



Permainan *Truth or dare* sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMAN 1 Gurah

Ahkyar Ikhsan¹, Nara Setya Wiratama², Zainal Afandi³

Universitas Nusantara PGRI Kediri

ikhsanal050@gmail.com¹, naraswiratama@unpkediri.ac.id²,
zafandis69@unpkediri.ac.id³

ABSTRACT

History learning that remains monotonous and dominated by lectures has led to low student interest at SMAN 1 Gurah Kediri. To address this issue, a learning media based on the Truth or Dare game was developed to make learning more engaging and interactive. This study aims to increase the learning interest of students. The research was conducted through systematic stages of media development, involving observation, interviews, documentation, questionnaires, and trials using test instruments. The product was tested on 11th-grade students and showed an increase in average scores from 41 to 87 after using the media. These results indicate that the media successfully created an enjoyable learning environment and encouraged students to participate more actively. The game also proved to be flexible, adaptable to different lesson materials, and effective in history learning to support the optimal development of students' potential.

Keywords: Learning Media, *Truth or dare*, Learning Interest.

ABSTRAK

Pembelajaran sejarah yang masih bersifat monoton dan didominasi ceramah menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik di SMAN 1 Gurah Kediri. Untuk mengatasi hal tersebut, dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan *Truth or dare* yang dirancang agar lebih menarik dan interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Penelitian dilakukan melalui pengembangan media dengan tahapan sistematis, melibatkan observasi, wawancara, dokumentasi, angket, serta uji coba menggunakan instrumen tes. Produk diuji pada peserta didik kelas XI dan menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 41 menjadi 87 setelah penggunaan media. Hasil ini menunjukkan bahwa media mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong peserta didik untuk lebih aktif. Permainan ini juga terbukti fleksibel, dapat disesuaikan dengan materi pelajaran, serta efektif digunakan dalam pembelajaran sejarah untuk mendukung pengembangan potensi peserta didik secara optimal.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *Truth or dare*, Minat Belajar.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kunci utama dalam kemajuan suatu generasi di era modern ini. Menurut Doni Koesoema dalam Widiatmoko et al., (2020:9), pendidikan adalah proses yang membentuk kedewasaan, keteraturan, dan kultur dalam diri sendiri maupun orang lain. Menurut Khoiroh et al., (2024) Pendidikan berperan penting dalam meningkatkan kesejahteraan keluarga serta kemajuan bangsa dan negara. Apalagi Setiap manusia pasti memiliki pandangan atau keyakinan hidup tertentu untuk meraih cita-citanya (Wiratama



et al., 2022:67). Maka dari itu, Dunia pendidikan perlu menyesuaikan diri dengan dinamika dan perkembangan zaman yang terus berubah (Wiratama et al., 2025). Melalui pendidikan yang berkualitas, individu dapat mengembangkan potensi diri secara optimal. Hal ini akan membentuk generasi yang unggul, siap bersaing, dan mampu menghadapi tantangan zaman. Pendidikan adalah salah satu landasan pokok yang menentukan perkembangan dan kemajuan sebuah negara (Wiratama, 2021:2). Era disruptif mendorong modernisasi di berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan saat ini (Wiratama, 2023:33). Menurut (Wiratama et al., 2024:65) Pendidikan merupakan proses pembentukan pengetahuan dan budaya yang dihayati dan dialami dalam perjalanan perkembangan setiap individu. Oleh sebab itu, dunia pendidikan dituntut untuk terus berinovasi dalam proses pembelajaran. Namun, pengajaran sejarah sering terkendala oleh metode yang masih konvensional dan kurang menarik bagi peserta didik (Wiratama et al., 2025). Seperti halnya pembelajaran sejarah di SMAN 1 Gurah Kediri masih didominasi metode ceramah satu arah yang menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan kurang menarik bagi peserta didik. Hal ini senada dengan Wirabumi, (2020:111), bahwa metode ini dirasa kurang memberikan interaksi bagi kedua belah pihak antara peserta didik dengan guru. Kondisi ini berdampak pada rendahnya minat belajar serta interaksi antara guru dan peserta didik. Merupakan kenyataan yang sulit disangkal bahwa pembelajaran sejarah kurang diminati oleh peserta didik (Afandi, 2018:27). Kurangnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran membuat proses belajar tidak menyenangkan dan cenderung membosankan. Belum lagi adanya anggapan Mata pelajaran sejarah kerap dipandang sebagai mata pelajaran yang identik dengan hafalan dan cenderung kurang menarik bagi peserta didik (Afandi, 2018:27). Dalam konteks pendidikan saat ini, peserta didik membutuhkan pendekatan yang mampu memicu keaktifan, kreativitas, serta keterlibatan emosional dalam pembelajaran. Belum lagi, Pendidikan karakter adalah proses pendidikan moral yang melibatkan aspek pengetahuan, emosi, dan perilaku (Agus Budianto et al., 2024:65). Guru perlu merancang strategi pembelajaran yang mampu memperkuat berbagai keterampilan peserta didik (Primandiri et al., 2024:210). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tampak dari penggunaan media inovatif yang membuat belajar lebih menyenangkan (Saputro et al., 2022). Oleh karena itu, dibutuhkan inovasi media yang lebih interaktif dan menyenangkan guna mendukung pencapaian tujuan pembelajaran sejarah secara lebih optimal.

Proses pembelajaran yang efektif tidak hanya berpusat pada penyampaian materi dari guru, tetapi juga melibatkan keaktifan peserta didik dalam memahami dan merespons. Karena itu, pembelajaran yang bermutu ditandai dengan kemampuannya dalam memfasilitasi peserta didik untuk saling mengembangkan keterampilan secara kolaboratif (Primandiri et al., 2024:210). Pembelajaran seharusnya membangun interaksi timbal balik atau komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik (Wiratama, 2021:2). Guru



tidak sekadar mengajar, tetapi juga menjadi contoh dalam berkomunikasi sesuai karakter yang baik (Eza Meliana et al., 2024). Dengan adanya keterlibatan kedua belah pihak, suasana kelas menjadi lebih dinamis dan mendorong terciptanya pembelajaran yang bermakna. Komunikasi dua arah dalam pembelajaran juga dapat tercipta melalui penerapan metode yang menarik, salah satunya adalah pembelajaran berbasis permainan. Metode ini memberikan ruang bagi peserta didik untuk terlibat aktif, berkolaborasi, dan saling berinteraksi dalam suasana yang menyenangkan. Permainan dalam pembelajaran mendorong terciptanya diskusi, pertanyaan, dan tantangan yang harus diselesaikan bersama, sehingga meningkatkan keaktifan dan pemahaman materi. Dengan pendekatan ini, pembelajaran tidak hanya menjadi lebih hidup, tetapi juga mampu membangun keterampilan sosial, berpikir kritis, dan motivasi belajar peserta didik.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah membuktikan bahwa media permainan dapat meningkatkan hasil belajar, seperti yang ditunjukkan oleh (Hibra & Soejoto, 2017), serta (Yulianti et al., 2024) yang menekankan pada peningkatan berpikir kritis melalui permainan edukatif. Salah satu bentuk permainan yang populer dan akrab dengan peserta didik adalah *Truth or dare*, yang dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran berbasis tantangan dan kejujuran. Melalui pendekatan ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memahami materi, tetapi juga dilibatkan secara aktif dan kolaboratif dalam proses belajar. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Truth or dare* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik kelas XI SMAN 1 Gurah Kediri. Dengan mengadaptasi permainan tersebut dalam pembelajaran sejarah, diharapkan dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus bermakna.

Minat belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Pembelajaran yang bersifat aktif dan kreatif dapat menjadi sarana untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik secara seimbang (Sasmita et al., 2024:130). Ketika minat belajar rendah, peserta didik cenderung pasif, tidak fokus, dan kurang termotivasi untuk memahami materi pelajaran. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, khususnya dalam mata pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan dan hanya berisi hafalan peristiwa masa lalu. Untuk itu, dibutuhkan pendekatan yang mampu mengubah persepsi peserta didik terhadap sejarah menjadi lebih menarik dan relevan dengan kehidupan mereka. Salah satunya adalah melalui penerapan media pembelajaran berbasis permainan yang menyajikan materi secara kreatif, aktif, dan menyenangkan.

Media *Truth or dare* yang dikembangkan dalam penelitian ini tidak hanya mengusung konsep hiburan, tetapi juga memuat nilai edukatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang. Dalam konteks pembelajaran sejarah, permainan ini dapat disesuaikan dengan materi ajar melalui dua jenis kartu, yaitu kartu "truth" yang berisi pertanyaan



pemahaman, serta kartu "dare" yang berisi tantangan yang mengasah kreativitas dan keberanian peserta didik. Melalui model ini, peserta didik tidak hanya dituntut untuk menjawab secara kognitif, tetapi juga dilibatkan dalam aktivitas yang memacu pemikiran kritis, keberanian, dan keterampilan sosial. Interaksi dalam permainan juga mendorong terciptanya suasana kelas yang lebih hidup, kolaboratif, dan jauh dari kesan monoton seperti pada metode ceramah satu arah. Dengan demikian, *Truth or Dare* menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan motivasi, keterlibatan aktif, serta pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran sejarah. Dengan adanya kartu berisi pertanyaan (*truth*) dan tantangan (*dare*) yang dirancang sesuai materi, peserta didik terdorong untuk berpikir kritis, berani mengemukakan pendapat, serta bekerja sama dalam suasana yang kompetitif namun menyenangkan. Permainan ini juga mampu membangun komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik, sekaligus memecah kejemuhan suasana kelas. Melalui pengembangan ini, diharapkan media pembelajaran *Truth or dare* dapat menjadi alternatif inovatif yang mampu meningkatkan kualitas pembelajaran sejarah sekaligus membangkitkan semangat belajar peserta didik secara aktif dan mandiri.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (*R&D*) yang bertujuan untuk mengembangkan dan menguji kelayakan suatu produk pendidikan, dalam hal ini media pembelajaran sejarah berbasis permainan *Truth or dare*. Model pengembangan yang digunakan adalah *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap, yaitu: *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Tahap analisis dilakukan dengan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, kondisi peserta didik, serta permasalahan dalam proses pembelajaran sejarah di kelas XI. Tahap desain berfokus pada perancangan media pembelajaran berupa kartu permainan dan panduan penggunaannya. Pada tahap pengembangan, media disusun, divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, serta direvisi sesuai dengan masukan yang diperoleh. Setelah itu, media diuji coba dalam skala terbatas pada peserta didik untuk mengamati efektivitas dan daya tariknya. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh berdasarkan hasil validasi, uji coba, serta tanggapan dari peserta didik dan guru.

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Gurah Kediri pada bulan Juni 2025 dengan lokasi utama di kelas XI-8 yang terdiri dari 34 peserta didik sebagai sampel. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi observasi terhadap kegiatan pembelajaran sebelum penerapan media, wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah dan beberapa peserta didik sebagai narasumber, dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan, penyebaran angket validasi kepada ahli serta angket evaluasi kepada peserta didik dan guru mata pelajaran sejarah, serta pemberian instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur hasil belajar. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif



dan kuantitatif. Data kualitatif dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pengembangan media dan tanggapan pengguna, sedangkan data kuantitatif dianalisis menggunakan perhitungan nilai rata-rata dan gain skor untuk melihat peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan prosedur ini, diharapkan dapat diketahui sejauh mana efektivitas media permainan *Truth or dare* dalam meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru sejarah dan peserta didik serta observasi langsung di sekolah, ditemukan bahwa pembelajaran sejarah masih menghadapi kendala dalam penggunaan media yang kurang menarik sehingga membuat proses belajar terasa monoton dan kurang interaktif, yang pada akhirnya berdampak pada rendahnya minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi pelajaran. Maka dari itu, peneliti telah mengembangkan sebuah media guna mengatasi permasalahan tersebut. Penelitian ini terbagi menjadi beberapa tahap, dimulai dari tahap perencanaan (observasi, wawancara, desain media, validasi media), tahap pelaksanaan (mengaplikasikan media di sekolah), tahap evaluasi dan pengolahan data.

Tahap I Perencanaan (Observasi dan Desain Media)

Pada tahap ini, proses dimulai dengan peneliti melakukan kunjungan langsung ke sekolah sebagai langkah awal dalam pelaksanaan penelitian, di mana peneliti berinteraksi dengan pihak sekolah dan melakukan berbagai kegiatan pengumpulan data yang diperlukan, seperti observasi lingkungan belajar, wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah, serta pengumpulan informasi dari peserta didik guna memperoleh gambaran yang jelas mengenai kondisi pembelajaran sejarah sebelum media dikembangkan dan diterapkan.



Gambar 1. Observasi



Gambar 2. Wawancara Dengan Guru Mapel Sejarah



Gambar 3. Wawancara Dengan Peserta Didik

Setelah mengumpulkan data, pada Langkah berikutnya peneliti mendesain media untuk nantinya diaplikasikan di sekolah. Untuk mendesain media *truth or dare* ini, peneliti menggunakan 2 aplikasi yaitu *pinterest* sebagai aplikasi untuk mencari referensi atau ide, lalu *Photoshop* sebagai aplikasi untuk mendesain atau merancang media.

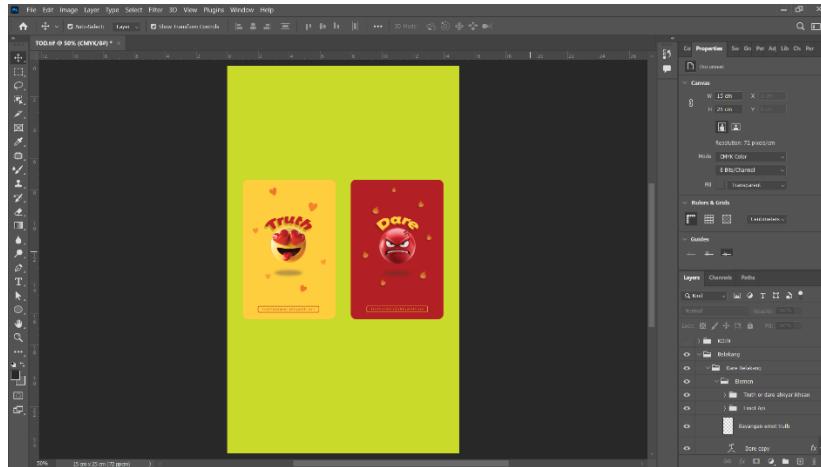


(4a)



(4b)

Gambar 4a & 4b. Referensi Untuk Merancang Media



Gambar 5. Pengeditan Media Menggunakan Photoshop

Langkah selanjutnya yaitu melakukan proses validasi terhadap media yang telah dirancang, dengan tujuan untuk memastikan bahwa media tersebut benar-benar layak, berkualitas, dan sesuai untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil validasi yang dilakukan oleh ahli media memperoleh skor sebesar 37 dari total 40, yang menunjukkan bahwa media tersebut dinilai sangat layak dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Tahap II Pelaksanaan

Setelah melewati proses perancangan serta penilaian oleh para ahli, peneliti kemudian melanjutkan ke tahap implementasi dengan menerapkan media pembelajaran tersebut di lingkungan sekolah. Namun sebelum media digunakan dalam pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyebarkan soal pre-test sebagai upaya untuk mengukur tingkat keberhasilan penggunaan media serta untuk mengetahui sejauh mana permasalahan terkait minat belajar peserta didik.



Gambar 6. Pre-test

Langkah berikutnya adalah peserta didik melakukan pemilihan kartu, yang bertujuan untuk menentukan tugas yang harus mereka jalankan dalam proses pembelajaran.



Gambar 7. Sesi Pemilihan Kartu

Setelah peserta didik memilih kartu, mereka diberikan waktu sekitar 10 hingga 20 menit untuk melakukan diskusi bersama kelompoknya, kemudian hasil dari diskusi tersebut dipresentasikan di depan kelas.



Gambar 8. Sesi Presentasi

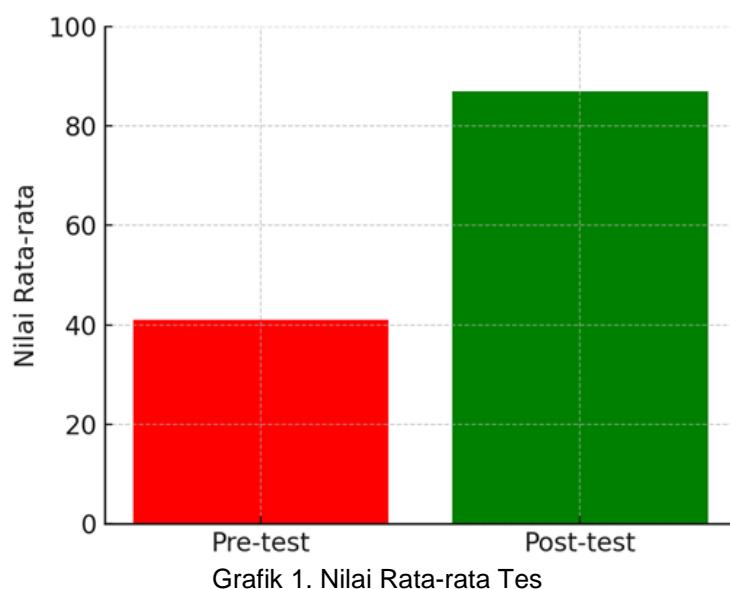
Sebagai penutup dari tahap pelaksanaan, peneliti membagikan soal post-test serta angket evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas media dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran sejarah.



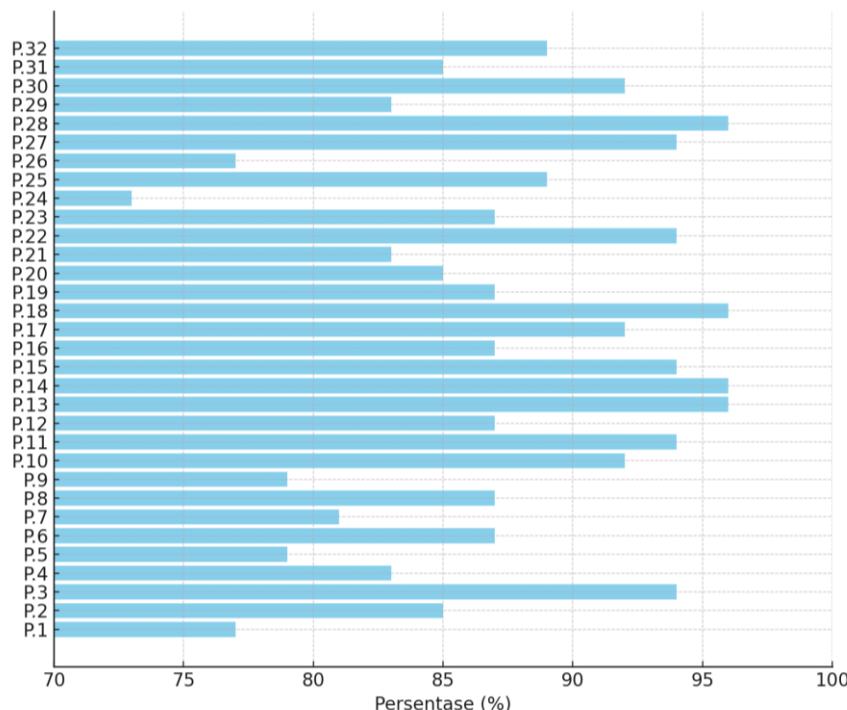
Gambar 9. Post-test

Tahap III Evaluasi dan Pengolahan Data

Pada tahap ini, setelah peneliti melaksanakan proses pembelajaran menggunakan media yang telah dikembangkan serta membagikan instrumen berupa pre-test, post-test, dan angket evaluasi. Langkah selanjutnya adalah mengolah data yang terkumpul untuk mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan media dalam penerapannya.



Grafik di atas menunjukkan perbandingan antara nilai rata-rata pre-test dan post-test peserta didik setelah menggunakan media pembelajaran berbasis permainan Truth or Dare. Nilai rata-rata pre-test sebesar 41 mengalami peningkatan signifikan menjadi 87 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berhasil meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi sejarah serta mendorong keterlibatan aktif selama proses pembelajaran.



Grafik 2. Respon Peserta Didik

Berdasarkan grafik di atas, respon peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis permainan Truth or Dare yang digunakan dalam proses pembelajaran sejarah sangat baik. Dari total 32 peserta didik, sebagian besar menunjukkan respon yang sangat positif dengan persentase di atas 85%. Hanya sebagian kecil yang menunjukkan respon di bawah 80%, namun tetap dalam kategori cukup baik. Rata-rata keseluruhan mencapai 87%, yang termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa media ini berhasil meningkatkan minat belajar dan keterlibatan peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh melalui serangkaian tahapan mulai dari observasi, wawancara, validasi ahli, hingga implementasi dan evaluasi, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dan efektifitas. Media ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif dibandingkan dengan metode ceramah yang cenderung monoton. Keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran meningkat seiring dengan penerapan permainan yang menantang dan mendorong partisipasi secara langsung. Peserta didik terpacu untuk aktif memilih kartu, berdiskusi, dan mempresentasikan hasil pemikiran kelompoknya. Sementara guru bertransformasi menjadi fasilitator yang mengarahkan dialog dan refleksi kritis. Selain itu, respon peserta didik menunjukkan bahwa media ini berhasil membangkitkan semangat belajar dan menjadikan pelajaran sejarah lebih mudah dipahami serta relevan dengan cara belajar yang mereka sukai.



Berdasarkan hasil penelitian, disarankan agar guru sejarah lebih aktif menerapkan media pembelajaran inovatif seperti permainan *Truth or Dare* karena terbukti mampu meningkatkan minat dan keterlibatan peserta didik. Pihak sekolah juga diharapkan memberikan dukungan dalam bentuk fasilitas, pelatihan, dan kebijakan yang mendorong guru untuk berinovasi di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, media ini dapat dikembangkan lebih lanjut untuk mata pelajaran lain atau diteliti dampaknya terhadap aspek lain seperti keterampilan sosial dan berpikir kritis. Selain itu, peserta didik diharapkan bersikap terbuka dan aktif dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

DAFTAR RUJUKAN

- Afandi, Z., & Sejarah, P. P. (2018). *Zainal Afandi Lesson Study: Berkolaborasi Mengubah Tradisi Pembelajaran Sejarah*. 5, 26–31.
<http://ojs.unpkediri.ac.id>
- Agus Budianto, Widiyatmoko, S., Afandi, Z., Pratama, A. P., & Sasmita, G. G. (2024). The Identifikasi Nilai Pendidikan Karakter dalam Bingkai Teks Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 9(1), 64–73.
<https://doi.org/10.29407/pn.v9i1.21708>
- Binti Khamidatul Khoiroh, Z. A. (2024). *PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN ARIAS (ASSURANCE, RELEVANCE, INTEREST, ASSESSMENT, SATISFACTION) TERHADAP KEMAMPUAN MENGIDENTIFIKASI BANGUN DATAR PADA SISWA KELAS IV SDN MANGGIS 2 PUNCU. Table 10*, 4–6.
- Meliana, E., Zaman, W. I., & Afandi, Z. (2024). Pengembangan Komik Digital Berbasis Kkearifan Lokal Entang Cerita Rakyat Calon Arang Untuk Siswa Kelas V Sdn Sukorame 2 Kota Kediri. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(2), 4333-4341.
- Hibra, B. Al, & Soejoto, A. (2017). Analisis Pengembangan Media Permainan Truth and Dare Untuk Meningkatkan Pemahaman Dan Hasil Belajar Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 4(3), 1–5.
- Nara Setya Wiratama, Zainal Afandi, Heru Budiono, Agus Budianto, S., & Widiyatmoko, Yatmin, Gusti Garnis Sasmita, A. M. P. (2025). *Digitalisasi Metode Penelitian Sejarah bagi Guru MGMP Sejarah SMA dan SMK Kabupaten Nganjuk*. 1.
- Primandiri, P. R., Sucipto, S., Muzaki, M. N., Jannah, R., Setiani, D. E., Wati, D. R., Mustofa, M. A. M., Faruq, U. Al, Sukawati, Y., Fauzan, A., Setiawan, H., Sulastri, S., Qoyim, I., Effendi, C., Kusanagi, K. N., Afandi, Z., & Santoso, A. M. (2024). Advokasi Guru Sekolah Mitra tentang Urgensi & Desain Pembelajaran untuk Penguatan Keterampilan



- Kolaborasi Siswa dalam Akselerasi Pemulihan Mutu Pembelajaran di Kota Kediri. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 209–217. <https://doi.org/10.55506/arch.v4i1.154>
- Saputro, E. R., WIDIATMOKO, S., & AFANDI, Z. (2022). ... 360 Derajat Dengan Materi Sejarah Masuknya Agama Islam Di Indonesia Guna Meningkatkan Wawasan Sejarah Lokal Siswa Kelas X <http://repository.unpkediri.ac.id/7973/> http://repository.unpkediri.ac.id/7973/3/RAMA_87201_1801020014_0717076301_0005076902_01_front_ref.pdf
- Sasmita, G. G., Wiratama, N. S., & Budianto, A. (2024). Pengembangan Program Pendidikan Sejarah Berbasis Kepariwisataan Sejarah melalui Program Magang Museum dan Studi Observasi. 129–143.
- Widiatmoko, S., Lestari, S. N., & Wiratama, N. S. (2020). Peningkatan Keaktifan Mahasiswa Pendidikan Sejarah Dalam Mata Kuliah Studi Observasi Melalui Kegiatan Lesson Study. *Jurnal Penelitian Pendidikan Sosial Humaniora*, 5(1), 8–13.
- Wirabumi, R. (2020). Metode Pembelajaran Ceramah. *Annual Conference on Islamic Education and Thought*, 1(I), 105–113. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/660/569>
- Wiratama, N. S. (2021). Kemampuan Public Speaking Dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Istoria*, 17(1), 1-14.
- Wiratama, N. S. (2023). Manfaat Personal Website sebagai Media Pembelajaran Sejarah. *Historis | FKIP UMMat*, 7(2), 33. <https://doi.org/10.31764/historis.v7i2.17131>
- 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. *MESTAKA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 64–70. <https://doi.org/10.58184/mestaka.v3i1.269>
- Wiratama, N. S., Budianto, A., & Sumarwoto, M. I. Z. I. (2022). Pancasila Dan Nasakom Dalam Mempersatukan Bangsa Indonesia. *JEJAK : Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah*, 2(2), 66–76. <https://doi.org/10.22437/jejak.v2i2.22428>
- Yulianti, S. S., Hakim, L., & Aryaningrum, K. (2024). Pengembangan Media Ular Tangga Truth Or Dare Budaya Lokal Pada Pembelajaran IPS Kelas IV di SDN 8 Banyuasin II. *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling*, 2(1), 200–208. <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>