

ABSTRAK

Anisa Oktiani, (2015/15046083). “Pengembangan Media *Bingohistory* Sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA”. **Skripsi.** Jurusan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang. 2020.

Penelitian ini dilatarbelakangi dari proses pembelajaran sejarah yang terkesan membosankan karena kurangnya keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal tersebut disebabkan oleh kurangnya variasi media pembelajaran sejarah yang digunakan oleh guru. Salah satu solusi mengatasi persoalan tersebut yaitu pengembangan *Bingohistory* menjadi media pembelajaran sejarah. Media *Bingohistory* adalah media permainan kuis yang dapat membuat siswa lebih aktif. Media ini terdiri dari unsur tabel, soal, dan gantungan. Media ini memiliki konsep fisik sehingga dapat diterapkan pada sekolah yang memiliki sarana-prasarana lengkap maupun tidak.

Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Prosedur penelitian dilakukan hanya sampai pada tahap *Development* (Pengembangan) dan tidak sampai pada tahap *Implementation* (Implementasi) karena sekolah tutup disebabkan Indonesia dilanda wabah *covid-19* sehingga kegiatan belajar untuk sementara dilakukan di rumah. Hasil dari penelitian ini menjelaskan bagaimana proses tahapan pengembangan media *Bingohistory* mulai dari tahapan: 1) pemilihan media (*Media Selection*), 2) Pemilihan Format (*Format Selection*), 3) Rancangan Awal (*Initial Design*) dan Analisis kelayakan media didapatkan skor rata-rata dari ahli materi 3, 57 dan skor rata-rata dari ahli media sebesar 3, 5. Maka media *Bingohistory* sebagai media mata pelajaran sejarah di SMA sangat layak digunakan.

Kata Kunci: Pembelajaran Sejarah, Media, *Bingohistory*,