



## Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis, Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Dengan *Board Game* di SMA Kristen 1 Tomohon

Stevani Caroline Rangan<sup>1</sup>, Hary Dwi Estafianto<sup>2</sup>

Universitas Negeri Manado

### Abstract

Received: 3 Desember 2024

Revised: 15 Desember 2024

Accepted: 29 Desember 2024

This study aims to determine the relationship between eye-foot coordination. This study aims to determine: 1) the results of developing the board game "Asyiikounting" as accounting learning media; 2) the feasibility of the Board Game "Asyiikounting" as a learning media for Accounting based on the assessment of material experts and media experts and students; 3) analysis of the improvement students' critical thinking skills, problem-solving skills, and students interest before and after using the "Asyiikounting" Board Game in class XII IPS SMA Kristen 1 Tomohon. This research is a development research model of Borg & Gall. The data was collected through documentation, questionnaires and measuring the post-test- pre-test. The results showed that: 1) "Asyiikounting" Board Game is feasible to use; 2) Validation of the "Asyiikounting" Board Game from the material expert is "feasible", media expert is "very feasible" and students is "feasible"; 3) Using Board Game "Asyiikounting" in accounting learning significantly can improve critical thinking skills, problem solving skills and student interest. So the conclusion is using Board Game "Asyiikounting" effective support learning activities.

**Keywords:** Board Game, Critical Thinking Skill, Problem Solving Skill, Student's Learning Interest

(\* ) Corresponding Author: [stevanirangan@unima.ac.id](mailto:stevanirangan@unima.ac.id), [haryestafianto@unima.ac.id](mailto:haryestafianto@unima.ac.id)

**How to Cite:** Rangan, S., & Estafianto, H. (2024). Peningkatan Kemampuan Berpikir Kritis, Kemampuan Pemecahan Masalah dan Minat Belajar Siswa Dengan Board Game di SMA Kristen 1 Tomohon. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(24.2), 824-924. Retrieved from <https://jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/11596>

## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini mengalami perubahan yang sangat pesat. Sejalan dengan itu maka tuntutan terhadap kualitas sumber daya manusia menjadi meningkat. Upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia menjadi point penting untuk mencapai pembangunan suatu negara. Wadah yang paling tepat untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia adalah melalui pendidikan. Sekolah yang merupakan lembaga pendidikan harus menjadi lembaga yang bermutu tinggi. Salah satu yang menjadi unsur penting peningkatan mutu pendidikan adalah peningkatan mutu peserta didik. Keberhasilan mutu peserta didik merupakan tugas dan tanggungjawab sekolah yang merupakan tempat untuk menghasilkan siswa yang berkualitas. Semuanya tidak dapat lepas dari proses pembelajaran bermakna yang diperoleh siswa di dalam kelas.

Penggunaan game dalam pembelajaran selain memberi beberapa manfaat yaitu meningkatkan minat belajar dapat juga meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan kemampuan berpikir kritis siswa. Keterampilan abad ke-21 merupakan keterampilan yang sangat penting yang perlu dimiliki dan dikuasai setiap orang agar dapat berhasil di dalam menghadapi banyak tantangan, dan permasalahan di dalam kehidupan dan karir di abad ke 21. Berpikir kritis, pemecahan masalah, kreativitas dan inovasi, komunikasi, dan kolaborasi merupakan keterampilan abad ke-21. Keterampilan ini sangat diperlukan dalam menghadapi kehidupan yang sangat kompleks dan penuh tantangan agar dapat berhasil dalam kehidupan dan dunia kerja.

Ada kebutuhan untuk mengembangkan keterampilan baru untuk menghadapi tantangan masa depan dan mempersiapkan siswa untuk pekerjaan dan teknologi baru, termasuk peran pekerjaan yang belum ada. Teknologi telah menjadi "strategi keseluruhan bagaimana untuk hidup, bertahan dan berkembang di abad ke-21" (Prensky 2004, 14). Kaum muda saat ini berkomunikasi, membeli dan menjual, mencari informasi, dan bersosialisasi secara berbeda. Konteks abad ke-21 membutuhkan seperangkat kompetensi baru di luar literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK): komunikasi, kolaborasi, keterampilan sosial dan budaya, kreativitas, critical thinking, problem solving, produktivitas dalam dunia global, belajar untuk mempelajari keterampilan, self-direction, planning, fleksibilitas, risk taking, conflict management, dan rasa inisiatif dan kewirausahaan (Voogt, Roblin 2012, 299).

Pembelajaran aktif mencakup bentuk-bentuk pembelajaran di mana pelajar memiliki kendali atas masukan informasi. Ini meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam tugas-tugas pembelajaran dan menawarkan nilai tambah yang signifikan untuk memberikan peserta didik kemampuan untuk mengatasi tantangan baru, memecahkan masalah dan beradaptasi dengan perubahan dalam teknologi, pengetahuan, dan pekerjaan (Edens 2000, 55)

Oleh karena itu, *game* dapat dianggap sebagai salah satu alat untuk mengembangkan keterampilan baru untuk abad ke-21. Bermain *game* dapat mengembangkan "disposisi pemain" yang dapat mendorong peserta didik untuk berkembang dalam perubahan, menemukan wawasan baru, dan belajar bagaimana mengatasi hambatan.

Menggunakan permainan dalam pendidikan sebagian besar berfokus pada peningkatan keterampilan berpikir kritis sambil mengajar mata pelajaran tertentu, dengan memungkinkan siswa untuk berpikir *out of the box* saat mereka mengikuti aturan (Zirawaga 2017,55). *Game* yang memasukkan konten kurikulum atau materi pendidikan lainnya disebut sebagai *game* edukasi (Michel 2016,15). Permainan memainkan peran penting dalam membangun kepercayaan diri siswa. Sebagai alat pendidikan, permainan bersifat konstruktif karena menghidupkan metode pengajaran yang biasanya dianggap membosankan (Boyle 2011,22).

Dalam meningkatkan minat belajar, keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah maka perlu merancang suatu pembelajaran yang membiasakan siswa untuk mengkonstruksi sendiri pengetahuannya. Pembelajaran berbasis permainan pendidikan dapat menumbuhkan minat dan motivasi dalam belajar selain itu juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengajarkan keterampilan abad ke-21 yang berharga diantaranya keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Dalam pembelajaran akuntansi di SMA Kristen 1 Tomohon terkesan menjadi sebuah pelajaran yang membosankan bagi siswa karena menggunakan perhitungan angka-angka keuangan dari berbagai macam bukti transaksi sehingga menyebabkan siswa mengalami kurang ketertarikan atau kebosanan untuk mempelajari materi Akuntansi. Masalah tersebut dapat berpengaruh terhadap minat belajar yang cenderung dapat mengakibatkan penurunan kualitas belajar. Sedangkan prestasi belajar siswa menjadi salah satu prioritas yang ingin dicapai di lembaga pendidikan sekolah, seorang siswa dapat berprestasi dalam belajar disebabkan oleh minat dan motivasi siswa yang tinggi.

Permasalahan yang terjadi di sekolah SMA Kristen 1 Tomohon pada kelas IPS mata pelajaran Akuntansi sebenarnya dapat diatasi dengan merancang atau membuat permainan yang bisa dipakai menjadi media pembelajaran untuk mempermudah siswa mengerti suatu pokok bahasan. Sehingga peneliti mengembangkan sebuah *game* khusus di bidang Akuntansi, permainan tersebut bernama "Asyikouting" *Board Game* untuk dipakai dalam pembelajaran materi Akuntansi terlebih khusus pada materi Siklus Akuntansi perusahaan dagang.

Peneliti melakukan penelitian dan pengembangan media belajar Asyikouting “Board Game” pada mata pelajaran Akuntansi dengan materi pencatatan keuangan jurnal khusus perusahaan dagang. Berdasarkan uraian di atas maka tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan “Asyikouting” *Board Game* sebagai media pembelajaran, untuk mengetahui bagaimana kelayakan dari *Board Game* Akuntansi berdasarkan validasi/penilaian dari ahli materi, ahli media dan siswa sebagai pengguna serta untuk mengetahui efektivitas “Asyikouting” *Board Game* dalam upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, kemampuan pemecahan masalah, minat belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

## METODE

Dalam penelitian ini memakai pendekatan *Research and Development* yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Menurut Sugiyono (2012: 407) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Sukmadinata N. S. (2006: 169) mendefinisikan penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian untuk menghasilkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Jadi penelitian pengembangan merupakan metode untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang telah ada serta menguji keefektifan produk tersebut. “Asyikouting” *Board Game* dikembangkan dengan menggunakan aplikasi Flippity dengan merujuk pada model pengembangan Borg & Gall. Borg & Gall memaparkan sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan (Sukmadinata 2006, 169-170) seperti: 1) Penelitian dan pengumpulan data (*research and information collecting*) yang meliputi analisis kebutuhan, studi literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dari segi nilai. 2) Perencanaan (planning) yaitu menyusun rencana penelitian, meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian, dan kemungkinan dalam lingkup terbatas. 3) Pengembangan draft produk (*develop preliminary form of product*). Pengembangan media pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrument evaluasi. 4) Uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*). 5) Merevisi hasil uji coba (*main product revision*) 6) Uji coba lapangan (*main field testing*). 7) Penyempurnaan produk hasil uji lapangan (*operasional product revision*). 8) Uji pelaksanaan lapangan (*operasional field testing*). 9) Penyempurnaan produk akhir (*final product revision*). 10) Diseminasi dan implementasi (*dissemination and implementation*). Subjek penelitian yaitu siswa kelas XII IPS tahun akademik 2020/2021 sebanyak 23 siswa. Pada penelitian ini data yang dikumpulkan yaitu data penilaian dari ahli media, ahli materi dan siswa, hasil kemampuan berpikir kritis, hasil kemampuan pemecahan masalah dan hasil minat belajar siswa. Penelitian ini menggunakan instrument pengumpulan data yaitu angket penilaian media pembelajaran, tes keterampilan berpikir kritis, tes keterampilan pemecahan masalah dan angket minat belajar siswa.

Kelayakan media pembelajaran diperoleh berdasarkan hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli media dan siswa sebagai pengguna. Ada 4 kriteria yang di validasi yaitu aspek isi (Konten), aspek desain instruksional, aspek desain teknis, dan aspek pertimbangan social.

Langkah pertama yaitu mengubah data penilaian kualitatif menjadi data kuantitatif dengan ketentuan:

Tabel 1. Ketentuan Pemberian Skor Kuisisioner Kelayakan Media

Kriteria	Nilai
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3

Tidak Layak	2
Sangat Tidak Layak	1

Kedua, menghitung skor rata-rata. Ketiga, nilai rata-rata diubah menjadi data kualitatif untuk mengetahui Kategori kelayakan media pembelajaran berdasarkan pedoman.

Tabel. 2.: Pedoman perubahan Rata-Rata Skor Tiap Aspek Menjadi Data Kwaliatif

Rentang Skor	Kriteria
$\bar{x} > 4,2$	Sangat baik
$3,4 < \bar{x} \leq 4,2$	Baik
$2,6 < \bar{x} \leq 3,4$	Cukup
$1,8 < \bar{x} \leq 2,6$	Kurang
$\bar{x} \leq 1,8$	Sangat kurang

Untuk mengukur tingkat signifikansi selisih skor rata-rata kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan media pembelajaran dengan menggunakan perhitungan *paired sample t-test*. Kemudian Nilai  $t_{hitung}$  dicocokkan dengan  $t_{tabel}$  dengan tingkat signifikansi 5%. Jika  $t_{hitung}$  lebih dari  $t_{tabel}$ , maka dapat diartikan kemampuan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah dan minat belajar terdapat perbedaan yang signifikan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

*Board Game* “Asyiikounting” dirancang dengan menggunakan aplikasi Flippity. Desain komponen board game “Asyiikounting” dapat di lihat dibawah ini.

### 1) Board Game

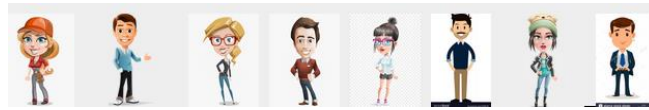
Papan permainan adalah lapangan bermain yang akan dijelajahi pemain selama pertandingan. Di papan permainan ini, ada 43 bidang tugas yang bisa diselesaikan oleh pemain, terdiri dari plot kuning (Pertanyaan), plot biru ,putih, hijau, merah, orange (transaksi), plot ungu (Kartu Pertanyaan), plot bonus, plot zonk; plot MULAI; dan plot SELESAI.



Gambar 1. Desain “Asyiikounting” Board Game

### 2) Pion

Bidak adalah perwakilan pemain yang dijalankan oleh pemain di papan permainan. Bidak dibuat dalam bentuk Karakter orang (Perempuan dan Wanita).



Gambar 2. Pion “Asyiikounting” Board Game

3) Dadu

Dadu berfungsi untuk menentukan jumlah langkah yang harus diambil pemain selama permainan.


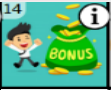



Gambar 3. Dadu “Asyiikounting” Board Game (lihat yang dilingkar)

4) Kartu

Kartu yang digunakan terdiri dari:

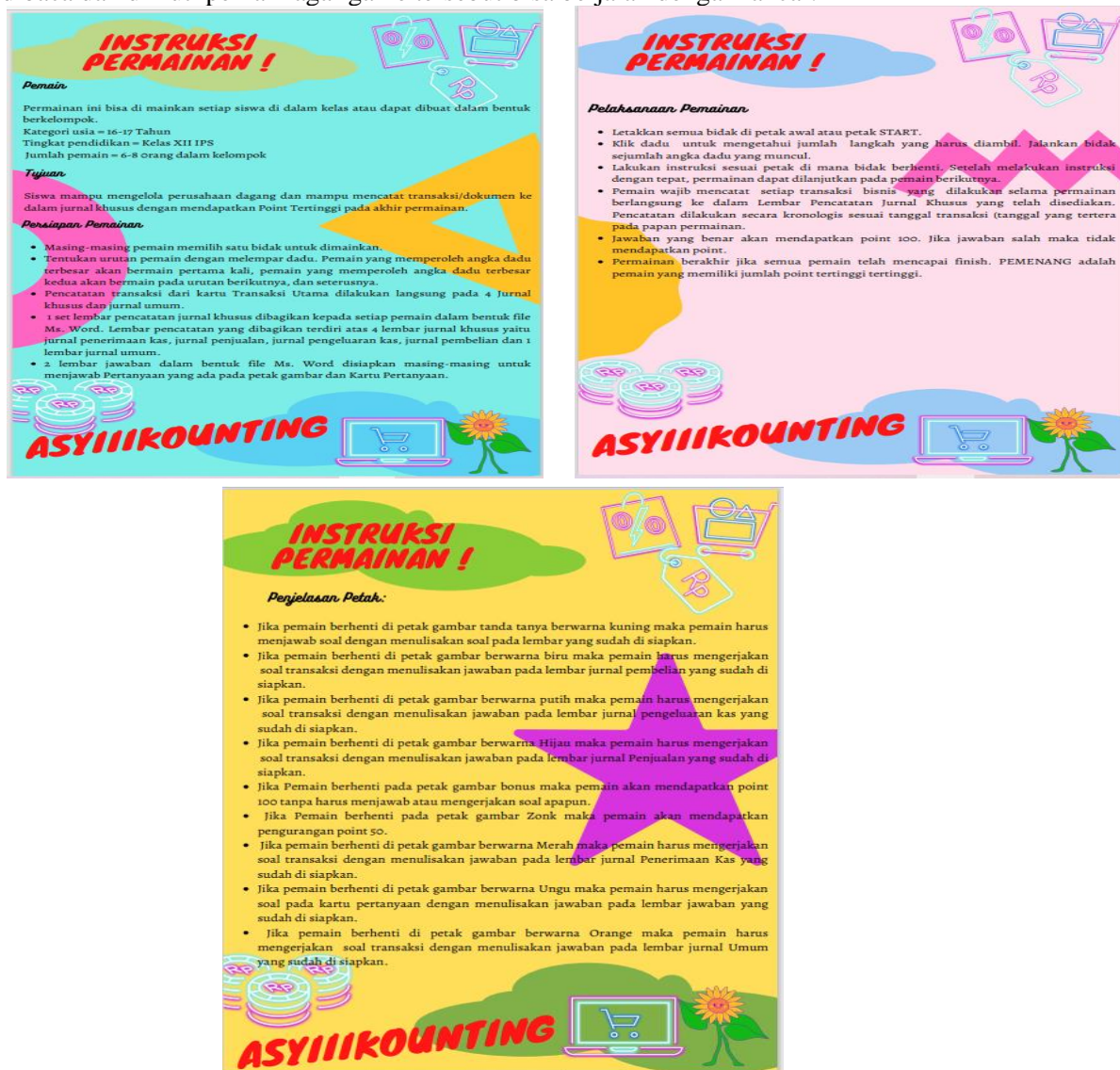
o	Nama Kartu	Gambar Kartu
	Kartu Transaksi Penjualan	
	Kartu Transasi Penerimaan Kas	
	Kartu Pembelian	
	Kartu Pengeluaran Kas	
	Jurnal Umum	
	Kartu Pertanyaan	
		

0	Nama Kartu	Gambar Kartu
		
	Kartu Bonus	
	Kartu Zonk	

Gambar 4 Kartu “Asyiiikounting” Board Game

5) Instruksi Permainan

Instruksi permainan adalah selembar aturan dan penjelasan dari game yang harus dibaca dan diikuti pemain agar game tersebut bisa berjalan dengan lancar.



Gambar 5. Instruksi Permainan “Asyiiikounting” Board Game

6) Lembar Jawaban

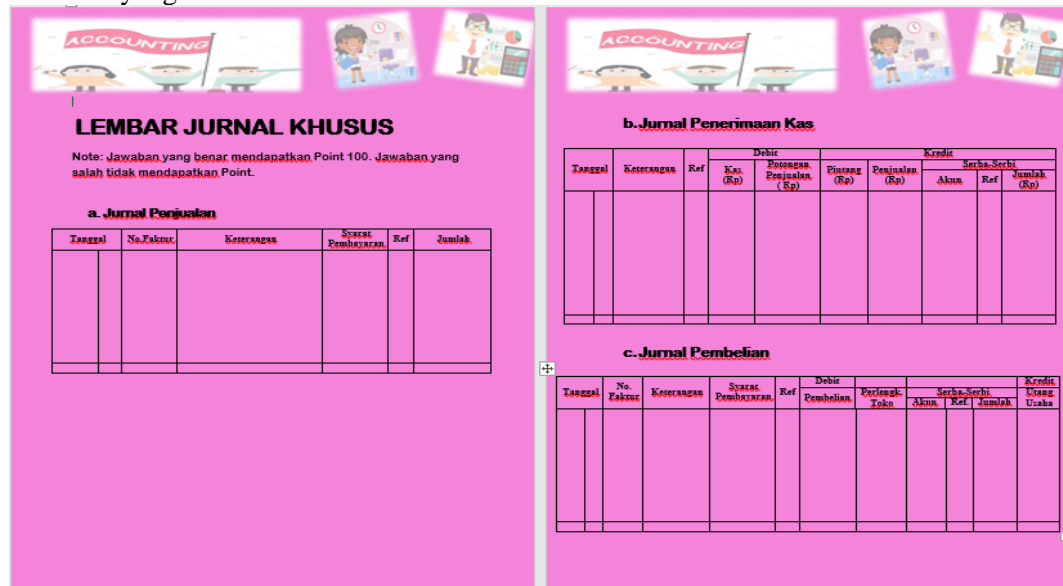
Kunci jawaban adalah lembar yang berisi jawaban dari pertanyaan yang muncul dalam game ini. Kunci jawaban digunakan untuk memeriksa kebenaran jawaban yang disebutkan oleh permainan.



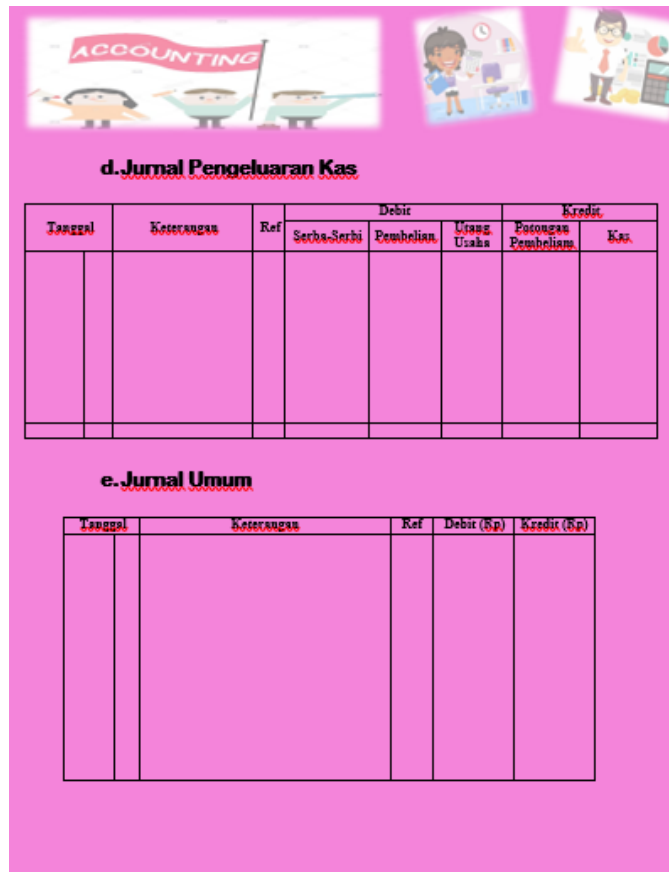
Gambar 6. Lembar Jawaban “Asyikouting” Board Game

7) Lembar Jurnal

Lembar pencatatan adalah jurnal khusus yang digunakan pemain untuk mencatat setiap transaksi yang terkait.



Gambar 7. Lembar Jurnal Khusus “Asyikouting” Board Game



Gambar 8. Lembar Jurnal Khusus “Asyikcounting” Board Game

Setelah board game dirancang maka selanjutnya akan di evauasi oleh ahli media, ahli materi dan siswa sebagai pengguna.

1) Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Materi

Aspek	Jumlah Pernyataan	Total Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
Content	17	75	4,41	Sangat Layak
Desain Pembelajaran	9	36	4	Layak
<b>Rata-Rata Skor Semua Aspek</b>			<b>4</b>	<b>Layak</b>

Skor rata-rata semua aspek media Penilaian yang dikembangkan oleh ahli materi memperoleh skor 4 atau mendapatkan nilai "B" dengan kategori "Layak". Dengan demikian menurut hasil validasi ahli materi media pembelajaran Board Game “Asyikcounting” layak untuk digunakan ditinjau dari isi dan aspek desain pembelajaran.

2) Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli media

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Validasi Media oleh Ahli Media

Aspek	Jumlah Pernyataan	Total Skor	Rata-Rata Skor	Kategori
Aspek Desain Instruksional	10	50	5,00	Sangat Layak

Aspek Desain Teknis	25	110	4,48	Sangat Layak
Aspek Pertimbangan Sosial	2	10	5,00	Sangat Layak
<b>Rata-Rata Skor Semua Aspek</b>			<b>4,82</b>	<b>Sangat Layak</b>

Skor rata-rata semua aspek oleh ahli media mendapatkan skor 4,82 atau memperoleh nilai “A” dengan kategori “Sangat Layak”. Demikian menurut hasil validasi ahli materi, Board Game “Asyikounting” sangat layak digunakan dari segi pembelajaran aspek desain, desain teknis, dan pertimbangan sosial.

3) Rekapitulasi hasil penilaian media oleh siswa

Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Penilaian Media oleh Siswa pada Uji Implementasi Produk

Aspek	Jumlah Pernyataan	Tot al Skor	Rata-Rata Skor	Kate gory
Konten	10	881	3,83	Laya k
Desain Pembelajaran	9	831	3,61	Laya k
Desain Teknis	10	883	3,83	Laya k
<b>Rata-Rata Skor Semua Aspek</b>			<b>3,75</b>	<b>Lay ak</b>

Skor rata-rata semua aspek penilaian oleh siswa pada tes implementasi produk mendapat skor 3,75 atau memperoleh nilai “B” dengan kategori “layak”. Demikian hasil siswa pada penilaian uji implementasi produk, Media pembelajaran Board Game "Asyikounting" layak untuk digunakan dalam hal konten, desain instruksional, dan aspek desain teknis.

4) Hasil Evaluasi Pengukuran Kemampuan Berpikir Kritis

Tabel 6. Hasil paired samples t-Test

Pre Test – Post Test	Mean		Ko relasi	S ig.	t	S ig. (2-tailed)
	Sebelum	Sesudah				
	80,00	91,30	0,500	,015	5,179	,000

Dalam perhitungan *paired samples t-Test* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  5,179. Nilai  $t_{tabel}$  dilihat dengan *degree of freedom* adalah 22 dan signifikansi 5% adalah 2,074.  $t_{hitung}$  5,179 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,074. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan sesudah penggunaan “Asyikounting” *Board Game*. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan terbukti secara **signifikan efektif** meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada pembelajaran Akuntansi materi jurnal khusus di kelas XII IPS SMA Kristen 1 Tomohon.

5) Hasil Evaluasi Pengukuran Kemampuan Pemecahan Masalah

Tabel 7. Hasil paired samples t-Test

Pre Test - Post Test	Mean		Ko relasi	S ig.	t	Sig. (2-tailed)
	Sebelum	Sesudah				
	77, 83	88, 48	0,5 35	0 ,008	6 ,260	0,000

Dalam perhitungan *paired samples t-Test* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  6,260 dengan  $df = 22$ . Nilai  $t_{tabel}$  pada  $df = 22$  dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,073. Karena  $t_{hitung}$  6,260 lebih besar  $t_{tabel}$  2,073, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan sesudah penggunaan “Asyiikounting” Board Game. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan Board Game “Asyiikounting” sebagai media pembelajaran Akuntansi terbukti secara **signifikan efektif** dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas XII IPS SMA Katolik SMA Kristen 1 Tomohon.

## 6) Hasil Evaluasi Pengukuran Minat Belajar Siswa

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil *Paired Sample t-Test*

Pre Test - Post Test	Mean		Ko relasi	S ig.	t	Sig. (2-tailed)
	Sebelum	Sesudah				
	92, 61	108 ,39	0,8 83	0 ,000	6 ,339	0,000

Dalam perhitungan *paired samples t-Test* menunjukkan nilai  $t_{hitung}$  6,339 dengan  $df = 22$ . Nilai  $t_{tabel}$  pada  $df = 22$  dengan taraf signifikansi 5% adalah 2,073. Karena  $t_{hitung}$  6,339 lebih besar dari  $t_{tabel}$  2,073, dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan “Asyiikounting” Board Game. Sehingga  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Board Game* “Asyiikounting” sebagai media pembelajaran Akuntansi dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas XII IPS SMA Kristen 1 Tomohon.

**KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan board game “Asyiikkounting”, dapat disimpulkan bahwa :1) *Board Game* “Asyiikkounting” sebagai media pembelajaran Akuntansi untuk jurnal khusus telah berhasil dikembangkan. 2) *Board game* “Asyiikounting” terbukti layak digunakan. Permainan ini bisa langsung digunakan pada saat pembelajaran dengan membagikan link permainan kepada siswa. Untuk pembelajaran tatap muka komponen desain permainannya dapat di print dengan panduan permainan masih tetap sama pada saat dipakai di pembelajaran online. 3) Kemampuan berpikir kritis siswa sebelum dan setelah penggunaan Board Game “Asyiikounting” sebagai media pembelajaran Akuntansi, telah dihitung dan menunjukkan peningkatan secara signifikan efektif. 4) Kemampuan pemecahan masalah siswa sebelum dan setelah penggunaan Board Game “Asyiikounting” sebagai media pembelajaran Akuntansi menunjukkan peningkatan secara signifikan efektif. 5) Minat belajar siswa sebelum dan setelah penggunaan Board Game “Asyiikounting” sebagai media pembelajaran Akuntansi menunjukkan peningkatan secara signifikan. Adapun yang menjadi saran dalam penelitian ini untuk Guru, “Asyiikounting” Board Game dapat dijadikan rujukan mengembangkan media ajar dengan tema lain yang sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa. Untuk Siswa, dalam memainkan “Asyiikounting” Board Game hendaknya dalam bimbingan guru. Saran pengembangan lebih lanjut, “Asyiikounting” Board Game” dapat dibuat bentuk fisiknya sehingga dapat di pakai dalam pembelajaran tatap muka di kelas, penelitian lebih lanjut dapat

mengembangkan produk ini dengan memfokuskan pada materi lain dengan memodifikasi transaksi, pertanyaan, dan jenis perusahaan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Borg & Gall, 2003. *Education Research*. New York : Allyn and Bacon.
- Boyle, S. 2011 (*Teaching Toolkit: An Introduction to Games based learning*. UCD Dublin, Ireland: UCD Teaching and Learning/ Resources.).
- Edens, K. M. (2000). Preparing problem solvers for the 21st century through problem-based learning. *College Teaching*, 48(2), 55-60.
- Prensky, M. 2004. *The emerging online life of the digital native*. New York, NY: Games2train.
- Voogt, J., & Roblin, N. P. 2012. A comparative analysis of international frameworks for 21st century competences: Implications for national curriculum policies. *Journal of Curriculum Studies*, 44: 299–321
- Zirawaga V., S., 2017. *Gaming in Education: Using Games as a Support Tool to Teach History*. Vol.8, No.15.55.
- Sugiyono. 2012 *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta..
- Sukmadinata, N., S., 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, cet kedua.