
Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Estafet Soal untuk Meningkatkan Literasi Peserta Didik

Annur Rifna Dewannia^{1)*}, Nara Setya Wiratama²⁾, Zainal Afandi³⁾

^{1,2,3)}Program Studi Pendidikan Sejarah, FKIP, Universitas Nusantara PGRI Kediri

*Annur Rifna Dewannia

Email : dewanniaannurrifna@gmail.com

narawiratama@unpkediri.ac.id

zafandis69@unpkediri.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis estafet soal untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas XI. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes pretest-posttest. Validitas media dinilai oleh ahli media dan ahli materi, sedangkan kepraktisan diperoleh melalui angket respons guru dan peserta didik. Keefektifan media dianalisis menggunakan ketuntasan klasikal dan skor N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media estafet soal memperoleh persentase validasi media sebesar 92% dan validasi materi sebesar 97,5% dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media juga tergolong sangat praktis dengan persentase respons guru sebesar 91,42% dan peserta didik sebesar 90,12%. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest dari 59,81 menjadi 88,72, ketuntasan klasikal sebesar 90,9%, serta skor N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis estafet soal efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah dan mampu mendorong aktivitas membaca, berdiskusi, serta mengomunikasikan pemahaman sejarah sehingga mendukung penguatan literasi peserta didik.

Kata kunci: Media Pembelajaran Sejarah, Estafet Soal, Literasi, Sejarah.

Abstract

This research aims to develop history learning media based on a "question relay" method to enhance the literacy of Grade XI. The study employs the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, comprising the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection was conducted through observation, interviews, questionnaires, and pretest-posttest assessments. Media validity was assessed by media and subject matter experts, while practicality was determined through teacher and student response questionnaires. Media effectiveness was analyzed using classical mastery and N-Gain scores. The results indicate that the question relay media achieved a validity score of 92% for media aspects and 97.5% for content aspects, placing it in the "highly valid" category. The media also demonstrated a high level of practicality, with response rates of 91.42% from teachers and 90.12% from students. Effectiveness was evidenced by an increase in the average pretest-to-posttest score from 59.81 to 88.72, a classical mastery rate of 90.9%, and an N-Gain score of 0.71, which falls into the "high" category. These findings demonstrate that the question relay-based learning media is effective for history instruction and fosters activities such as reading, discussion, and the communication of historical understanding, thereby supporting the strengthening of student literacy.

Keywords: History Learning Media, Question Relay, Literacy, History.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi aspek penting yang melekat pada kehidupan manusia dan perkembangan suatu Negara (Ayuningtyas et al., 2026). Keberhasilan suatu generasi dalam menghadapi tantangan zaman tidak terlepas dari kualitas pendidikan yang dimilikinya (Ikhsan et al., 2025). Dunia pendidikan, keberhasilan proses belajar sangat bergantung pada mutu tenaga pengajar dan *staff* kependidikan, terlebih di tengah perkembangan teknologi digital yang berlangsung begitu cepat saat ini (Malika, 2021 dalam Cahya et al., 2018). Dikarenakan proses pendidikan merupakan inti dari keseluruhan kegiatan pembelajaran, dengan guru memegang peranan yang sangat penting di dalamnya (Wiratama et al., 2023). Hal ini sejalan dengan

pandangan bahwa pendidikan dimaknai sebagai proses penanaman pengetahuan dan budaya yang berlangsung seiring dengan perkembangan setiap individu (Wiratama et al., 2024).

Pembelajaran abad ke-21 menekankan peserta didik mempunyai berbagai kompetensi yang mendukung kehidupan, dunia kerja, dan partisipasi sebagai warga negara. Wagner (2010) menyatakan tujuh kompetensi utama yang perlu dikuasai peserta didik; penalaran & pemecahan masalah, kerja sama & kepemimpinan, ketangkasan & kemampuan beradaptasi, inisiatif & kewirausahaan, komunikasi lisan & tulisan yang efektif, mengakses & menganalisis informasi; dan rasa ingin tahu & imajinasi. Sejalan bersama tuntutan tersebut, kegiatan belajar-mengajar di sekolah tidak lagi berorientasi terhadap hafalan semata, namun diarahkan pada peningkatan kemampuan menganalisis tingkat tinggi dan kemampuan literasi yang sesuai dengan kebutuhan era modern (Zubaidah, 2018). Pada intinya, pendidikan guna membentuk perkembangan diri peserta didik dalam aspek wawasan, karakter, maupun kemampuan (Wiratama et al., 2025).

Berbagai kompetensi tersebut tidak dapat dipisahkan dari kemampuan literasi. Secara umum, literasi berkaitan dengan kemampuan membaca dan menulis yang dimiliki seseorang. Akan tetapi, di era perkembangan teknologi saat ini, konsep literasi telah berkembang sehingga mencakup keterampilan menafsirkan, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi yang berasal dari berbagai sumber dan bentuk media (Liriwati et al., 2024).

Kemampuan literasi yang baik berpengaruh terhadap keberhasilan akademik peserta didik. Keterampilan membaca membantu mereka memahami materi pembelajaran, mengikuti arahan dengan tepat, serta menganalisis informasi secara kritis. Selain itu, kemampuan menulis yang baik juga memungkinkan peserta didik mengemukakan ide dan pemikiran dengan baik. Literasi turut mendukung kemampuan penalaran kritis yang diperlukan untuk menyelesaikan berbagai persoalan pada mata pelajaran, salah satunya mata pelajaran sejarah (Liriwati et al., 2024).

Pembelajaran sejarah bukan sekedar mengetahui kejadian masa lalu, melainkan untuk menentukan, menanamkan, dan mewariskan kebajikan suatu kejadian (Akbar, 2023). Melalui proses tersebut, peserta didik diharapkan tidak sekedar menguasai materi pembelajaran, melainkan juga mampu membentuk kepribadian yang matang sehingga dapat menghadapi serta menyesuaikan diri dengan dinamika kehidupan sosial dan kebangsaan yang semakin kompleks (Afandi, 2016). Selama ini, pembelajaran sejarah kerap dipandang kurang menarik dan membosankan karena identik dengan kegiatan menghafal tahun serta urutan peristiwa sejarah (Afandi, 2018). Peserta didik sering kali hanya dituntut mengingat informasi tersebut untuk menjawab soal ujian, sehingga esensi maupun pesan dalam peristiwa sejarah kurang dipahami secara menyeluruh (Sumargono et al., 2019).

Tidak hanya itu, sejarah juga mempunyai fungsi esensial dalam membentuk karakteristik serta jati diri suatu negara, dan karakter budaya peserta didik (Afandi et al., 2025). Namun, proses pembelajaran sejarah masih menghadapi berbagai tantangan. terutama karena metode yang digunakan sering kali bersifat tradisional sehingga kurang mampu menarik minat dan keterlibatan peserta didik (Wiratama et al., 2025). Guru berperan pusat pengetahuan, adapun peserta didik hanya sebagai pihak yang menerima materi. Keadaan tersebut menimbulkan kejenuhan, sekaligus membatasi peningkatan kemampuan berpikir kritis, kemampuan inkuiri, dan *problem solving*. Maka dari itu, pendidik diharapkan untuk mengembangkan keahliannya melalui pemanfaatan berbagai model, media, dan metode pembelajaran yang kreatif. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dan interaktif diharapkan mampu menumbuhkan motivasi, minat belajar, literasi, serta partisipasi aktif peserta didik dalam pembelajaran sejarah (F et al., 2021).

Media pembelajaran adalah sebuah elemen esensial pada proses pembelajaran sebab berperan sebagai sarana penyalur informasi dari guru kepada peserta didik. Penggunaan media yang sesuai mampu mengoptimalkan fokus, minat, semangat, dan literasi peserta didik sehingga pembelajaran dapat dicapai secara optimal (Safitri et al., 2023). Maka dari itu, inovasi media pembelajaran sejarah yang kreatif dan interaktif sangat penting guna mewujudkan proses belajar

yang semakin interaktif serta bernilai bagi peserta didik.

Hasil observasi dan wawancara di MAN 1 Kota Kediri adalah pembelajaran sejarah sudah menggunakan media digital, seperti *smart TV*, video edukasi dan film dokumenter. Penggunaan media itu mendukung guru dalam meningkatkan minat peserta didik dan mempermudah penyampaian informasi. Tetapi, sebagian peserta didik menyampaikan jika penrapan video secara terus-menerus menimbulkan rasa bosan sehingga pembelajaran menjadi kurang bervariasi. Situasi ini menandakan bahwa pemanfaatan teknologi harus disertai inovasi media yang lebih beragam. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat membantu mengoptimalkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar, terutama karena peserta didik kerap kali mengalami kejenuhan dan sulit memusatkan perhatian terhadap penjelasan yang disampaikan oleh guru (Alma et al., 2025). Akibatnya, kesempatan untuk mengembangkan kemampuan membaca, menafsirkan, mengomunikasikan, dan mengkritisi informasi sejarah masih belum optimal. Padahal, keterampilan tersebut merupakan bagian penting dari literasi sejarah yang menjadi tuntutan peserta didik pada abad ke-21.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi media pembelajaran yang mendorong partisipasi peserta didik pada kegiatan pembelajaran sekaligus mendukung peningkatan kemampuan literasi sejarah. Sebuah pilihan yang bisa diterapkan ialah pengembangan media pembelajaran berbasis estafet soal. Media ini dipilih karena menawarkan ruang bagi peserta didik untuk membaca materi, mendiskusikan materi, menjawab dan menuliskan jawaban, serta menyelesaikan permasalahan secara kooperatif. Sehingga, proses pembelajaran bukan sekedar berfokus pada pemahaman materi, melainkan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kerja sama, dan literasi peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis estafet soal guna meningkatkan literasi peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri. Penelitian diharapkan menciptakan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif sehingga mampu menciptakan proses pembelajaran sejarah yang lebih interaktif, menarik, bermakna, dan tentunya meningkatkan kemampuan literasi sesuai kebutuhan pendidikan abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D), yaitu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu sekaligus menguji keefektifan produk yang dikembangkan. Dalam pelaksanaannya, penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE (Slamet, 2022). Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan tes. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon guru dan peserta didik, serta soal *pretest-posttest* yang telah divalidasi sebelum digunakan. Implementasi media dilakukan melalui dua tahap, uji coba terbatas melibatkan 6 peserta didik untuk memperoleh gambaran awal mengenai penggunaan media. Sedangkan uji coba luas melibatkan 22 peserta didik serta guru mata pelajaran sejarah untuk melihat kepraktisan dan keefektifan media secara lebih menyeluruh. Data yang diperoleh kemudian dianalisis secara deskriptif kuantitatif menggunakan rumus yang sesuai dengan jenis instrument.

Kevalidan dianalisis menggunakan rumus berikut:

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

Sumber: (Wati et al., 2022)

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

No	Skor	Kategori
1.	85,01-100%	Sangat Valid
2.	70,01-85,00%	Valid

3.	50,01-70,00%	Cukup Valid
4.	01,00-50,00%	Kurang Valid

Sumber: (Wati et al., 2022)

Kepraktisan dianalisis menggunakan rumus berikut:

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

Sumber: (Fitra & Maksum, 2021)

Tabel 2. Kriteria Kepraktisan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1.	90-100	Sangat Praktis
2.	80-89	Praktis
3.	65-79	Cukup Praktis
4.	55-54	Kurang Praktis
5.	0-54	Tidak Praktis

Sumber: (Fitra & Maksum, 2021).

Sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan ketuntasan klasikal berdasarkan hasil *posttest* dan skor *N-Gain* berdasarkan hasil *pretest* dan *posttest* peserta didik. Adapun rumus yang digunakan untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal adalah sebagai berikut:

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

Sumber: (Fitra & Maksum, 2021)

Tabel 3. Kriteria Keefektifan

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kategori
1.	90-100	Sangat Efektif
2.	80-89	Efektif
3.	65-79	Cukup Efektif
4.	55-54	Kurang Efektif
5.	0-54	Tidak Efektif

Sumber: (Fitra & Maksum, 2021)

Selain menggunakan ketuntasan belajar klasikal, keefektifan media juga dianalisis menggunakan uji *Normalized Gain (N-Gain)* seperti sebagai berikut:

$$\text{NGain} = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Sumber: (Wahab et al., 2021)

Tabel 4. Kriteria Skor N-Gain

Rata-Rata	Kriteria
$g > 7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagah

Sumber: (Hake, 1999 dalam Wahab et al., 2021)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan

Hasil observasi menunjukkan bahwa keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah masih belum merata. Sebagian peserta didik mampu mengikuti pembelajaran dengan baik, namun sebagian lainnya menunjukkan tingkat konsentrasi yang rendah, seperti mengantuk, berbincang dengan teman, bermain *smartphone*, dan kurang memperhatikan penjelasan guru. Dalam perspektif perilaku, keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran tercermin melalui tindakan dan respon yang mereka tunjukkan selama proses belajar maupun kegiatan pendidikan (Widodo et al., 2023). Kondisi tersebut turut memengaruhi aktivitas literasi peserta didik yang terlihat dari rendahnya minat membaca sumber belajar, kurangnya partisipasi dalam diskusi jika tidak diminta berpendapat, serta keterbatasan dan ketergantungan peserta didik pada *smartphone* dalam mengemukakan maupun menghubungkan informasi sejarah yang dipelajari.

Berdasarkan hasil wawancara, beberapa peserta didik mengungkapkan bahwa penggunaan video pembelajaran dan presentasi *PowerPoint* yang dilakukan secara berulang menimbulkan rasa jenuh sehingga mereka menginginkan aktivitas belajar yang lebih variatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran sejarah memerlukan media yang mendorong keterlibatan aktif, partisipasi, sekaligus mengembangkan kemampuan literasi.

Di sisi lain, guru menyampaikan bahwa sekolah telah didukung oleh berbagai fasilitas pembelajaran, seperti smart TV di setiap ruang kelas dan buku yang tersedia di perpustakaan. Guru juga telah memanfaatkan media digital berupa video pembelajaran dan presentasi *PowerPoint* untuk menyampaikan materi sejarah. Meskipun demikian, keterbatasan akses internet yang tidak terlalu stabil menyebabkan pemanfaatan media pembelajaran berbasis daring belum optimal. Berdasarkan kondisi tersebut diperlukan media yang interaktif, mudah diterapkan tanpa ketergantungan pada jaringan internet, serta mampu meningkatkan aktivitas membaca, diskusi, dan mengkomunikasikan pemahaman sejarah sebagai bagian dari penguatan literasi.

Hasil Pengembangan Produk

Media pembelajaran sejarah berbasis estafet soal dirancang pada materi Perlawanan Daerah terhadap Kolonialisme dan Imprealisme, yang difokuskan pada sub materi Perang Diponegoro. Pada tahap ini, disusun tujuan pembelajaran, alur kegiatan estafet soal, serta instrument penelitian yang meliputi lembar validasi, angket respons, dan soal pretest-posttest. Pada tahap selanjutnya, media diwujudkan dalam bentuk kartu estafet soal, amplop untuk kartu soal, petunjuk penggunaan, dan materi pendukung kegiatan.

Tabel 5. Komponen Media Estafet Soal

Komponen	Deskripsi
Materi	Perlawanan Daerah Terhadap Kolonialisme (Perang Diponegoro)
Bentuk Kegiatan	Diskusi Kelompok dan estafet
Jumlah Soal	12 Kartu
Tambahan	Lembar Jawaban

Hasil Validasi Media

Instrumen pertama sebagai penilaian terhadap media meliputi, desain/komponen media, jenis/ukuran huruf, pemilihan warna, kelayakan bahasa, ketahanan, dan kemudahan petunjuk penggunaan media. Sedangkan instrumen kedua sebagai penilaian terhadap materi meliputi, kelayakan/kesesuaian materi dengan kurikulum dan tujuan pembelajaran, keakuratan materi, materi sebagai pendukung literasi dan sumber belajar, kelayakan bahasa, dan kesesuaian soal dengan materi. Hasil validasi media dan materi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Validasi Media & Materi

No	Jenis	Persentase (%)	Kategori
1.	Validasi Media	92	Sangat Valid
2.	Validasi Materi	97,5	Sangat Valid

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran sejarah berbasis estafet soal memperoleh persentase 92% dari validator media dan 97,5% dari validator materi dengan kategori “sangat valid” berdasarkan kriteria yang disebutkan Akbar (dalam Wati et al., 2022).

Kepraktisan

Data kepraktisan media diperoleh melalui angket respon guru dan peserta didik pada uji coba luas yang kemudian dianalisis menggunakan rumus (2). Data kepraktisan dapat diamati pada tabel berikut 7 dan 8.

Tabel 7. Hasil Angket Respon Guru

Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase(%)	Kategori
Guru Sejarah	32	35	91,42%	Sangat Praktis

Tabel 8. Hasil Respon Peserta Didik

Jumlah Responden	Skor Perolehan	Skor Maksimal	Persentase(%)	Kategori
22 Peserta didik	694	770	90,12%	Sangat Praktis

Keefektifan

Keefektifan media pembelajaran diukur melalui hasil pretest dan posttest peserta didik pada tahap uji coba terbatas dan uji coba luas. Analisis keefektifan dilakukan menggunakan ketuntasan klasikal dengan rumus (3) dan perhitungan N-Gain dengan rumus (4) untuk mengetahui keefektifan media dan peningkatan kemampuan literasi peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis estafet soal. Data hasil pretest, posttest dapat diamati pada tabel 9.

Tabel 9. Rata-Rata Pretest dan Posttest

Uji Coba	Pre-Test	Post-Test
Terbatas	58,33	80,66
Luas	59,81	88,72

Menurut Trianto, 2010, suatu kelas dinyatakan mencapai ketuntasan klasikal apabila minimal 85% peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar (Hariyanti et al., 2021). Hasil ketuntasan belajar klasikal pada uji luas disajikan pada tabel 10.

Tabel 10. Hasil Ketuntasan Belajar Klasikal

Jumlah Responden	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase(%)	Kategori
22 Peserta didik	20	2	90,9%	Tuntas

Berdasarkan Tabel 10, sebanyak 20 dari 22 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar sehingga persentase belajar klasikal mencapai 90,9%. Hasil tersebut telah melampaui batas minimal ketuntasan belajar klasikal sebesar 85%, sehingga media pembelajaran berbasis estafet soal dinyatakan efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah. Selain memenuhi ketuntasan klasikal, peningkatan hasil belajar juga dianalisis menggunakan skor N-Gain yang disajikan pada tabel 11.

Tabel 11. Skor N-Gain

Uji Coba	Rata-Rata Pretest	Rata-Rata Posttest	N-Gain	Kategori
Luas	59,81	88,72	0,71	Tinggi

Berdasarkan Tabel 11, nilai N-Gain sebesar 0,71 termasuk dalam kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran sejarah berbasis estafet soal mampu meningkatkan hasil belajar sekaligus mendukung kemampuan literasi peserta didik melalui aktivitas membaca, memahami informasi, berdiskusi, dan mengkomunikasikan gagasan secara kolaboratif.

Penelitian ini media pembelajaran sejarah berbasis estafet soal yang menggunakan model ADDIE untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas XI. Pengembangan didasarkan pada hasil analisis kebutuhan yang menunjukkan rendahnya minat membaca, keterlibatan peserta didik, dan partisipasi dalam pembelajaran sejarah, sehingga diperlukan media yang lebih interaktif. Media yang dikembangkan terdiri atas kartu soal, lembar bacaan (materi), amplop kartu soal, dan petunjuk penggunaan, kemudian diujicobakan melalui uji coba terbatas (6 peserta didik) dan uji coba luas (22 peserta didik). Hasil validasi menunjukkan media sangat valid digunakan dengan nilai validasi media 92% dan validasi materi 97,5, serta memperoleh respon sangat praktis dari guru mencapai 91,42% dan peserta didik mencapai 90,12%.

Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan hasil belajar, dengan rata-rata nilai pretest 59,81 dan posttest 88,72, ketuntasan klasikal mencapai 90,9%, serta skor N-Gain 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media estafet soal tidak hanya meningkatkan penguasaan materi, tetapi juga memperkuat literasi sejarah melalui aktivitas membaca, menafsirkan informasi, dan berdiskusi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Zubaidah (2016), yang membuktikan efektivitas metode Estafet Storytelling dalam meningkatkan hasil belajar dan berpikir kritis. Namun, penelitian ini memiliki kebaruan dengan mengembangkan konsep estafet menjadi media pembelajaran berbasis kartu soal yang khusus berorientasi pada penguatan literasi sejarah. Meskipun masih memerlukan pendampingan guru agar peserta didik dapat beradaptasi dengan mekanisme estafet, media ini terbukti valid, praktis, dan efektif sebagai alternatif media pembelajaran sejarah yang interaktif serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media pembelajaran sejarah berbasis estafet soal yang dikembangkan dengan model ADDIE dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan literasi peserta didik kelas XI MAN 1 Kota Kediri. Hasil validasi menunjukkan persentase sebesar 92% pada aspek media dan 97,5% pada aspek materi dengan kategori sangat valid. Kepraktisan media juga tergolong sangat praktis berdasarkan respons guru sebesar 91,42% dan peserta didik sebesar 90,12%. Sementara itu, aspek keefektifan ditunjukkan oleh peningkatan rata-rata nilai pretest dan posttest dari 59,81 menjadi 88,72, ketuntasan klasikal sebesar 90,9%, serta skor N-Gain sebesar 0,71 yang termasuk kategori tinggi. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media estafet soal mampu mendorong peserta didik untuk lebih aktif membaca, berdiskusi, memahami informasi, dan mengkomunikasikan gagasan sejarah sehingga mendukung penguatan literasi dalam pembelajaran sejarah.

REFERENSI

- Afandi, Z. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran Kontekstual dan Efikasi Diri Terhadap Hasil Belajar Sejarah Siswa SMA Kota Kediri. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(2), 127–136.
- Afandi, Z. (2018). *Lesson Study : Berkolaborasi Mengubah Tradisi Pembelajaran Sejarah*. 5(1), 26–31.
- Afandi, Z., Wiratama, N. S., Widiatmoko, S., Sasmita, G. G., & Rahma, S. (2025). Internalisasi Nilai Cerita Bubuksah – Gagangaking melalui Lawatan Sejarah Goa Selomangleng untuk MGMP Sejarah MA Kabupaten Nganjuk. *Community Service: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 1(1), 77–92.
- Akbar, N. C. (2023). Pentingnya Pendidikan Sejarah Guna Memperkuat Identitas Nasional Bangsa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(3), 2541–7207.

- Alma, P. U. A., Dhian, W. N. D., & Wiratama, N. S. (2025). Keefektifan Media Pembelajaran Berbasis Web Educaplay Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 Pada Materi Hubungan Sumber Daya Alam Dengan Lingkungan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(75).
- Ayuningtyas, A. Z., Zaman, W. I., & Afandi, Z. (2026). Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif. *Jurnal Pendidikan Ilmiah Transformatif*, 10(2), 14–20.
- Cahya, U. D., Simarmata, J., Iwan, Sueman, N., Khairun, N., Hadi, N., Muharlisiani, L. T., Karwanto, Putri, M. D., Pagiling, D. C. S. L., & Elfira, R. (2014). *Inovasi Pembelajaran Berbasis Digital Abad 21*.
- F, A. N., Waluyo, H. J., & Haryanto, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Berbasis Media Audio Visual Purbakala Pugung Raharjo untuk Meningkatkan Kesadaran Sejarah Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kotagajah. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 29–45.
- 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>
- Hariyanti, S., Arjudin, & Baidowi. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Mataram. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 3(1), 19–29. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.29303/jm.v3i1.2275>
- Ikhsan, A., Wiratama, N. S., & Afandi, Z. (2025). Permainan Truth or dare sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Gurah. *Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1856–1867.
- Liriwati, F. Y., Suardika, P. I. K., Yunsanto, TriSitanggang, A., Gui, M. D., & Kurdi, M. S. (2024). *Pendidikan literasi* (Syarifuddin (ed.)). PT. Literatus Digitus Indonesia.
- Safitri, M., Sarman, F., Rosadi, A., Hidayah, N., Kalifah, D. R. N., Dewi, M., Eko, S., Teurah, P. R., & Atikah, C. (2023). *Pengembangan Media pembelajaran* (1st ed.). PT. Mifandi Mandiri Digital.
- Slamet, F. A. (2022). *MODEL PENELITIAN PENGEMBANGAN (R n D)* (R. Risdiantoro (ed.)). Institut Agama Islam Sunan Kalijogo Malang.
- Sumargono, Susanto, H., & Rachmedhita, V. (2019). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH BERBANTUAN ISPRING SUITE 6 . 2 UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA SISWA KELAS XI IPS. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 2(1), 82–99.
- Wahab, A., Junaedi, & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. 5(2), 1039–1045.
- Wati, L., Taufik, M., Kosim, & Rokhmat, J. (2022). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Berbasis Masalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(3), 51. <https://doi.org/10.35580/jspf.v16i1.13488>
- Widodo, A., Afandi, Z., Suratman, Nursalim, Andyastuti, E., & Septiana. (2023). DAN KETERLIBATAN MAHASISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Civic Hukum*, 8(1), 97–116. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/jch.v8i1.24390>
- 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.
- Zubaidah, S. (2016). *PROBLEM BASED LEARNING DENGAN METODE ESTAFET STORYTELLING PADA MATERI SISTEM KOODINASI*.
- Zubaidah, S. (2018). Keterampilan Abad ke-21. *Jurnal Pendidikan Biologi*, June, 1–25.