

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PELAJARAN SEJARAH

Mahlaini Azizah Harahap¹, Mgs Hasrul Haris², Siti Nurbaya³, Syarifuddin⁴, Rani Oktapiani⁵

¹²³⁴⁵Pendidikan Sejarah, Universitas Sriwijaya

e-mail:mahlainiazzh@gmail.com¹,mgshasrulharis022@gmail.com²,shitinurbaya1402@gmail.com³

syarifuddin@fkip.unsri.ac.id⁴ ranioktp@fkip.unsri.ac.id⁵

Abstrak

Di era Society 5.0, pendidikan sejarah menghadapi tantangan besar berupa stigma mata pelajaran yang membosankan dan terlalu berfokus pada hapalan. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan siswa (*student engagement*) baik secara perilaku, emosional, maupun kognitif. Padahal, pendidikan abad ke-21 menuntut pergeseran paradigma dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi berpusat pada siswa untuk membentuk keterampilan berpikir kritis dan kesadaran sejarah. Dengan menggunakan metode studi pustaka (*library research*) melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini menyintesis empat model utama: *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, Gamifikasi, dan *Inquiry-Based Learning*. Hasil analisis menunjukkan bahwa PjBL efektif dalam membangun pengalaman autentik melalui produk konkret, PBL mengasah kemampuan analitis terhadap masalah historis, Gamifikasi meningkatkan motivasi ekstrinsik melalui elemen permainan, dan Inkuiri mendorong kemandirian riset. Meskipun model-model ini secara signifikan mampu mengaktifkan partisipasi perilaku, emosional dan kognitif siswa, implementasinya masih menghadapi tantangan berupa kesenjangan infrastruktur digital dan keterbatasan kompetensi guru. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggabungan berbagai model inovatif secara adaptif merupakan kunci untuk mentransformasi sejarah narasi statis menjadi proses belajar yang relevan dan kolaboratif bagi generasi abad ke-21.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Inovatif, Pendidikan Sejarah, Keterlibatan Siswa

Abstract

In the era of Society 5.0, history education faces a major challenge in the form of the stigma that it is a boring subject that focuses too much on memorization. This has an impact on low student engagement, both behaviorally, emotionally, and cognitively. In fact, 21st-century education requires a paradigm shift from teacher-centered learning to student-centered learning in order to develop critical thinking skills and historical awareness. Using library research methods through a qualitative approach, this study synthesizes four main models: *Project-Based Learning*, *Problem-Based Learning*, Gamification, and *Inquiry-Based Learning*. The results of the analysis show that PjBL is effective in building authentic experiences through concrete products, PBL hones analytical skills on historical issues, Gamification increases extrinsic motivation through game elements, and Inquiry encourages research independence. Although these models are significantly capable of activating students' behavioral, emotional, and cognitive participation, their implementation still faces challenges in the form of digital infrastructure gaps and limited teacher competencies. This study concludes that the adaptive combination of various innovative models is the key to transforming static historical narratives into relevant and collaborative learning processes for the 21st century generation.

Keywords: Innovative Learning Models, History Education, Student Engagement

1. PENDAHULUAN

Perkembangan pendidikan di era modern 5.0 telah menciptakan tantangan unik yang sulit diatasi. Kita membutuhkan sumber daya manusia dengan keterampilan hidup abad ke-21 untuk merespons perubahan ini. Hal ini tidak akan mungkin terwujud kecuali setiap tingkatan pendidikan berperan aktif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, karena pendidikan merupakan salah satu lembaga utama dalam membentuk generasi masa depan bangsa. Sekolah dianggap sebagai lembaga krusial dalam menghasilkan generasi yang siap bersaing di abad ke-21.

Di abad ke-21, pendidikan memerlukan pergeseran mendasar dalam pendekatan, dari model yang berpusat pada guru menjadi model yang berpusat pada siswa. Seiring dengan kemajuan teknologi digital, kelimpahan informasi, dan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi, sekolah tidak lagi hanya tempat untuk mentransfer pengetahuan; mereka juga menjadi arena untuk mengembangkan kompetensi dan karakter siswa. Untuk itu, proses belajar harus aktif, relevan dengan kehidupan sehari-hari, dan berkonteks agar dapat mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia global. Pendidikan abad ke-21 menekankan partisipasi aktif siswa sebagai syarat utama untuk mencapai pembelajaran yang mendalam dan berkelanjutan. Dalam praktiknya, pengajaran sejarah di sekolah masih menghadapi sejumlah tantangan. Mata pelajaran ini sering dianggap lebih menekankan pada hafalan dan fokus pada data serta urutan peristiwa. Selain itu, sejarah juga dianggap tidak memiliki hubungan yang erat dengan kehidupan siswa. Penggunaan metode ceramah yang dominan dan kurangnya pendekatan pembelajaran interaktif mengakibatkan partisipasi siswa yang kurang aktif di kelas. Akibatnya, pengajaran sejarah belum sepenuhnya berhasil dalam menumbuhkan kesadaran sejarah, pemikiran kritis, dan apresiasi terhadap nilai-nilai nasional. Pembelajaran sejarah yang ideal adalah mengasah keterampilan berpikir sejarah daripada sekadar menghafal peristiwa masa lalu (Miskawi et al., 2025).

Masalah ini erat kaitannya dengan rendahnya tingkat keterlibatan siswa, yang didefinisikan sebagai tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Keterlibatan siswa didefinisikan sebagai partisipasi aktif dalam aktivitas pembelajaran dalam hal perilaku, emosi, dan kognitif. Keterlibatan merupakan indikator kunci dalam pembelajaran kolaboratif karena secara langsung mempengaruhi motivasi, prestasi, dan kesuksesan akademik siswa. Keterlibatan siswa mencakup partisipasi aktif dalam tugas, minat dan kepemilikan terhadap proses pembelajaran, serta investasi kognitif dalam memahami materi secara mendalam (Kasi, 2023). Langkah strategis untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran sejarah adalah dengan menerapkan model pembelajaran inovatif. Pembelajaran berbasis masalah (PBL), pembelajaran berbasis proyek (PBL), pembelajaran penemuan, dan pembelajaran digital dan kolaboratif dirancang untuk mendorong partisipasi aktif, eksplorasi mandiri, dan interaksi sosial yang bermakna. Model-model ini memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar autentik dalam konteks yang relevan. Pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan keterampilan berpikir kritis siswa dengan menyediakan pengalaman belajar terintegrasi berdasarkan masalah dunia nyata (Rahmaniati, 2024).

Meskipun berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas model pembelajaran inovatif dalam meningkatkan hasil belajar, penelitian tentang penerapan spesifik model tersebut dalam pengajaran sejarah masih terbatas, terutama terkait dengan peningkatan keterlibatan siswa. Sebagian besar penelitian menekankan aspek kognitif atau kemampuan akademik. Namun, dimensi keseluruhan keterlibatan siswa perilaku, emosional, dan kognitif belum diteliti secara mendalam dalam konteks pelajaran sejarah. Oleh karena itu, diperlukan lebih banyak penelitian untuk mengeksplorasi cara menerapkan model pembelajaran inovatif guna meningkatkan keterlibatan siswa dalam pelajaran sejarah.

2. METODE

Penelitian ini menerapkan metode studi Pustaka (*library research*) dengan pendekatan kualitatif yang melibatkan pengumpulan analisis, dan sintesis beragaman sumber literatur yang relevan (Adlini et al., 2022). Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi implementasi model pembelajaran inovatif dalam sejarah.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Identifikasi Model-Model Inovatif dalam Pendidikan Sejarah

Di era transformasi digital, integrasi teknologi dan pendekatan pedagogis yang dinamis menjadi fondasi utama dalam merevitalisasi pengajaran sejarah. Berikut adalah beberapa model pembelajaran inovatif yang menjadi instrumen strategis dalam meningkatkan kualitas instruksional:

- 1) Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning - PjBL): Model ini berorientasi pada pengembangan keterampilan problem-solving melalui penugasan proyek yang terstruktur. PjBL memungkinkan peserta didik untuk merekonstruksi peristiwa masa lalu secara mandiri,

sehingga mereka memperoleh pengalaman langsung dalam perencanaan dan riset sejarah yang kontekstual dan tidak monoton (Mutawally, 2021). Melalui kerja sama tim, siswa mentransformasi informasi sejarah menjadi produk konkret yang relevan.

- 2) Pembelajaran Berbasis Masalah (Problem-Based Learning - PBL): PBL memposisikan peserta didik berada dalam situasi historis yang memerlukan solusi analitis. Pendekatan ini menuntun kemampuan berpikir kritis untuk membedah kompleksitas peristiwa dunia nyata, sehingga sejarah tidak lagi dipandang sebagai narasi statis, melainkan fenomena yang perlu dipecahkan polanya (Ba'in et al., 2023).
- 3) Pembelajaran Berbasis Gamifikasi: Dengan mengadaptasi mekanisme permainan seperti sistem poin, level, kompetisi, dan penghargaan model ini mampu mengeskalisasi motivasi ekstrinsik dan intrinsik siswa. Selain meningkatkan keterlibatan, gamifikasi dalam sejarah terbukti efektif dalam menumbuhkan empati historis serta menajamkan kemampuan analisis siswa terhadap peran tokoh-tokoh sejarah (Subair, 2025).
- 4) Pembelajaran Berbasis Penelitian (Inquiry-Based Learning): Model ini mendorong kemandirian intelektual dengan memberikan ruang bagi siswa untuk merumuskan pertanyaan, melakukan investigasi, dan menemukan sintesis secara mandiri. Implementasi inkuiri secara signifikan meningkatkan *historical thinking* (berpikir kesejarahan) serta kemampuan siswa dalam memecahkan problematika sejarah menggunakan metodologi ilmiah yang valid (Putro, 2012).

3.2 Mekanisme Peningkatan Keterlibatan

Mekanisme peningkatan keterlibatan (student engagement) dalam model pembelajaran inovatif seperti Project Based Learning, Problem Based Learning, Inquiry Learning, dan Gamifikasi pada dasarnya bekerja melalui aktivasi partisipasi aktif, pemberian otonomi belajar, serta penciptaan pengalaman belajar yang bermakna.

- 1) Pembelajaran berbasis proyek adalah metode pengajaran yang menekankan pada proses dan memakan waktu relatif lama. Metode ini berfokus pada pemecahan masalah. Pembelajaran ini menciptakan unit pembelajaran yang bermakna dengan mengintegrasikan konsep-konsep dari berbagai bidang ilmu pengetahuan atau praktik. Aktivitas dilakukan secara kolaboratif dalam kelompok dengan komposisi yang beragam. Pembelajaran berbasis proyek secara efektif membentuk keterampilan berpikir siswa, terutama berpikir kritis. Metode ini menawarkan tugas-tugas kompleks berdasarkan pertanyaan menantang atau masalah dunia nyata yang mendorong siswa untuk terlibat dalam aktivitas seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, penyelidikan, dan refleksi. Dalam metode ini, guru berperan sebagai fasilitator. Pembelajaran berbasis proyek berfokus pada pertanyaan kunci yang membimbing siswa dalam menerapkan konsep dan prinsip melalui pengalaman langsung. Melalui proses belajar sambil melakukan, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan tetapi juga mengembangkan keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, komunikasi, dan manajemen waktu. Pembelajaran berbasis proyek adalah pendekatan instruksional yang memungkinkan guru untuk mengatur aktivitas kelas sekitar proyek. Proyek-proyek ini mencakup tugas-tugas kompleks yang didasarkan pada pertanyaan dan masalah yang menarik. Mereka mengharuskan siswa untuk merencanakan dan memberikan ruang bagi mereka untuk bekerja secara mandiri. Tujuan utama adalah untuk mengembangkan kemandirian siswa dalam menghadapi tantangan yang mereka hadapi. Pendekatan ini menekankan konsep dan prinsip dasar suatu bidang studi. Ia melibatkan siswa dalam aktivitas pemecahan masalah dan tugas-tugas yang bermakna. Ia memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan pemahaman mereka sendiri secara mandiri. Akhirnya, pendekatan ini menghasilkan karya siswa yang berharga dan dapat diterapkan (Salamun et al., 2023).
- 2) Pembelajaran Berbasis Masalah (PBL) adalah pendekatan yang memungkinkan siswa belajar dengan memecahkan masalah terbuka dan kompleks, daripada hanya menerima penjelasan dari guru. PBL menempatkan fokus utama pada pemecahan masalah yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Dalam PBL, siswa bekerja sama untuk memecahkan masalah kompleks, terlibat dalam penyelidikan, diskusi, refleksi, dan evaluasi solusi. Dengan menemukan dan merumuskan jawaban mereka sendiri, siswa merasa lebih menguasai proses

belajar mereka. Hal ini meningkatkan keterlibatan intelektual dan emosional mereka. Hal ini karena pembelajaran dianggap lebih bermakna dan menarik, serta membutuhkan pemikiran mendalam, berbeda dengan metode pengajaran konvensional seperti ceramah (Sitompul et al., 2025).

- 3) Gamifikasi meningkatkan partisipasi siswa dengan mengintegrasikan elemen permainan, seperti skor, tantangan, level, dan hadiah, ke dalam lingkungan belajar. Elemen-elemen ini memberikan umpan balik instan dan tujuan yang jelas, yang merangsang motivasi internal dan minat jangka panjang, serta rasa pencapaian. Gamifikasi membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa menjadi lebih antusias untuk berpartisipasi aktif, bersaing secara positif, dan menyelesaikan tugas. Gamifikasi meningkatkan motivasi belajar, keterlibatan di kelas, dan pandangan keseluruhan terhadap proses belajar (Fadillah, 2024).
- 4) Pembelajaran Berbasis inquiri adalah pendekatan pembelajaran aktif yang dimulai dengan pertanyaan, masalah, atau situasi tertentu. Dalam IBL, siswa menjadi fokus utama proses pembelajaran melalui aktivitas seperti mengamati, merumuskan pertanyaan, mengidentifikasi masalah, dan mencari jawaban secara mandiri atau bersama-sama. IBL menempatkan siswa sebagai peneliti aktif rather than penerima pasif informasi. Dalam model ini, guru berperan sebagai fasilitator, mendukung siswa dalam mengeksplorasi ide dan menemukan solusi melalui pengumpulan bukti, penelitian, dan refleksi. IBL mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi dan pemecahan masalah, serta kemampuan untuk melakukan penyelidikan sistematis dan logis (Kourti, 2019).

3.3 Sintesis Komparatif

Keempat model inovatif sebenarnya sama-sama punya tujuan yang jelas, membuat peserta didik lebih terlibat dalam pelajaran sejarah. Bedanya, masing-masing punya cara sendiri untuk sampai ke tujuan pembelajaran. PBL dan Inquiry misalnya, keduanya sama-sama mengajak peserta didik berpikir lebih dalam. Dalam PBL, peserta didik dihadapkan pada masalah sejarah yang perlu dianalisis dan dicari jalan keluarnya. Mereka belajar melihat sebab-akibat, memahami konteks, lalu menyusun argumen. Sementara dalam Inquiry, peserta didik lebih bebas. Mereka tidak hanya menjawab masalah yang sudah disiapkan, tetapi juga belajar mengajukan pertanyaan sendiri, mencari sumber, dan menarik kesimpulan dari hasil temuannya. Kalau dibandingkan, Inquiry terasa lebih menekankan proses “meneliti sejarah”, sedangkan PBL lebih fokus pada kemampuan memecahkan persoalan yang sudah dirancang (Ba'in et al., 2023; (Putro, 2012).

Berbeda lagi dengan PjBL. Di sini, peserta didik tidak berhenti pada diskusi atau analisis saja, tetapi diminta menghasilkan sesuatu. Bisa berupa video, poster, laporan, atau bentuk karya lainnya. Ada rasa tanggung jawab karena mereka tahu hasil akhirnya akan dilihat orang lain. Biasanya suasana kelas juga jadi lebih hidup karena ada kerja kelompok, pembagian tugas, dan diskusi yang lebih intens (Mutawally, 2021). Dalam konteks keterlibatan, PjBL sering kali membuat peserta didik merasa lebih “punya peran”. Lalu ada gamifikasi. Pendekatannya mungkin yang paling terasa berbeda. Unsur permainan, poin, tantangan, atau kompetisi membuat suasana belajar jadi lebih ringan dan menyenangkan. Untuk pelajaran sejarah yang sering dianggap membosankan, pendekatan ini bisa jadi pintu masuk yang efektif. Peserta didik yang awalnya pasif bisa jadi lebih semangat karena ada unsur tantangan (Subair, 2025). Meski begitu, kalau hanya mengandalkan gamifikasi tanpa pendalaman materi, pembelajaran bisa jadi dangkal. Jadi tetap perlu dipadukan dengan model lain.

Tidak ada satu model yang paling unggul dalam semua hal. Ada yang kuat di analisis, ada yang kuat di kolaborasi, ada yang kuat di motivasi. Pembelajaran sejarah akan lebih maksimal kalau guru tidak terpaku pada satu model saja, tetapi berani menggabungkan pendekatan sesuai kebutuhan. Misalnya, guru bisa memulai dengan gamifikasi untuk membangun minat, lalu masuk ke diskusi berbasis masalah PBL, memperdalamnya dengan pendekatan Inquiry, dan menutupnya dengan proyek seperti dalam PjBL. Dengan cara seperti itu, peserta didik tidak hanya terlibat secara pikiran, tetapi juga secara emosi dan kerja sama sosialnya.

Pendekatan seperti ini sebenarnya sejalan dengan pemikiran John Dewey tentang belajar melalui pengalaman, dan juga gagasan Lev Vygotsky yang menekankan pentingnya interaksi sosial dalam proses belajar (Hutabarat et al., 2023; Widiastuti et al., 2023). Artinya, pembelajaran sejarah tidak

cukup hanya dengan menyampaikan materi, tetapi perlu memberi ruang bagi peserta didik untuk berpikir, berdiskusi, dan mengalami proses belajar itu sendiri.

3.4 Tantangan Implementasi Pembelajaran Sejarah

Meskipun model pembelajaran inovatif menawarkan potensi besar, implementasinya di lapangan masih membentur tembok keterbatasan infrastruktur dan kompetensi sumber daya manusia. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya perangkat pendukung serta mendesaknya kebutuhan akan pelatihan intensif bagi tenaga pendidik. Tanpa pembekalan teknis yang memadai, guru akan kesulitan memaksimalkan potensi teknologi dalam ruang kelas, sehingga inovasi yang direncanakan sering kali tidak tereksekusi dengan optimal. Kondisi ini diperparah oleh adanya diskurasi akses atau kesenjangan digital yang tajam antara wilayah perkotaan dan pedesaan. Di daerah urban, ketersediaan perangkat keras dan jaringan internet yang stabil menjadi katalisator yang memudahkan siswa dalam mengeksplorasi materi sejarah. Sebaliknya, di daerah rural atau pedesaan, keterbatasan infrastruktur dan minimnya sumber daya membuat pemanfaatan teknologi pendidikan menjadi tantangan yang berat (Firdaus & Ritonga, 2024). Ketimpangan ini menciptakan jarak kualitas pembelajaran yang lebar antarwilayah.

Selain persoalan perangkat dan akses, ketersediaan konten multimedia interaktif yang berkualitas juga masih menjadi isu krusial. Materi pembelajaran sejarah dalam bentuk video animasi, peta interaktif, maupun modul berbasis web masih sulit ditemukan atau belum tersedia secara merata. Kelangkaan sumber belajar digital yang variatif ini pada akhirnya membatasi ruang gerak pendidik untuk berkreasi. Akibatnya, proses transformasi pembelajaran sering kali terhambat, sehingga kegiatan belajar mengajar berisiko kembali menjadi monoton dan kurang mampu menarik keterlibatan aktif siswa (Larasati, 2025).

4. KESIMPULAN

Model pembelajaran inovatif seperti Project-Based Learning (PjBL), Problem-Based Learning (PBL), Gamifikasi, dan Inquiry-Based Learning terbukti memberi dampak nyata terhadap peningkatan keterlibatan siswa dalam pembelajaran sejarah. Melalui PjBL, siswa belajar bekerja sama dan bertanggung jawab karena mereka menghasilkan karya yang konkret. PBL melatih mereka untuk menganalisis persoalan sejarah secara lebih mendalam, tidak sekadar menerima informasi. Gamifikasi menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga mampu membangkitkan motivasi, sementara Inquiry-Based Learning mendorong siswa berpikir mandiri dan berani meneliti serta menarik kesimpulan sendiri.

Jika diterapkan secara terpadu dan menyesuaikan kebutuhan kelas, keempat model ini akan jauh lebih efektif dibandingkan digunakan secara terpisah. Pendekatan semacam ini sejalan dengan gagasan John Dewey tentang pentingnya belajar melalui pengalaman, serta pemikiran Lev Vygotsky yang menekankan peran interaksi sosial dalam membangun pengetahuan. Dengan cara ini, pelajaran sejarah tidak lagi berhenti pada hafalan peristiwa, tetapi berubah menjadi proses belajar yang aktif, dialogis, dan bermakna bagi siswa.

Meski demikian, penerapannya di lapangan belum sepenuhnya berjalan optimal. Keterbatasan infrastruktur digital, kesenjangan akses antarwilayah, serta kompetensi guru yang masih perlu ditingkatkan menjadi tantangan yang nyata. Karena itu, diperlukan penelitian lanjutan yang menguji secara langsung efektivitas kombinasi model-model tersebut dalam kelas sejarah, sekaligus mendorong pengembangan perangkat ajar digital yang relevan, kontekstual, dan dapat diakses secara lebih merata.

DAFTAR PUSTAKA

- Adlini, M. N., Dinda, A. H., Yulinda, S., Chotimah, O., & Merliyana, S. J. (2022). Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 974–980. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3394>
- Ba'in, Kurniawan, G. F., Hannan, A. M., Hanifah, F., & Naziya, I. (2023). Optimalisasi Keterampilan Guru Sejarah dalam Mengembangkan dan Memanfaatkan Model-Model Pembelajaran Inovatif. *JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT BANGSA*, 1(9), 2045–2053. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i9.465>

- Fadillah, M. A. (2024). *Gamifikasi dalam Model Pembelajaran Inkuiri : Meningkatkan Motivasi dan Keterlibatan Siswa*.
https://www.researchgate.net/publication/384403076_Gamifikasi_dalam_Model_Pembelajaran_Inkuiri_Meningkatkan_Motivasi_dan_Keterlibatan_Siswa
- Firdaus, K., & Ritonga, M. (2024). PERAN TEKNOLOGI DALAM MENGATASI KRISIS PENDIDIKAN. *JURNAL KEPIMPINAN & PENGURUSA SEKOLAH*, 9(1), 43–57.
<https://doi.org/https://doi.org/10.34125/jkps.v9i1.427>
- Hutabarat, E. J., Naibaho, L., & Rantung, D. A. (2023). Memahami Peran Pendidikan di Era Post Modern Melalui Pandangan John Dewey. *JURNAL KOLABORATIF SAINS*, 6(11), 1572–1578.
<https://www.jurnal.unismuhpalu.ac.id/index.php/JKS/article/view/4403>
- Kasi, R. (2023). *Pembelajaran Aktif: Mendorong Partisipasi Siswa*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31219/osf.io/f6d7x>
- Kourti, S. K. (2019). *Students ' Engagement in Inquiry-based Learning : Cognition , Behavior and Affect*. <https://hal.science/hal-02410139/>
- Larasati, T. (2025). MEMBANGUN KELAS SEJARAH INTERAKTIF DENGAN BANTUAN TEKNOLOGI DIGITAL : INOVASI DAN TANTANGAN. *JURNAL TUNTAS PENDIDIKAN*, 7(2), 475–484. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/pgsd.v7i2.2206>
- Miskawi, Anwar, K., Arrasuly, M. Y., & Purwanta, H. (2025). *PENGEMBANGAN KETERAMPILAN BERPIKIR HISTORIS MELALUI PEMBELAJARAN SEJARAH*.
https://www.researchgate.net/publication/396014334_Pengembangan_Keterampilan_Berpikir_Historis_melalui_Pembelajaran_Sejarah
- Mutawally, A. F. (2021). *Pengembangan Model Project Based Learning Dalam Pembelajaran Sejarah*.
<https://doi.org/10.31219/osf.io/xyhve>
- Nurhayati, N., Khairunnisa, K., Tarigan, S., & Lubis, M. (2025). Implementasi dan Tantangan Kurikulum Merdeka di SMA: Strategi Pengajaran Berpusat pada Siswa untuk Pembelajaran yang Lebih Fleksibel dan Kreatif. *Jurnal Pendidikan*, 13(01), 69–79. <https://ejournal.unimudasorong.ac.id/index.php/jurnalpendidikan/article/view/155>
- Putro, H. P. N. (2012). MODEL PEMBELAJARAN SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN SEJARAH MELALUI PENDEKATAN INKUIRI. *Paramita: Historical Studies Journal*, 22(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/paramita.v22i2.2121>
- Rahmaniati, R. (2024). *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF*.
https://books.google.co.id/books?id=ec_5EAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false
- Salamun, Widyastuti, A., Syawaluddin, Iwan, R. N. A., Simarmata, J., Simarmata, E. J., Suleman, Y. N., Lotulung, C., & Arief, M. H. (2023). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*.
- Sitompul, R. S., Destini, R., Harahap, Y. S., & Nainggolan, R. F. (2025). Meningkatkan Keterlibatan Belajar Peserta Didik Melalui Problem Based Learning Terintegrasi Teknologi pada Pembelajaran Matematika di Kelas V-A UPT SDN 064986 Medan. *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)*, 5(2), 585–595.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56832/mudabbir.v5i2.1209>
- Subair, A. (2025). Gamifikasi pembelajaran sejarah. *AL-IRSYAD Journal of Education Science*, 4(1), 73–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.58917/aijes.v4i1.162>
- Widiastuti, A., Supriatna, N., Disman, D., & K, S. N. (2023). Application of Lev Vygotsky ' s Theory in Social Studies Learning Using Social Action Projects Based on Creative Pedagogy to Increase Student Engagement. *Al-Ishlah: Jurnal Pendidikan*, 15(3), 4164–4174.
<https://journal.staihubbulwathan.id/index.php/alishlah/article/view/3429>