Jurnal Edukasi, Volume 12 No.2, Oktober 2026
EISSN. 2598-4187 ISSN. 2443-0455

Pengembangan Media *Multiply Cards* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Siswa Kelas X MA Darul Ulum

Nisa' Laila Nafiroh

Program Studi Pendidikan Sejarah Univesitas PGRI Delta

nisalaila031@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Sejarah di kelas X MA Darul Ulum. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan siswa kurang aktif dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi sejarah. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Multiply Cards* serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA Darul Ulum. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *ADDIE* yang terdiri atas tahap *Analysis, Design, Development, Implementation,* dan *Evaluation.* Subjek penelitian adalah 13 siswa kelas X MA Darul Ulum. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respons siswa, observasi, dan tes hasil belajar. Data dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian diharapkan menunjukkan bahwa media *Multiply Cards* memperoleh kategori sangat layak berdasarkan penilaian ahli dan mampu meningkatkan hasil belajar Sejarah siswa. Dengan demikian, media *Multiply Cards* dapat dijadikan alternatif media pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menyenangkan dalam pembelajaran Sejarah di kelas X MA Darul Ulum.
Kata kunci: Media pembelajaran, Multiply Cards, Sejarah, Hasil belajar, ADDIE.

Abstract

This study was motivated by the low history learning outcomes of tenth-grade students at MA Darul Ulum. The learning process was still dominated by conventional teaching methods. Resulting in low student participation and motivation. Therefore, an innovative and interactive learning medium is needed to improve students understanding of history. This study aimed to develop *Multiply Cards* as a learning medium and determine its effectiveness in improving student history learning outcomes. The research employed the *Research and Development (R&D)* method using the *ADDIE* model, which consists of Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were 13 tenth-grade student of MA Darul Ulum. Data were collected through expert validation sheets, questionnaries, observations, and learning achievement tests. The data were analyzed using descriptive qualitative and quantitave techniques. The expected findings indicate that *Multiply Cards* is highly feasible based on expert validation and effectively improves student history learning outcomes. Therefore, *Multiply Cards* can be used as an innovative and effective learning medium in History classes.
Keywords; Learning media, Multiply Cards, History, Learning Outcomes, ADDIE.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang memiliki peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, berkarakter, serta mampu beradaptasi terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam implementasi Kurikulum Merdeka, proses pembelajaran diarahkan agar peserta didik menjadi subjek belajar yang aktif melalui kegiatan yang kontekstual, kolaboratif, dan bermakna. Oleh karena itu, guru dituntut untuk mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif melalui pemanfaatan model, strategi, maupun media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022; Arsyad, 2021).

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Penggunaan media yang sesuai dapat meningkatkan perhatian, motivasi, serta keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Sebaliknya, pembelajaran yang hanya berpusat pada guru melalui metode ceramah menyebabkan peserta didik cenderung pasif sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar (Nurrita, 2018; Tafonao, 2018).

Mata pelajaran Sejarah memiliki fungsi penting dalam membentuk kesadaran sejarah, menanamkan nilai-nilai kebangsaan, serta mengembangkan kemampuan berpikir historis peserta didik. Pembelajaran sejarah tidak hanya berorientasi pada penguasaan fakta dan kronologi peristiwa, tetapi juga mendorong peserta didik untuk menganalisis hubungan sebab-akibat, memahami perubahan sosial, serta mengambil nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu, pembelajaran sejarah memerlukan media yang mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menarik, dan bermakna sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi yang dipelajari (Susanto, 2014).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di kelas X MA Darul Ulum, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Sejarah masih belum optimal. Dari 13 peserta didik yang mengikuti pembelajaran, masih terdapat beberapa peserta didik yang memperoleh nilai di bawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Selain itu, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dengan memanfaatkan buku paket sebagai sumber belajar utama. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran, mudah merasa bosan, serta mengalami kesulitan memahami materi sejarah yang bersifat konseptual dan kronologis.

Rendahnya hasil belajar peserta didik menunjukkan bahwa diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbentuk kartu edukatif. Media kartu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk belajar melalui aktivitas berdiskusi, mencocokkan konsep, menjawab pertanyaan, serta bekerja sama dalam kelompok sehingga pembelajaran menjadi lebih interaktif. Penggunaan media permainan edukatif juga terbukti mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik karena menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Putri & Lestari, 2022; Sari & Setiawan, 2020).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran menggunakan model *ADDIE* memberikan hasil yang positif terhadap kualitas pembelajaran. Dewi (2023) menyatakan bahwa

media pembelajaran yang dikembangkan dengan model *ADDIE* dinyatakan layak digunakan berdasarkan hasil validasi ahli serta memperoleh respons positif dari peserta didik. Penelitian Wulandari dan Sari (2023) juga menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis permainan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Selain itu, penelitian Hidayat dan Yusuf (2024) menjelaskan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dipadukan dengan teknologi maupun aktivitas interaktif dapat meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran.

Meskipun demikian, sebagian besar penelitian sebelumnya mengembangkan media berbasis kartu, maupun permainan edukatif secara umum. Penelitian mengenai pengembangan media *Multiply Cards* pada mata pelajaran Sejarah di jenjang Madrasah Aliyah masih sangat terbatas. Padahal, media berbentuk kartu memiliki karakteristik yang sesuai untuk pembelajaran sejarah karena mampu membantu peserta didik menghubungkan fakta, tokoh, konsep, serta urutan peristiwa melalui aktivitas belajar yang kolaboratif.

Kekurangan dalam penggunaan media pembelajaran yang interaktif dan rendahnya prestasi belajar siswa menunjukkan perlunya menghadirkan media pembelajaran sejarah yang sesuai dengan karakteristik siswa serta materi yang diajarkan. Situasi ini menjadikan pengembangan media *Multiply Cards* sangat penting, terutama sebagai alternatif yang menggabungkan aktivitas belajar dengan permainan dalam pembelajaran sejarah. Media ini diharapkan tidak hanya meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu siswa dalam memahami materi sejarah yang bersifat konseptual dan kronologis melalui pengalaman belajar yang lebih menarik dan kolaboratif. Selain itu, masih minimnya penelitian tentang *Multiply Cards* dalam pembelajaran Sejarah di Madrasah Aliyah menjelaskan adanya kekosongan penelitian yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. Oleh karena itu, penelitian ini perlu dilakukan untuk menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan prestasi belajar sejarah siswa kelas X di MA Darul Ulum.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan model *Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation (ADDIE)*. Model *ADDIE* dipilih karena memiliki tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi. Model ini telah banyak digunakan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran karena mampu menghasilkan produk yang valid, praktis, dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran (Branch, 2009; Sugiyono, 2023).

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi : (1) Bagaimana tingkat kelayakan media *Multiply Cards* pada pembelajaran Sejarah bagi siswa kelas X MA Darul Ulum (2) Bagaimana efektivitas media pembelajaran Multiply Cards dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X MA Darul Ulum. penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran *Multiply Cards* yang layak digunakan dalam pembelajaran sejarah serta mengetahui efektivitas penggunaannya dalam meningkatkan hasil belajar sejarah siswa kelas X MA Darul Ulum.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D).* Pendekatan yang diterapkan dalam penelitian ini memadukan metode kualitatif dan kuantitatif yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk serta menguji Tingkat efektivitas produk yang dikembangkan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan tidak terbatas pada benda fisik, tetapi juga dapat berupa model, media pembelajaran, strategi, maupun system pembelajaran.penelitian ini mengacu pada model pengembangan *ADDIE* sebagaimana dijelaskan oleh (Sugiyono, 2023).

Model ADDIE terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model tersebut dipilih karena memiliki tahapan yang terstruktur serta mmeberikan fleksibilitas dalam proses pengembangan media pembelajaran.



Gambar 1.1 Model pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2023)

Penelitian ini dilaksanakan di MA Darul Ulum pada semester genap pada tahun ajaran 2025/2026. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X yang bejumlah 13 orang. Teknik pengambilan sampel menggunakan sampling jenuh, yaitu Teknik yang menjadikan seluruh anggota populasi sebagai sampel penelitian.

Tahapan penelitian mengacu pada model ADDIE yang diawali dengan tahapan *analysis* untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran serta permasalahan yang terjadi melalui kegiatan observasi dan wawancara Bersama guru. Selanjutnya, pada tahapan *design* peneliti merancang media Multiply Cards yang mencakup pembuatan desain dan soal. Tahap *development* dilakukan dengan membuat produk yang telah dirancang kemudian dilanjutkan dengan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi guna mengetahui Tingkat kelayakan produk. Setelah dinyatakan layak, tahap *implementation* dilakukan dengan menerapkan media kepada siswa kelas X dalam kegiatan pembelajaran. Tahap terakhir yaitu *evaluation,* yang bertujuan untuk menilai efektivitas penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) lembar validasi ahli media, (2) lembar validasi ahli materi, dan (3) instrumen tes hasil belajar. Lembar validasi ahli media digunakan untuk menilai kualitas media berdasarkan beberapa aspek, seperti tampilan, desain, tingkat keterbacaan, kemudahan penggunaan, dan kelayakan media pembelajaran. Di sisi lain, lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, ketetapan konsep, penggunaan bahasa, serta penyajian materi pada media *Multiply Cards.*

Instrumen tes hasil belajar disusun dalam bentuk pretest dan posttest yang terdiri atas 10 soal pilihan ganda. Penyusunan soal dilakukan berdasarkan indikator pembelajaran Sejarah pada

materi teori kedatangan Kerajaan hindu budha. Selain itu, angket validasi menggunakan skala likert dengan rentang skor 1 sampai 4 untuk mengukur Tingkat kelayakan media yang dikembangkan. Melalui penggunaan instrumen tersebut, peneliti dapat memperoleh data terkait Tingkat kelayakan media serta peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media Multiply Cards.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan pendekatan kuantitatif deskriptif dan kuantitatif inferensial. Pendekatan kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil validasi media dan materi melalui perhitungan persentase kelayakan produk. Sementara itu, pendekatan kuantitatif inferensial digunakan untuk menganalisis hasil belajar siswa dengan membandingkan nilai pretest dan posttest menggunakan perhitungan N-Gain serta paired sample t-test guna mengetahui tingkat signifikansi peningkatan hasil belajar setelah penerapan media *Multiply Cards.*

1. Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk menilai tingkat kelayakan media pembelajaran Multiply Cards yang telah dikembangkan. Penilaian kelayakan media dilakukan oleh ahli media, Bapak Muhammad Faris Abdil Aziz, S.Ab., M.Pd. Data penelitian diperoleh melalui hasil penilaian dari ahli media dalam bentuk skor pada setiap aspek yang dinilai, kemudian data tersebut disusun dan ditabulasi. Setelah itu, skor hasil penilaian diolah menjadi nilai persentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Persentase yang dihasilkan kemudian dianalisis dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1.2 Kriteria Kelayakan Media.

Rentang Presentase	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak
41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Sumber : Sugiono (2023)

2. Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui sejauh mana kesesuaian isi yang terdapat dalam media *Multiply Cards* dengan kompetensi pembelajaran sejarah yang ditetapkan. Penilaian kelayakan materi dilakukan oleh ibu Naning Ikfina, S.Pd. selaku guru Pelajaran Sejarah di kelas X MA Darul Ulum. Hasil penilaian dari ahli materi dikumpulkan dalam bentuk skor pada setiap aspek, kemudian data tersebut ditabulasi untuk memperoleh hasil akhir. Selanjutnya, skor yang diperoleh diubah kedalam bentuk presentase dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\%$$

Presentase yang dihasilkan kemudian dianalisis dan diinterpretasikan berdasarkan kriteria tingkat kelayakan yang tercantum pada tabel berikut:

Tabel 1.3 Kriteria Kelayakan Media.

Rentang Presentase	Kategori
81-100%	Sangat Layak
61-80%	Layak

41-60%	Cukup Layak
21-40%	Kurang Layak
0-20%	Tidak Layak

Sumber : Sugiono (2023)

3. Hasil Belajar

Pengukuran hasil belajar siswa dilakukan melalui test yang terdiri dari *pre-test dan post-test* dengan bentuk soal pilihan ganda. *Pre-test* dilaksanakan sebelum proses pembelajaran dimulai dengan tujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa, sedangkan *post-test* diberikan setelah penerapan media *Multiply Cards* untuk melihat adanya peningkatan hasil belajar yang terjadi.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain sebagai berikut:

$$\boldsymbol{N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}}$$

(Sugiyono, 2023)

Nilai N-Gain yang diperoleh selanjutnya dikelompokkan ke dalam kategori tingkat peningkatan hasil belajar sesuai dengan klasifikasi yang terdapat pada tabel berikut:

Tabel 1.4 Hasil N-Gain.

Rentang NGain	Kriteria
>0,70	Peningkatan Tinggi
0,30 – 0,70	Peningkatan Sedang
<0,30	Peningkatan Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk menilai tingkat kelayakan sekaligus efektifitas media pembelajaran *Multiply Cards* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Teori Kedatangan Kerajaan Hindu Budha. Media yang dikembangkan berupa *Multiply Cards* yang dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Media *Multiply Cards* kemudian direvisi sesuai dengan masukan yang diberikan oleh validator, perubahaan yang dilakukan meliputi penambahan ilustrasi dan warna pada kartu agar media lebih interaktif dan menarik.



Gambar 1.1 *Media Pembelajaran*

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran *Multiply Cards* berbasis kartu yang dirancang sebagai media pendukung pembelajaran Sejarah pada materi teori kedatangan Kerajaan hindu budha untuk siswa kelas X MA Darul Ulum. Media ini menggunakan Multiply Cards sebagai media pembelajaran yang dirancang dalam bentuk kartu soal interaktif.

Setiap kartu berisi pertanyaan yang berkaitan dengan materi teori kedatangan kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia sehingga peserta didik dapat belajar melalui aktivitas bermain sambil berdiskusi. Penggunaan media kartu ini menjadikan proses pembelajaran lebih aktif, menyenangkan, dan mendorong partisipasi peserta didik dalam memahami materi.

Multiply Cards memiliki ukuran 6x9 cm yang dicetak menggunakan bahan Art Paper 260 gram berwarna penuh serta disertai dengan ilsutrasi

Kerajaan Hindu Budha agar mampu menarik perhatian siswa selama proses pembelajaran.

Seluruh komponen media dirancang menggunakan bahan yang memiliki daya tahan baik sehingga dapat digunakan secara berulang serta kartu soal dilimanisi untuk menjaga kualitasnya. Desain media dibuat dengan mempertimbangkan karakteristik sekolah siswa menengah atas, melalui penggunaan warna yang menarik, ilustrasi yang komunikatif, serta aturan permainan yang sederhana sehingga mudah dipahami dan digunakan.

Pengembagan media *Multiply Cards* diharapkan mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna. Integrasi permainan edukatif dengan media berbasis kartu memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara aktif melalui kegiatan bermain sekaligus mengeksplorasi materi pembelajaran secara mandiri sehingga tujuan pembelajaran Sejarah dapat tercapai secara lebih optimal.

1. Hasil Validasi Ahli Media

Tabel 1.2 Indikator Validasi Ahli Media

No.	**Aspek Penelitian**	**Indikator**	**Jumlah Butir**
1.	Tampilan Media	Menilai kesesuaian desain media, tata letak, keterbacaan huruf, pemilihan jenis huruf, dan kombinasi warna media.	5
2.	Ilustrasi dan Visual	Menilai kesesuaian ilustrasi dengan materi, kemampuan ilustrasi membantu pemahaman siswa, kualitas gambar, dan kesesuaian ilustrasi dengan karakteristik siswa.	4
3.	Keterbacaan dan Kejelasan	Menilai penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, dan sistematika penyajian informasi pada media.	3
4.	Kesesuaian Media	Menilai kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, dukungan terhadap proses pembelajaran, dan kemampuan media meningkatkan minat belajar siswa.	4

5.	Aspek Teknis	Menilai kepraktisan, keamanan, dan ketahanan media saat digunakan dalam pembelajaran.	3
Jumlah			19

Instrumen validasi ahli media disusun untuk menilai tingkat kelayakan media pembelejaran *Multiply Cards* berdasarkan lima aspek penilaian, yaitu tampilan media, ilustrasi dan visual, keterbacaan dan kejelasan, kesesuaian media, serta aspek teknis. Aspek tampilan media digunakan untuk menilai kualitas desain, tata letak, pemilihan jenis dan ukuran huruf, serta kombinasi warna yang diterapkan pada media. Aspek ilustrasi dan visual bertujuan menilai kesesuaian gambar dengan materi pembelajaran, kualitas ilustrasi, dan daya tarik visual media. Aspek keterbacaan dan kejelasan digunakan untuk mengevaluasi penggunaan bahasa, penyusunan kalimat, serta sistematika penyajian informasi agar mudah dipahami oleh siswa. Aspek kesesuaian media menilai keselarasan media dengan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan, serta kemampuanya dalam mendukung proses pembelajaran, dan meningkatkan minat belajar siswa. Sementara itu, aspek teknis digunakan untuk menilai kepraktisan, keamanan, dan ketahanan media selama digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sedangkan untuk mengatahui kelayakan materi dalam media *Multiply Cards* dilakukan perhitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X\, i} \times 100$$

$$P = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$P = \frac{71}{76} \times 100\% = 93{,}42$$

Berdasarkan hasil validasi media, diperoleh presentase sebesar 93,42% yang menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak untuk digunakan sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan.

Jumlah Skor	71
Skor Maksimal	76
Hasil Penelitian	93,42
Kriteria	Sangat Layak

2. Hasil Validasi Ahli Materi

Tabel 1.3 Indikator Validasi Ahli Materi

No.	**Aspek Penelitian**	**Indikator**	**Jumlah Butir**
1.	Kesesuaian Materi	Menilai kesesuaian materi dengan capaian pembelajaran / kompetensi, tujuan pembelajaran, karakteristik perkembangan siswa kelas X MA, dan kurikulum yang berlaku.	4

2.	Keakuratan Materi	Menilai kebenaran konsep, ketepatan isi materi, kejelasan pencapaian, serta tidak menimbulkan miskonsepsi.	3
3.	Penyajian Materi	Menilai sistematika penyajian, kemudahan materi dipahami, daya tarik penyajian, serta kemampuan materi dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai teori sejarah kedatangan agama Hindu Budha.	4
4.	Kebahasaan	Menilai kesusuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa, kejelasan kalimat, ketepatan penggunaan istilah, dan kesesuaian ejaan dengan kaidah bahasa Indonesia.	4
5.	Keterkaitan Materi Dengan Media Game Edukatif	Menilai keterpaduan materi dengan permainan, kemampuan media mendukung pembelajaran sambil bermain, dan kemampuanya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.	3
	Jumlah		18

Instrumen validasi ahli materi disusun untuk menilai kelayakan isi media pembelajaran *Multiply Cards* berdasarkan lima aspek penilaian, yaitu kesesuaian materi, keakuratan materi, penyajian materi, kebahasaan, dan keterkaitan materi dengan media game edukatif. Aspek kesesuaian materi digunakan untuk menilai keselarasan materi dengan capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, karakteristik siswa kelas X Madrasah Aliyah, serta kurikulum yang berlaku. Aspek keakuratan materi bertujuan mengevaluasi ketepatan konsep, kejelasan isi, dan penyampaian materi agar tidak menimbulkan miskonsepsi.

Aspek penyajian materi menilai sistematika penyajian, kemudahan materi dipahami, daya tarik penyajian, serta kemampuannya dalam meningkatkan pemahaman siswa. Aspek kebahasaan digunakan untuk mengevaluasi penggunaan bahasa, istilah, dan ejaan agar sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik. Sementara itu, aspek keterkaitan materi dengan media game edukatif menilai kesesuaian materi dengan mekanisme permainan serta kemampuannya dalam mendukung pembelajaran yang interaktif dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

Jumlah Skor	69
Skor Maksimal	72
Hasil Penelitian	95,83
Kriteria	Sangat Layak

Sedangkan untuk mengatahui kelayakan materi dalam media *Multiply Cards* dilakukan perhitungan menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X\, i} \times 100$$

$$P = \frac{Jumlah\ skor\ yang\ diperoleh}{Jumlah\ skor\ maksimal} \times 100\%$$

$$P = \frac{69}{72} \times 100\% = 95{,}83$$

Berdasarkan data hasil validasi yang telah dipaparkan, diperoleh presentase sebesar 95,83% yang menunjukkan bahwa media tersebut termasuk dalam kategori sangat layak digunakan dan sesuai dengan standar yang telah ditetapkan.

Hasil belajar siswa yang menggunakan media *Multiply Cards* diukur melalui pelaksanaan pretest dan posttest pada pembelajaran Sejarah materi teori kedatangan Kerajaan Hindu Budha di kelas X. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan hasil belajar siswa, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 1.4 Nilai Pre-Test Post-Test

Nama	Pre-Test	Post-Test
PTR	78	94
AML	68	93
SHFY	42	89
ADT	74	92
NND	68	93
UL	64	96
RZK	58	90
NIA	36	84
MHMD	70	95
ZKY	74	94
RF	84	100
VCKY	40	84
YSMN	52	90
Rata-Rata	62,15	91,85

Untuk mengetahui hasil belajar terhadap media *Multiply Cards* dilakukan perhitungan menggunakan rumus:

$$\text{N-gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimum - Skor\ Pretest}$$

Memanfaatkan rumus N-gain dalam memperoleh peningkatan hasil belajar seperti dibawah ini:

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	13	0,6923	1,0000	0,7939	0,07939
Ngain_Persen	13	69,23	100,00	79,39	7,9393
Valid N (listwise)	13				

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkanya media *Multiply Cards* dalam pembelajaran Sejarah, khususnya pada materi teori kedatangan kerajaan hindu budha di kelas X MA. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari perbandingan nilai siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, di mana hasil *post-test* menunjukkan capaian yang lebih tinggi dibandingkan *pre-test*.

Selain itu, hasil analisis menggunakan rumus N-Gain menghasilkan skor sebesar 0,79 yang berada pada kategori tinggi. Capaian tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan media *Multiply Cards* memberikan dampak yang positif dalam proses pembelajaran. Media ini dinilai mampu membantu siswa dalam memahami materi yang diajarkan dengan lebih mudah, meningkatkan keterlibatan, serta mendukung tercapainya hasil belajar yang lebih optimal secara keseluruhan.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran *Multiply Cards* memperoleh tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Validasi dari ahli media mencapai 93,42%, sedangkan validasi dari ahli materi mencapai 95,83%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan telah memenuhi aspek tampilan, penyajian, kemudahan penggunaan, dan kesesuaian materi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Assidiq, Syaifuddin, dan Asih (2025) yang mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis kartu permainan pada materi Sejarah Indonesia.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media berbasis kartu dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran sejarah. Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada penggunaan media berbasis kartu dalam pembelajaran sejarah, sedangkan perbedaannya terdapat pada bentuk media, materi, dan subjek penelitian. Dengan demikian, hasil validasi menunjukkan bahwa *Multiply Cards* layak digunakan sebagai media pembelajaran sejarah bagi siswa kelas X MA Darul Ulum.

Peningkatan hasil belajar siswa terlihat dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 62,15 yang meningkat menjadi 91,85 pada *post-test*. Hasil perhitungan N-Gain sebesar 0,79 termasuk dalam kategori tinggi. Peningkatan tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran *Multiply Cards*.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Syafitri, Arafat, dan Selegi (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media *Multiply Cards* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, penelitian Krisdiana dan Jamaludin (2023) mengenai penggunaan media *flash card* juga menunjukkan bahwa media

pembelajaran berbasis kartu dapat mendukungpeningkatan hasil belajar siswa.

Kesamaan hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis kartu dapat menjadi salah satu alternatif dalam menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan membantu siswa memahami materi yang dipelajari. Dalam penelitian ini, *Multiply Cards* digunakan untuk membantu siswa memahami materi teori kedatangan Kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia melalui kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif.

Peningkatan hasil belajar tersebut dapat dijelaskan melalui teori konstruktivisme yang memandang bahwa siswa membangun pengetahuannya melalui pengalaman belajar secara aktif. Dalam penggunaan *Multiply Cards*, siswa tidak hanya menerima informasi dari guru, tetapi juga terlibat dalam kegiatan bermain, menjawab pertanyaan, dan berdiskusi. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengolah informasi dan menghubungkannya dengan pengetahuan yang telah dimiliki sehingga materi pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami.

Penggunaan *Multiply Cards* juga sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada siswa dalam Kurikulum Merdeka. Pembelajaran diarahkan agar siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator (Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2022). Melalui kegiatan permainan kartu, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih aktif dibandingkan pembelajaran yang hanya berorientasi pada penyampaian materi secara verbal.

Selain itu, *Multiply Cards* menerapkan unsur *Game-Based Learning* karena proses pembelajaran memanfaatkan mekanisme permainan sebagai bagian dari kegiatan belajar. Penggunaan kartu yang dilengkapi dengan pertanyaan dan ilustrasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik serta mendorong keterlibatan siswa selama proses pembelajaran. Dengan demikian, unsur permainan dalam *Multiply Cards* tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga menjadi bagian dari proses siswa dalam memahami materi sejarah.

Penggunaan teks dan ilustrasi pada *Multiply Cards* juga dapat dikaitkan dengan teori kognitif pembelajaran multimedia yang menjelaskan bahwa informasi dapat diproses melalui saluran verbal dan visual (Mayer, 2021). Penyajian materi melalui kombinasi teks dan gambar pada kartu dapat membantu siswa memperoleh informasi dalam bentuk yang lebih bervariasi. Hal tersebut mendukung penyajian materi sejarah yang memiliki banyak konsep dan informasi sehingga lebih mudah dipelajari oleh siswa.

Berdasarkan hasil validasi, peningkatan hasil belajar, serta dukungan penelitian terdahulu dan teori pembelajaran, media *Multiply Cards* dinyatakan layak digunakan dan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sejarah. Media ini menjadi alternatif pembelajaran berbasis kartu yang dapat digunakan untuk menciptakan pembelajaran sejarah yang lebih aktif, menarik, dan melibatkan siswa secara langsung

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari penelitian ini, media pembelajaran berbasis kartu (*Multiply Cards)* dianggap sangat sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk kelas X di MA. Kelayakan media ini tercermin dalam hasil evaluasi dari ahli media yang mencapai 93,42% dan ahli materi yang memperoleh 95,83%, keduanya termasuk dalam kategori sangat layak.

Penggunaan *Multiply Cards* juga terbukti mampu meningkatkan prestasi belajar siswa. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata nilai siswa yang berupa dari 62,15 pada *pre-test* menjadi 91,85 pada *post-test,* dengan nilai N-Gain yang mencapai 0,79 yang masuk dalam kategori tinggi. Hasil ini menunjukkan bahwa *Multiply Cards* efektif dalam membantu siswa memahami materi mengenai teori kedatangan Kerajaan hindu budha, serta menciptakan susasana pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan.

Untuk penelitian mendatang, disarankan agar pengembangan *Multiply Cards* tidak hanya berfokus pada satu jenis materi pembelajaran, tetapi juga dapat diterapkan untuk berbagai materi lain yang relevan. Penilitian lanjutan juga bisa memperkenalkan fitur media yang lebih beragam dan interaktif, serta melakukan analisis lebih mendalam tentang efek penggunaan media dalam jangka panjang, sehingga bisa mendapatkan hasil penelitian yang lebih menyeluruh dan mendetai

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran*. RajaGrafindo Persada.

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.

Dewi, G. K. (2023). *Pengembangan media ULTA pada mata pelajaran IPAS kelas V sekolah dasar*. Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 8(4), 410–422.

Handayani, F. A., & Haryati, T. (2024). *Pemanfaatan media pembelajaran QR Code sebagai upaya implementasi pendidikan sesuai kodrat zaman KHD di SMP Negeri 6 Semarang*. Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan, 9(2), 809–815.

Hidayat, R., & Yusuf, M. (2024). *Penggunaan media berbasis QR Code untuk meningkatkan interaktivitas pembelajaran di sekolah dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 9(1), 33–41.

Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Capaian pembelajaran IPAS fase C sekolah dasar dalam Kurikulum Merdeka*. Kemdikbudristek.

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning (3rd ed.)*. Cambridge University Press.

Nurrita, T. (2018). *Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa*. Misykat, 3(1), 171–187.

Pratiwi, I., & Rahmawati, L. (2019). *Penggunaan media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.* Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 5(1), 45–53.

Putri, A. D., & Lestari, P. (2022). *Penerapan pembelajaran berbasis permainan untuk meningkatkan keaktifan siswa sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 8(3), 145–153.

Sari, N., & Setiawan, D. (2020*). Pengaruh media permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar.* Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 6(2), 120–128.

Satriana, M., Haryani, W., Jafar, F. S., Maghfirah, F., Sagita, A. D. N., Sopia, & Septiani, F. A. (2022). *Media pembelajaran digital dalam menstimulasi keterampilan literasi anak usia 5–6 tahun*. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha, 10(3), 408–414.

Sugiyono. (2023). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

Suprihatiningrum, J. (2017). *Strategi pembelajaran: Teori dan aplikasi*. Ar-Ruzz Media.