning Design Using Addie Approach To Improve Students ' Critical Thinking Skills in Becoming Ethical Librarians. *Jurnal Edulib*, 8(1), 199.
- Efendi, R., Anggrayni, M., & Atlia. (2025). The Effect of the Teams Games Tournament Type Cooperative Learning Model on Science Learning Outcomes. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6), 2186–2191.
- Firmansyah, H., Putri, A. E., & Hakim, L. (2022). Penguat Literasi Sejarah untuk Meningkatkan Historical Thinking Peserta Didik. *Jurnal Artefak*, 9(2), 93–102.
- Fitra, J., & Maksum, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powtoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.23887/jp2.v4i1.31524>
- Puspita, F. D., Afandi, Z., & Wiratama, N. S. (2025). Media Pembelajaran Katalog Digital Museum Airlangga Menggunakan Qr-Code Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik X SMAN 1 MOJO. *Prosiding SEMDIKJAR*.

- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. 5(2), 1039–1045.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budianto, A., Anggraini, R., & Utomo, A. W. (2024). PENDIDIKAN POLITIK BUNG KARNO UNTUK TARUNA MERAH PUTIH NGANJUK SEBAGAI PENGGERAK PEMILIH PEMULA DALAM PEMILU 2024 BUNG KARNO ' S POLITICAL EDUCATION FOR TARUNA MERAH PUTIH NGANJUK AS A DRIVER OF NOVICE VOTERS IN THE 2024 ELECTIONS. MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 3(1), 64–70.
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., Budianto, A., Widiatmoko, S., Yatmin, Sasmita, G. G., & Putra, A. M. (2025). Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk. JPMNT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nain Tana, 3(1), 113–123. <https://doi.org/https://doi.org/10.59603/jpmnt.v3i1.686>
- Wiratama, N. S., Afandi, Z., Budiono, H., & Widiatmoko, S. (2023). PENDAMPINGAN PEMBUATAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS (PTK) UNTUK MGMP SEJARAH SMA KABUPATEN KEDIRI. Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti, 4(1), 42–54.
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Afandi, Z. (2021). 128 Nara, Agus & Zainal , Perkembangan Sosialisme di Danadyaksa Historica, 1(2), 128–140.
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2022). PANCASILA DAN NASAKOM DALAM MEMPERSATUKAN BANGSA INDONESIA (Kajian Kritis Sejarah Intelektual). 2(2), 66–76.