



Department of Digital Business

Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)

Homepage: <https://journal.ilmudata.co.id/index.php/RIGGS>

Vol. 5 No. 2 (2026) pp: 15666- 15673

P-ISSN: 2963-9298, e-ISSN: 2963-914X

Implementasi *History Detective Game* dalam Mengembangkan *History Thinking* Siswa pada Materi Asal Usul Nenek Moyang

Dhini Septrianingtias¹, Purwanto², Khrisna Ganestya³

¹²³PPG Bidang Studi Ilmu Pengetahuan Sosial, Sekolah Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

¹dhini.septrianingtias.2531747@students.um.ac.id, ²purwanto.fis@um.ac.id, ³khrisna.ganestya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi *history detective game* dalam mengembangkan kemampuan *historical thinking* siswa pada materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia di SMP Negeri 6 Malang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif untuk menggambarkan secara mendalam proses pelaksanaan pembelajaran serta dampaknya terhadap kemampuan berpikir historis siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi yang melibatkan guru serta siswa sebagai subjek penelitian. Media pembelajaran yang digunakan berupa *history detective game* berbantuan flashcard yang dirancang berdasarkan pendekatan konstruktivisme sehingga mendorong siswa membangun pemahaman sejarah secara aktif melalui proses penyelidikan dan pemecahan masalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *history detective game* mampu menciptakan suasana pembelajaran IPS yang lebih interaktif, menyenangkan, dan tidak monoton dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat lebih aktif berdiskusi, bekerja sama dalam kelompok, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi ketika menganalisis petunjuk (*clue*) yang terdapat pada flashcard. Selain meningkatkan partisipasi siswa, media ini juga berkontribusi dalam mengembangkan kemampuan *historical thinking* yang ditunjukkan melalui kemampuan siswa dalam memahami konsep waktu dan ruang, mengidentifikasi bukti sejarah, menganalisis proses migrasi nenek moyang bangsa Indonesia, serta menarik kesimpulan berdasarkan informasi yang diperoleh. Siswa tidak hanya berfokus pada kegiatan menghafal materi, tetapi juga mampu melakukan interpretasi dan analisis terhadap fakta sejarah. Dengan demikian, *history detective game* berbantuan flashcard dapat menjadi alternatif media pembelajaran IPS yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan *historical thinking*.

Kata Kunci: *History Detective Game, Flashcard, Historical Thinking, Pembelajaran IPS.*

1. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran penting untuk membentuk kualitas sumber daya manusia yang berkompeten dan akan menjadi pondasi dan penerus bangsa Indonesia (Royani et al., 2024). Dengan adanya Pendidikan, generasi penerus bangsa diharapkan tidak hanya memperoleh pengetahuan, namun keterampilan dan sikap yang relevan dalam menghadapi era dunia yang terus berubah. Keterampilan yang dimiliki ini juga mencakup kepada kemampuan berpikir kritis, memecahkan permasalahan dan dapat menggunakan informasi dengan bijak (Dewi et al., 2025). Dinamika Pendidikan di Indonesia harus kita sikapi dengan bijak sehingga dapat bersinergi dengan perubahan sistem Pendidikan. Maka dengan adanya perubahan sistem pendidikan dan perkembangan teknologi serta pedagogi yang sudah modern harus adanya inovasi dalam model pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan zaman (Gistha Rosardi & Widiastuti, 2025).

Salah satu pendekatan yang sesuai pada era sekarang yaitu *deep learning*. Saat ini pemerintah sudah mensosialisasikan mengenai pendekatan *deep learning* yang dirancang sebagai pendekatan yang menjawab tantangan kritis pembelajaran serta kebutuhan pembelajaran abad 21. Pendekatan *deep learning* ini menfokuskan kepada keterlibatan aktif siswa, kemampuan berpikir kritis dan reflektif secara mendalam (Diputera et al., 2024). Selaras dengan Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025) menyatakan bahwa *deep learning* bertujuan untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, penerapan pengetahuan dengan konteks nyata, serta pembelajaran yang menerapkan berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan. Dengan menerapkan *deep learning* diharapkan pendidikan di Indonesia akan menghasilkan generasi penerus bangsa yang siap dengan tantangan global dengan memiliki kompetensi sosial berpikir inovatif dan kreatif khususnya pada mata Pelajaran IPS (Komariyah, 2025).

Implementasi *History Detective Game* dalam Mengembangkan *History Thinking* Siswa pada Materi Asal Usul Nenek Moyang

Pembelajaran IPS mengintegrasikan berbagai cabang ilmu sosial, seperti sosiologi, Sejarah, geografi, ekonomi, politik, hukum serta budaya yang berfungsi untuk mengkaji kehidupan sosial manusia dan fenomena sosial yang ada dimasyarakat (Azzahra, 2023). Melalui pembelajaran IPS siswa diharapkan dapat mengembangkan kesadaran sosial, berpikir kritis, dan rasa tanggung jawab terhadap Masyarakat (Oktaviani, 2025). Pembelajaran IPS lebih cenderung mengharuskan siswa untuk menghafal sehingga kegiatan pembelajaran kurang bermakna, khususnya pada Sejarah yang terlalu banyak hafalan (Nita Nathasabilla & Nurul Ratnawati, 2025). Selaras dengan (Nadya Anisa Iffa et al., 2026) menyatakan bahwa pembelajaran ips masih berpusat kepada guru sehingga kegiatan pembelajaran pasif sehingga kemampuan history thinking siswa masih rendah.

Pembelajaran yang masih monoton berakibat siswa cepat bosan dan siswa tidak bisa menganalisis pemahaman materi Sejarah. Analisis sangat penting bagi siswa karena dapat meningkatkan daya berpikir kritis dan memecahkan permasalahan dengan menggunakan historical thinking skills (Faldam et al., 2026). Kemampuan Historical thinking ini merupakan kemampuan seseorang yang bisa membedakan peristiwa masa lalu, masa kini dan masa depan (achmadin 2022). Kemampuan historical thinking bermanfaat bagi siswa untuk menginterpretasikan peristiwa Sejarah secara kritis.

Hal tersebut juga ditemukan di SMP 6 Malang pada siswa kelas 7.3 menunjukkan tingkat kejenuhan yang cukup tinggi dalam mengikuti pembelajaran IPS, khususnya pada materi sejarah. Hal ini terlihat dari kecenderungan siswa yang mudah bosan, kurang fokus, serta sering mengantuk saat proses pembelajaran berlangsung. Kondisi tersebut diduga disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang masih didominasi oleh ceramah, sehingga materi sejarah yang seharusnya menarik karena memuat cerita peristiwa masa lalu justru terasa monoton dan kurang bermakna. Selain itu, pemberian tugas yang cenderung berulang dengan pola yang sama secara berkelompok membuat siswa kurang tertantang untuk berpikir kritis, seperti menganalisis sebab-akibat peristiwa, menyusun kronologi, maupun mengaitkan peristiwa sejarah dengan kehidupan masa kini. Akibatnya, pembelajaran sejarah menjadi kurang interaktif, sehingga berdampak pada rendahnya keterlibatan terhadap materi yang dipelajari.

Salah satu inovasi pembelajaran yang dapat diterapkan adalah History Detective Game. Dalam pembelajaran ini, siswa berperan sebagai “detektif” yang mengkaji peristiwa sejarah melalui kegiatan pengumpulan bukti, analisis informasi, dan penarikan kesimpulan. Aktivitas tersebut mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran sekaligus mengembangkan kemampuan berpikir historis melalui proses investigasi (Plass et al., 2023). Selain itu, keterlibatan siswa dalam pembelajaran juga dapat meningkat karena adanya unsur permainan yang menarik dan interaktif (Bond & Bedenlier, 2023).

Peneliti terdahulu yang membahas mengenai deep learning dengan memanfaatkan media interaktif untuk mengembangkan history thinking yaitu (Komariyah, 2025) menyatakan bahwa dengan adanya pendekatan deep learning dan memanfaatkan teknologi memungkinkan siswa tidak hanya menghafal namun menginternalisasikan pengetahuannya. Selaras dengan Nathasabilla & Ratnawati (2025) dengan menerapkan role playing dapat meningkatkan pemikiran historis dengan efek yang besar yang dapat dilihat dari hasil belajarnya. Penelitian selanjutnya yaitu Cahyani (2025) dengan memanfaatkan media game teka-teki silang pembelajaran sejarah dapat meningkatkan pemahaman siswa. Irawan & Maslihah (2025) juga menyatakan bahwa dengan memanfaatkan media pembelajaran berbasis game mendukung proses pengajaran di sekolah. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seperti flashcard maupun game-based learning dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Khairani et al., 2024). Namun, penelitian tersebut umumnya masih menggunakan media secara terpisah dan belum mengintegrasikan pendekatan deep learning dalam pembelajaran IPS. Selain itu, fokus penelitian sebelumnya lebih banyak pada hasil belajar, belum secara spesifik mengkaji pengembangan kemampuan berpikir historis siswa.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan memusatkan pada implementasi history detective game dalam mengembangkan historical thinking pada materi asal-usul nenek moyang. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Metode kualitatif bertujuan untuk mengetahui implemementasi history detective game dalam mengembangkan historical thinking dalam materi asal usul nenek moyang dikelas 7.3 SMP Negeri 6 Malang. Pendekatan kualitatif ini menghasilkan temuan yang tidak dapat diperoleh melalui prosedur statistik (Sidiq et al., 2019). Dalam penelitian kualitatif deskriptif, data yang digunakan berupa kata-kata dan gambar. Sumber data yang digunakan yaitu data primer dan data sekunder. Menurut Sugiyono (2013), data primer

merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian, sedangkan sekunder berasal dari literatur, buku, dokumen, maupun alat lain yang relevan.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan pada saat implementasi kegiatan sekaligus pengambilan dokumentasi berupa foto. Wawancara dilakukan secara semi terstruktur dengan informan kunci, yaitu guru kelas dan siswa yang telah mengimplementasikan history detective game dalam mengembangkan kemampuan historical thinking pada materi asal-usul nenek moyang.

Media yang digunakan pada penelitian ini berupa history detective game yang berbantuan dengan flashcard yang disusun dengan pendekatan konstruktivisme. Media ini digunakan untuk membantu siswa membangun pemahaman secara mandiri, menganalisis dan mendiskusikan informasi Sejarah. Flashcard dalam history detective game dikelompokkan menjadi beberapa kategori, yaitu teori asal-usul nenek moyang, tokoh pendukung teori, bukti sejarah dan arkeologi, serta persebaran nenek moyang. Pada kategori teori asal-usul nenek moyang, clue pertama berisi petunjuk mengenai teori asal nenek moyang, clue kedua menjelaskan wilayah asal nenek moyang, dan clue ketiga menjelaskan ciri atau bukti pendukung teori tersebut. Pada kategori tokoh pendukung teori, clue pertama berisi petunjuk mengenai tokoh, clue kedua menjelaskan teori yang didukung tokoh, dan clue ketiga membantu siswa menemukan identitas tokoh. Pada kategori bukti sejarah dan arkeologi, clue pertama berisi jenis benda atau bukti sejarah, clue kedua menjelaskan fungsi atau karakteristik benda, dan clue ketiga membantu siswa menghubungkan benda dengan kehidupan masyarakat masa lalu. Sementara itu, pada kategori persebaran nenek moyang, clue pertama berisi petunjuk mengenai kelompok atau proses persebaran, clue kedua menjelaskan ciri atau wilayah persebaran, dan clue ketiga membantu siswa memahami hubungan persebaran nenek moyang dengan kehidupan masyarakat Indonesia saat ini.

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan model interaktif yang meliputi tahapan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan atau verifikasi (Miles & Huberman, 1994). Selanjutnya, untuk memastikan keabsahan data, dilakukan uji kredibilitas melalui triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data dari informan kunci serta informan pendukung. Triangulasi teknik dilakukan dengan mencocokkan hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi. Sementara itu, triangulasi waktu dilakukan dengan mengumpulkan data pada waktu yang berbeda. Setelah proses wawancara, peneliti juga melakukan pengecekan ulang dengan membandingkan hasil wawancara dengan data observasi dan dokumentasi guna memastikan kredibilitas data yang diperoleh.



Gambar 1. Diagram Alir Metode Penelitian

3. Hasil dan Diskusi

a. Implementasi *History Detective Game* dalam Pembelajaran IPS

Dalam kegiatan pembelajaran, *flashcard* digunakan sebagai media utama dalam permainan *history detective game* pada materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. *Flashcard* disusun dengan pendekatan konstruktivisme dalam membantu siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri melalui kegiatan menemukan, menganalisis serta mendiskusikan informasi Sejarah. *Flashcard* dibuat berdasarkan dengan beberapa kategori yaitu teori asal-usul nenek moyang, tokoh pendukung teori, bukti Sejarah dan arkeologi serta persebaran nenek moyang. Setiap kartu terdiri atas clue pertama, clue kedua, dan clue ketiga yang disusun secara bertahap dari informasi secara umum hingga menuju informasi yang lebih spesifik. Dalam penggunaan *flashcard* history detective game ini dapat membantu siswa untuk memahami materi melalui proses dari menganalisis, serta diskusi kelompok sehingga kegiatan pembelajaran lebih interaktif dan berpusat kepada siswa. Selaras

dengan (Refina Maylanda et al., 2025) menyatakan bahwa dengan menerapkan metode interaktif dan kreatif dalam pembelajaran sejarah disekolah bisa meningkatkan keterlibatan siswa serta pemahaman yang lebih mendalam, sekaligus untuk mengembangkan keterampilan dalam berpikir kritis, analisis, dan kolaboratif.

Implementasi *history detective game* berbantuan *flashcard* pada materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia, kegiatan awal pembelajaran diawali dengan guru membuka pembelajaran melalui salam, memeriksa kehadiran siswa, serta melakukan apersepsi terkait materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. Selanjutnya, guru menjelaskan tujuan pembelajaran serta memperkenalkan *history detective game* berbantuan *flashcard* sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran IPS. Guru kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang masing-masing terdiri atas empat orang. Setiap anggota kelompok memiliki tugas masing-masing, seperti menjawab pertanyaan, mengangkat tangan saat ingin menjawab, dan berdiskusi dalam menemukan jawaban yang tepat. Setelah pembagian kelompok, guru menjelaskan aturan permainan yang meliputi pembentukan tim, cara bermain, sistem poin, mode permainan, serta penyampaian kesimpulan. Dalam pelaksanaannya, guru membacakan setiap *clue card* secara bertahap. Siswa yang mampu menjawab pada clue pertama memperoleh tiga poin, clue kedua memperoleh dua poin, dan clue ketiga memperoleh satu poin, sedangkan jawaban yang salah tidak memperoleh poin. Selain itu, permainan menggunakan mode rebutan cepat sehingga siswa dituntut aktif dan bekerja sama dalam kelompok. Setelah seluruh kartu selesai dimainkan, setiap kelompok diminta menyampaikan kesimpulan berdasarkan hasil diskusi dan permainan yang telah dilakukan.

Selama proses permainan berlangsung, siswa terlibat aktif dalam berdiskusi dan menyusun strategi bersama kelompoknya untuk menentukan jawaban yang tepat. Penggunaan *flashcard* membantu siswa menemukan jawaban secara bertahap melalui proses analisis pada setiap clue yang diberikan. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, siswa menunjukkan antusias yang tinggi selama mengikuti permainan. Siswa merasa tertantang dengan adanya sistem poin dan mode rebutan cepat sehingga mampu menarik minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. (Resvania et al., 2025) juga menyatakan bahwa dalam mengembangkan media *flashcard* membuat siswa lebih aktif, terbantu, dan antusias serta dapat mendukung kemampuan dalam memecahkan permasalahan.

Selain itu, penggunaan *history detective game* membuat suasana pembelajaran lebih hidup dan tidak monoton karena siswa terlibat secara langsung pada tahapan permainan. Berdasarkan hasil wawancara kegiatan pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan karena siswa tidak hanya menerima materi dari guru, tetapi juga terlibat langsung dalam proses menemukan jawaban melalui diskusi kelompok dan analisis petunjuk pada *flashcard*. Melalui kegiatan tersebut guru tidak menyampaikan materi namun memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman, kerja sama dan proses berpikir secara langsung. Hal tersebut sejalan dengan (Emilia Kurniawati & Sulastri Rini Rindrayani, 2025) dan (Rusmiati Aliyyah, 2025) yang menyatakan bahwa pembelajaran media berbasis game terbukti menjadikan suasana belajar yang interaktif dan tidak membosankan kemudian sistem point dan waktu dapat menciptakan suasana kompetensi yang positif, menantang, dan menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi, fokus serta keterlibatan aktif siswa.

Penggunaan media *flashcard* dalam *history detective game* memudahkan siswa dalam memahami materi karena pembelajaran dilakukan melalui aktivitas permainan dan diskusi yang menarik, Media yang digunakan mampu membuat siswa lebih memperhatikan pembelajaran, dan terlibat dalam diskusi kelompok saat pembelajaran berlangsung. Dapat meningkatkan keaktifan sekaligus dapat memberikan pengalaman belajar yang berbeda dengan aktivitas menganalisis dari clue. Kegiatan permainan juga memberikan pengalaman belajar berbeda kepada siswa yang terlihat aktif dalam mencari, menganalisis, dan menyimpulkan dari clue yang diberikan (Aprilianti et al., 2025).

Setelah pelaksanaan *history detective game* berbantuan *flashcard*, terlihat bahwa proses pembelajaran tidak hanya memberikan dampak terhadap pemahaman materi, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Pengalaman belajar yang bermakna tersebut muncul karena siswa terlibat secara langsung dalam setiap tahapan pembelajaran, mulai dari mengamati petunjuk, mendiskusikan kemungkinan jawaban, menganalisis informasi yang diperoleh, hingga menyimpulkan hasil temuan berdasarkan data yang tersedia pada setiap kartu. Keterlibatan aktif ini membuat siswa memiliki kesempatan untuk mengonstruksi pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman belajar yang nyata. Berbeda dengan pembelajaran konvensional yang sering kali menempatkan siswa sebagai penerima informasi secara pasif, penggunaan *history detective game* berbantuan *flashcard* memberikan ruang yang lebih luas kepada siswa untuk mengeksplorasi pengetahuan, mengemukakan pendapat, serta melakukan proses penalaran secara mandiri. Kondisi tersebut menjadikan siswa lebih mudah memahami konsep-konsep sejarah yang bersifat abstrak karena materi disajikan melalui aktivitas yang konkret dan menuntut keterlibatan langsung. Melalui pengalaman tersebut, pengetahuan yang diperoleh

siswa menjadi lebih melekat dalam ingatan karena dibangun melalui proses pencarian informasi dan pemecahan masalah yang dilakukan sendiri bersama anggota kelompoknya.

Keberhasilan implementasi media *flashcard* dalam pembelajaran juga terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam menghubungkan berbagai konsep yang terdapat pada materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. Selama permainan berlangsung, siswa tidak hanya berusaha menemukan jawaban yang benar, tetapi juga berupaya memahami hubungan antara teori, tokoh pendukung, bukti arkeologis, serta persebaran nenek moyang yang menjadi bagian dari materi pembelajaran. Setiap petunjuk yang diberikan mendorong siswa untuk mengingat kembali informasi yang telah dipelajari sebelumnya dan menghubungkannya dengan petunjuk baru yang diperoleh selama permainan. Proses tersebut secara tidak langsung melatih kemampuan siswa dalam mengorganisasi informasi, mengelompokkan fakta-fakta sejarah, serta membangun keterkaitan antar konsep sehingga pemahaman yang terbentuk menjadi lebih utuh dan sistematis. Kemampuan menghubungkan berbagai informasi tersebut merupakan salah satu indikator penting dalam pembelajaran sejarah karena siswa tidak hanya dituntut menghafal fakta, tetapi juga memahami keterkaitan antarperistiwa yang membentuk suatu fenomena sejarah. Dengan demikian, penggunaan *history detective game* berbantuan *flashcard* mampu membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang dipelajari dibandingkan jika pembelajaran hanya dilakukan melalui metode ceramah dan penugasan biasa.

Selain meningkatkan pemahaman materi, penggunaan *history detective game* berbantuan *flashcard* juga memberikan kontribusi dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Kegiatan permainan yang dilaksanakan secara berkelompok mengharuskan siswa untuk berinteraksi, bertukar informasi, menyampaikan pendapat, serta mendengarkan pandangan dari anggota kelompok lainnya. Situasi tersebut menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif sehingga siswa terbiasa bekerja sama dalam menyelesaikan suatu permasalahan. Selama diskusi berlangsung, setiap anggota kelompok memiliki kesempatan untuk memberikan kontribusi sesuai dengan kemampuan dan pemahamannya masing-masing. Ketika terjadi perbedaan pendapat, siswa belajar untuk menyampaikan argumentasi secara logis dan menghargai pendapat orang lain sebelum mengambil keputusan bersama. Pengalaman tersebut sangat penting dalam membentuk kemampuan komunikasi dan kerja sama yang merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21. Melalui kegiatan yang menyenangkan dan kompetitif, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademik, tetapi juga mengembangkan sikap sosial yang positif seperti tanggung jawab, toleransi, rasa percaya diri, dan kemampuan bekerja dalam tim. Oleh karena itu, implementasi media pembelajaran berbasis permainan tidak hanya berpengaruh terhadap aspek kognitif, tetapi juga memberikan dampak positif terhadap perkembangan aspek afektif dan sosial siswa.

Lebih lanjut, sistem pemberian poin dan mode rebutan cepat yang diterapkan dalam *history detective game* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Adanya penghargaan berupa poin untuk setiap jawaban yang benar mendorong siswa untuk lebih fokus dalam memperhatikan petunjuk yang diberikan oleh guru. Siswa menjadi lebih bersemangat untuk berdiskusi dan mencari jawaban terbaik karena setiap kesempatan menjawab memiliki nilai yang dapat memengaruhi hasil akhir kelompok mereka. Situasi kompetitif yang tercipta selama permainan berlangsung memberikan tantangan tersendiri bagi siswa sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan tidak membosankan. Motivasi belajar yang tinggi terlihat dari antusiasme siswa ketika menunggu pembacaan petunjuk berikutnya, keaktifan mereka dalam berdiskusi, serta keinginan untuk memberikan jawaban secepat mungkin sebelum kelompok lain menjawab terlebih dahulu. Kondisi ini menunjukkan bahwa unsur permainan yang dikombinasikan dengan tujuan pembelajaran dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa. Ketika siswa merasa tertarik dan termotivasi untuk belajar, maka proses penerimaan informasi akan berlangsung lebih optimal sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik.

Berdasarkan keseluruhan hasil pelaksanaan pembelajaran, dapat dipahami bahwa penggunaan *history detective game* berbantuan *flashcard* memberikan berbagai manfaat yang saling berkaitan dalam mendukung proses pembelajaran IPS, khususnya pada materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi secara lebih mudah, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, kolaboratif, dan menyenangkan. Melalui kombinasi antara permainan, diskusi kelompok, analisis petunjuk, serta sistem kompetisi yang sehat, siswa memperoleh kesempatan untuk terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran. Keterlibatan tersebut berdampak pada meningkatnya pemahaman konsep, kemampuan berpikir kritis, kemampuan memecahkan masalah, keterampilan komunikasi, serta motivasi belajar siswa. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui aktivitas permainan juga memberikan kesan yang lebih mendalam sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka waktu yang lebih lama. Dengan demikian, *history detective game* berbantuan *flashcard* dapat menjadi salah satu alternatif

media pembelajaran inovatif yang mampu menjawab kebutuhan pembelajaran sejarah dan IPS yang lebih menarik, efektif, serta berpusat pada aktivitas siswa sebagai subjek utama dalam proses belajar.

b. Pengembangan Kemampuan *Historical Thinking* Siswa

Pengembangan kemampuan *historical thinking* siswa terlihat dari ketepatan jawaban siswa saat menganalisis clue dari *flashcard* dalam *history detective game*. Selama proses permainan berlangsung, siswa mampu menemukan jawaban berdasarkan petunjuk yang diberikan secara bertahap melalui clue pertama, clue kedua, dan clue ketiga. Siswa dilatih untuk memahami waktu, tempat, serta peristiwa yang berkaitan dengan proses migrasi nenek moyang bangsa Indonesia melalui analisis teori, tokoh, bukti, Sejarah dan persebaran nenek moyang.

Berdasarkan hasil observasi serta wawancara sebagian kelompok mampu menjawab kartu teori asal-usul nenek moyang, tokoh pendukung teori, bukti sejarah dan arkeologi, serta persebaran nenek moyang dengan tepat. Ketepatan jawaban tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan menghubungkan informasi sejarah yang terdapat pada setiap *flashcard*. Kemampuan *history thinking* tampak dari ketepatan dan kualitas jawaban siswa ketika dapat menganalisis data, menguraikan masalah, mengelolah informasi, dan menyimpulkan. Media *flashcard* dapat mendukung proses pembelajaran dengan petunjuk yang harus dijelaskan, sehingga jawaban tepat menjadi indikator nyata berkembang kemampuan *history thinking* (Cahyanti et al., 2023).

Selama proses diskusi berlangsung, siswa terlihat aktif dalam menganalisis untuk menemukan jawaban dari setiap clue yang diberikan. Siswa juga mampu membandingkan kehidupan Masyarakat masa lalu dengan kehidupan saat ini melalui analisis peninggalan budaya dan proses persebaran nenek moyang. Kegiatan tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya menghafal materi namun, dapat memahami peristiwa Sejarah melalui analisis dan diskusi kelompok.

Berdasarkan hasil temuan menunjukkan bahwa penggunaan *history detective game* berbantuan *flashcard* dapat membantu mengembangkan kemampuan *historical thinking* siswa dalam memahami peristiwa sejarah berdasarkan aspek waktu, tempat, bukti sejarah, serta kehidupan masyarakat pada masa lalu. Dengan pembelajaran berbasis dengan game dapat meningkatkan kemampuan dalam analisis dan berpikir kritis serta sumber Sejarah yang sistematis mampu mengembangkan kemampuan *historical thinking* (Ardiansyah et al., 2022).

Kemampuan *historical thinking* yang berkembang melalui penggunaan *history detective game* berbantuan *flashcard* juga terlihat dari cara siswa menyusun alasan dan argumentasi ketika menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Pada saat proses permainan berlangsung, siswa tidak hanya berfokus pada menemukan jawaban yang benar, tetapi juga berusaha menjelaskan dasar pemikiran yang digunakan untuk menentukan jawaban tersebut. Setiap kelompok terlihat berdiskusi mengenai keterkaitan antara petunjuk yang terdapat pada *flashcard* dengan materi migrasi nenek moyang bangsa Indonesia yang telah dipelajari sebelumnya. Siswa menghubungkan informasi mengenai teori Yunan, teori *Out of Taiwan*, teori Nusantara, tokoh-tokoh yang mendukung teori tersebut, serta bukti-bukti arkeologis yang ditemukan di berbagai wilayah Indonesia. Melalui proses ini, siswa belajar memahami bahwa suatu peristiwa sejarah tidak dapat dijelaskan hanya berdasarkan satu informasi saja, melainkan harus dianalisis melalui berbagai sumber dan bukti yang saling berkaitan. Kemampuan untuk menghubungkan berbagai fakta sejarah tersebut menunjukkan adanya perkembangan kemampuan berpikir historis, khususnya dalam aspek interpretasi sejarah dan kemampuan memahami hubungan sebab-akibat dalam suatu peristiwa. Kondisi ini memperlihatkan bahwa pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, sehingga siswa terdorong untuk menggunakan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam memahami materi sejarah secara lebih mendalam.

Selain itu, penggunaan *flashcard* dalam *history detective game* memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan proses penyelidikan sejarah secara sederhana melalui kegiatan identifikasi, analisis, dan verifikasi informasi. Setiap petunjuk yang terdapat pada *flashcard* mendorong siswa untuk mencari hubungan antara fakta yang satu dengan fakta lainnya sebelum mengambil kesimpulan. Dalam proses tersebut, siswa terlihat berusaha mencocokkan petunjuk yang diperoleh dengan pengetahuan yang dimiliki sehingga mereka dapat menentukan jawaban yang paling tepat. Aktivitas ini menunjukkan bahwa siswa telah melakukan proses berpikir historis yang melibatkan kemampuan mengidentifikasi sumber informasi, memahami konteks sejarah, serta menilai relevansi suatu bukti terhadap peristiwa yang sedang dibahas. Ketika siswa mampu menjelaskan alasan mengapa suatu teori atau tokoh berkaitan dengan proses migrasi nenek moyang bangsa Indonesia, maka secara tidak langsung mereka telah mengembangkan kemampuan berpikir analitis yang menjadi salah satu komponen penting dalam *historical thinking*. Melalui kegiatan tersebut, pembelajaran sejarah tidak lagi hanya berorientasi pada penguasaan fakta, tetapi juga pada kemampuan memahami makna dan hubungan antarperistiwa yang terjadi pada masa lalu.

Hasil pengamatan selama kegiatan pembelajaran juga menunjukkan bahwa interaksi antaranggota kelompok berperan penting dalam mendukung perkembangan kemampuan *historical thinking* siswa. Diskusi yang terjadi dalam kelompok mendorong siswa untuk saling bertukar pendapat, memberikan argumentasi, serta mempertahankan jawaban berdasarkan bukti yang mereka miliki. Situasi ini menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, di mana setiap siswa memiliki kesempatan untuk berpartisipasi dalam proses pemecahan masalah sejarah. Ketika terjadi perbedaan pendapat, siswa berusaha mencari bukti tambahan dari petunjuk yang tersedia untuk memperkuat argumentasi mereka. Proses tersebut membantu siswa memahami bahwa kajian sejarah sering kali memerlukan analisis terhadap berbagai perspektif dan interpretasi yang berbeda. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar mengenai isi materi sejarah, tetapi juga belajar mengenai cara kerja sejarawan dalam mengumpulkan, menganalisis, dan menafsirkan informasi sejarah sebelum menarik suatu kesimpulan. Pengalaman belajar seperti ini menjadi sangat penting karena dapat membentuk kemampuan berpikir kritis, logis, dan objektif dalam memahami berbagai peristiwa sejarah yang dipelajari.

Temuan penelitian ini semakin memperkuat bahwa *history detective game* berbantuan *flashcard* merupakan media pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kemampuan *historical thinking* siswa. Melalui kombinasi unsur permainan, tantangan, petunjuk bertahap, serta diskusi kelompok, siswa memperoleh pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran menunjukkan bahwa mereka mampu membangun pemahaman sejarah melalui proses pencarian dan penemuan informasi secara mandiri. Pembelajaran yang berpusat pada aktivitas siswa seperti ini memberikan kesempatan yang lebih luas bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan analisis, interpretasi, evaluasi bukti, serta penalaran historis yang menjadi bagian penting dari *historical thinking*. Oleh karena itu, penggunaan *history detective game* berbantuan *flashcard* tidak hanya berfungsi sebagai media untuk meningkatkan pemahaman materi sejarah, tetapi juga sebagai sarana yang mampu melatih keterampilan berpikir tingkat tinggi yang diperlukan dalam pembelajaran abad ke-21. Hasil ini sejalan dengan pandangan bahwa pembelajaran sejarah yang efektif harus mampu mendorong siswa untuk berpikir secara kritis, reflektif, dan analitis terhadap berbagai peristiwa masa lalu sehingga mereka dapat memahami sejarah secara lebih komprehensif dan bermakna.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi *history detective game* berbantuan *flashcard* pada materi asal-usul nenek moyang bangsa Indonesia mampu menciptakan pembelajaran IPS yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan *flashcard* membantu siswa lebih aktif dalam berdiskusi, menganalisis petunjuk, serta bekerja sama dalam menemukan jawaban selama permainan berlangsung. Selain itu, sistem poin dan mode rebutan cepat membuat siswa lebih antusias dan terlibat dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan *history detective game* juga membantu mengembangkan kemampuan *historical thinking* siswa. Hal tersebut terlihat dari ketepatan jawaban siswa dalam menganalisis clue pada *flashcard* mengenai teori asal-usul nenek moyang, bukti sejarah, serta proses persebaran nenek moyang bangsa Indonesia. Siswa mampu menghubungkan informasi mengenai waktu, tempat, bukti sejarah, dan kehidupan masyarakat masa lalu melalui kegiatan diskusi dan analisis kelompok. Siswa tidak hanya menghafal materi, tetapi juga memahami peristiwa sejarah melalui proses menemukan dan menyimpulkan jawaban berdasarkan petunjuk yang diberikan. Dengan demikian, *history detective game* berbantuan *flashcard* dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu meningkatkan keterlibatan siswa sekaligus mengembangkan kemampuan *historical thinking* dalam pembelajaran IPS.

Referensi

1. Aprilianti, W., Mukmin, B. A., & Putra, A. S. G. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Flashcard dalam meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Materi Skala Kelas VI SDN Burengan 02 Kediri. *PTK: Jurnal Tindakan Kelas*, 5(2), 490–500. <https://doi.org/10.53624/ptk.v5i2.592>
2. Ardiansyah, A., Kurniawati, K., & Ibrahim, N. (2022). Penggunaan Sumber Sejarah Dalam Implementasi Pembelajaran Sejarah (Studi Kasus di SMA Negeri 48 Jakarta). *Jurnal Paedagogy*, 9(4), 890. <https://doi.org/10.33394/jp.v9i4.5515>
3. Azzahra, M. (2023). STRATEGI PEMBELAJARAN IPS. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, Vol 2 No 3(3), 32175. <https://jurnal.insanciptamedan.or.id/index.php/pendis/issue/archive>.
4. Cahyani, R. A. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA GAME TEKA-TEKI SILANG DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI PADA SISWA MA AL-MA'RUF LAMPUNG.
5. Cahyanti, N. R., William, N., & Nurmalasari, W. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran E-Flashcard Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas 1 Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(4), 2170–2182. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i4.6160>
6. Dewi, N. R., Amelia, R. N., Aji, S., Arifudin, R., Damayanti, T., & Anggita. (2025). Optimalisasi Kompetensi Pedagogi Guru MTs Asallaam Kota Kartasura melalui Inovasi Model Pembelajaran untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *Jurnal Dharma Indonesia*, Vol.3, No 2, 66–75.

7. Emilia Kurniawati, & Sulastri Rini Rindrayani. (2025). Implementasi Game-Based Learning melalui Kahoot dalam Pembelajaran Sejarah SMP: Sebuah Kajian Literatur. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 3(3), 329–342. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v3i3.2109>
 8. Faldam, R., Bimo Putra Pratama, M., & Oktapiani, R. (2026). Strategi Pembelajaran Sejarah Berbasis Historical Thingking Skills untuk Meningkatkan Daya Analisis Siswa. *Education Journal*, 1 No 3, 830–840. <https://doi.org/10.63822/bk1vdf29>
 9. Gistha Rosardi, R., & Widiastuti, A. (2025). Asesmen Pembelajaran IPS dalam Pendekatan Deep Learning: Tinjauan Konsep dan Implementatif. *Prosiding Seminar Nasional FITK UIN Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2(1).
 10. Komariyah, S. (2025). DEEP LEARNING DALAM UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI SOSIAL SISWA MELALUI PEMBELAJARAN IPS. *Jurnal Sosialita*, 20(1), 43–50. <https://doi.org/10.31316/js.v20i1.7742>
 11. Miles, M. B., & Huberman, • A Michael. (1994). *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook* (J. Saldaña, Ed.; 3rd ed.). Sage Publications.
 12. Nadya Anisa Iffa, Ronadia Ronadia, M. Riski Hidayatullah, Syarifuddin Syukur, & Rani Oktapiani. (2026). Implementasi Pembelajaran Sejarah Berbasis HOTS dalam Mengembangkan Kemampuan Analisis Historis Siswa. *Edukasi Elita : Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 01–15. <https://doi.org/10.62383/edukasi.v3i2.2941>
 13. Nita Nathasabilla, & Nurul Ratnawati. (2025). The Effect of Historical Thinking-Based Role Playing on Local History Learning Outcomes. *Entita: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(2), 287–302. <https://doi.org/10.19105/ejpis.v7i2.20224>
 14. Oktaviani, A. M. (2025). Pembelajaran Ilmu Sosial Berbasis Lingkungan sebagai Upaya Meningkatkan Kesadaran Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Humanities, Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(3).
 15. Putra Irawan, Z., & Maslihah. (2025). Implementasi Game Edukasi Sejarah Kemerdekaan Indonesia Berbasis Mobile. *Prosiding Seminar Nasional KARSA NUSANTARA Kolaborasi Rekayasa Dan Sains Nasional Untuk Teknologi, Riset, Dan KecerdasanBuatan*, 2, 276–284.
 16. Refina Maylanda, Adrias Adrias, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Optimalisasi Pembelajaran Sejarah di Sekolah Dasar Melalui Metode Interaktif dan Kreatif: Tinjauan Pustaka. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Matematika*, 2(2), 32–40. <https://doi.org/10.62383/katalis.v2i2.1437>
 17. Resvania, Y., Suwignyo Prayogo, M., Zakiyyah, S., Mu'awanah, S., Kiai, U., Achmad, H., & Jember, S. (2025). EFEKTIVITAS STRATEGI PEMBELAJARAN INTERAKTIF TERHADAP PENINGKATAN HASIL BELAJAR IPA PADA SISWA SEKOLAH DASAR. 5(3). <https://jurnalp4i.com/index.php/educator>
 18. Royani, R., Ahda, S., & Silalahi, S. (2024). MODEL PEMBELAJARAN DEEP LEARNING UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN IPS DI SEKOLAH DASAR: STUDI KASUS DI SD GLOBAL GARUDA NUSANTARA. *JURNAL ILMIAH GURU MADRASAH (JIGM)*, Volume 3, Nomor 2, 77–88. <https://jigm.lakaspia.org>
 19. Rusmiati Aliyyah, R. (2025). PEMANFAATAN APLIKASI QUIZZZZ UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 6 SDN 28 MELAYU KOTA BIMA PADA MATA PELAJARAN IPAS. *SCIENCE : Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2). <https://jurnalp4i.com/index.php/science>
 20. Sidiq, U., Choiri, M., & Mujahidin, A. (2019). *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan* (A. Mujahidin, Ed.). CV. Nata Karya.
 21. Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2013).
-