

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEBSITE WORDWALL*
MATERI PERKEMBANGAN KOLONIALISME BELANDA DI
PALEMBANG KELAS XI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Vionita Apriliyani

NIM : 06041282025016

Program Studi Pendidikan Sejarah



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEBSITE WORDWALL*
MATERI PERKEMBANGAN KOLONIALISME BELANDA DI
PALEMBANG KELAS XI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Vionita Apriliyani

Nim : 06041282025016

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing



Muhammad Keza Pahlevi, M.Pd.

NIP. 199202292019031013

Disahkan

an.Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.

NIP. 197608202002122001



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEBSITE WORDWALL*
MATERI PERKEMBANGAN KOLONIALISME BELANDA DI
PALEMBANG KELAS XI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Vionita Apriliyani

Nim : 06041282025016

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui

Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Mengetahui :

Ketua Jurusan
Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP. 197608202002122001

Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEBSITE WORDWALL*
MATERI PERKEMBANGAN KOLONIALISME BELANDA DI
PALEMBANG KELAS XI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Vionita Apriliyani

Nim : 06041282025016

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada :

Hari : Kamis

Tanggal : 28 Maret 2024

TIM PENGUJI

1. Ketua : Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. _____

2. Anggota : Dr. Syarifuddin, M.Pd. _____

Palembang, 15 Mei 2024

Mengetahui Koordinator
Program Studi
Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
GAME EDUKASI BERBASIS *WEBSITE WORDWALL*
MATERI PERKEMBANGAN KOLONIALISME BELANDA DI
PALEMBANG KELAS XI SMA SRIJAYA NEGARA PALEMBANG**

SKRIPSI

Oleh

Vionita Apriliyani

Nim : 06041282025016

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Vionita Apriliyani

NIM : 06041282025016

Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Website Wordwall* Materi Perkembangan Kolonialisme Belanda di Palembang Kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang” ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan dan pengutipan dengan cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku sesuai dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat di Perguruan Tinggi. Apabila di kemudian hari, ada pelanggaran yang ditemukan dalam skripsi ini dan/atau pengaduan dari pihak lain terhadap keaslian karya ini, saya bersedia menanggung sanksi yang dijatuhkan kepada saya.

Demikianlah pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa pemaksaan dari pihak manapun.

Indralaya, 15 Mei 2024

Yang membuat pernyataan



Vionita Apriliyani
NIM. 06041282025016

PRAKATA

Skripsi dengan judul “ Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Website Wordwall* Materi Perkembangan Kolonialisme Belanda di Palembang Kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang” disusun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya. Dalam mewujudkan skripsi ini, penulis telah mendapatkan bantuan dari berbagai aspek.

Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku pembimbing akademik dan pembimbing skripsi saya atas segala bimbingan yang telah diberikan dalam penulisan skripsi ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Hartono, M.A. sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya, Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd. selaku Kaprodi Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum, Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Bapak Yudi Pratama, M.Pd.

Akhir kata, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembelajaran bidang studi Pendidikan Sejarah dan pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Indralaya, 15 Mei 2024

Penulis



Vionita Apriliyani

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim. Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas berkat rahmat dan karunia-Nya lah skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat beserta salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Muhammad Shallallahu 'Alaihi Wa Sallam beserta keluarga dan para sahabat. Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang hebatku yang senantiasa mendoakanku dan berusaha untuk memberikan yang terbaik untukku yaitu Bapak dan Mamak. Terimakasih telah memberikan dukungan dan kasih sayang yang tiada batas untukku dan saudariku, semoga selalu dalam lindungan Allah Ta'ala. Aamiin.
- ❖ Kedua saudari perempuan ku yaitu ayuk dan adik. Terimakasih ku ucapkan kepada ayukku Maulida Harwati atas dukungan dan nasihatnya serta adikku Flora Astrilia Hayati si paling ceria yang menjadi penghibur dengan gitarisnya. Semoga kita bertiga bisa menjadi orang yang bermanfaat dan sukses dunia akhirat. Aamiin
- ❖ Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah dosen pembimbing akademik sekaligus dosen pembimbing skripsi yang merupakan orang tua kedua di perkuliahan. Terima kasih telah banyak memberikan bantuan, arahan, saran dan kemudahan selama proses penyelesaian skripsi.
- ❖ Seluruh Bapak dan Ibu dosen program studi pendidikan sejarah, Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Drs. Alian Sair, M.Hum, Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L.R Retno Susanti, M.Hum, Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Farida, M.Si., Bapak Dedi Irwanto, S.S., M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., dan Bapak Yudi Pratama., M.Pd. Terima kasih atas segala ilmu yang telah bapak dan ibu berikan kepada saya selama saya belajar di Prodi Pendidikan Sejarah FKIP UNSRI.
- ❖ Terima Kasih kepada Staff Administrasi Universitas Sriwijaya yang telah membantu dalam administrasi selama proses penyelesaian skripsi ini.

- ❖ Terima kasih saya ucapkan kepada Bapak Syahrial, S.Pd., M.Si selaku kepala sekolah SMA Srijaya Negara Palembang dan ibu Supiyah, S.Pd serta ibu Dea Lestari selaku guru mata pelajaran sejarah di SMA Srijaya Negara Palembang yang telah memberikan izin dan kemudahan dalam proses penelitian.
- ❖ Mizrharotul Fuadiyah terima kasih telah menjadi partner terbaik selama proses penelitian, always happy ya and fighting.
- ❖ Rika Cloudya Siregar dan Hermanita. Terima kasih telah menjadi rumah tempat perkuliahan, semoga apa yang kita cita-citakan lekas terwujud dan sampai bertemu di episode selanjutnya dengan realita kehidupan sesungguhnya.
- ❖ Terima kasih kepada anggota grup girls yang sudah kebersamaian dengan keceriaan di akhir perkuliahan.
- ❖ Thankyou so much, untuk role modelku BTS yang telah menyemangati dan menghiburku lewat musik dan kelucuan kalian.
- ❖ Terima kasih untuk diri sendiri yang sudah bertahan sampai sejauh ini dengan segala hal yang telah dilalui dan terus belajar untuk menjadi lebih baik dari hari kemarin, semoga tetap selalu menjadi orang yang sederhana dengan segala kebaikan.
- ❖ Teman-teman seperjuangan pendidikan sejarah angkatan 2020 kelas Indralaya dan kelas Palembang. Terima kasih atas kebersamaannya semoga sukses.
- ❖ Almamaterku kebanggaanku Universitas Sriwijaya.

MOTTO

‘‘Keberhasilan bukanlah milik orang pintar
melainkan milik mereka yang senantiasa berusaha’’

-B.J Habibie -

So, if you can dream it

You can do it

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	vi
PRAKATA	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
ABSTRAK.....	xvii
ABSTRACT	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Hakikat Belajar	8
2.2 Hakikat Pembelajaran.....	9
2.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	9
2.4 Teori-teori Belajar	10
2.4.1 Teori Belajar Konstruktivisme	11
2.4.2 Teori Kognitivisme.....	12
2.4.3 Teori Behavioristik.....	13
2.5 Hasil Belajar.....	13
2.6 Media Pembelajaran	14
2.6.1 Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.6.2 Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.7 <i>Game</i>	16
2.7.1 Jenis-jenis <i>Game</i>	16

2.7.2	<i>Game</i> Edukasi	17
2.7.3	Manfaat <i>Game</i> Edukasi.....	18
2.8	<i>Website Wordwall</i>	18
2.8.1	Kelebihan dan Kekurangan <i>Website Wordwall</i>	19
2.9	Materi Perkembangan Kolonialisme Belanda di Palembang	19
2.9.1	Masuknya Belanda ke Palembang	19
2.9.2	Hubungan Belanda dengan Kesultanan Palembang	20
2.9.3	Awal Mula Perkembangan Kolonialisme Belanda di Palembang	21
2.9.4	Sistem Pemerintahan Belanda di Palembang	22
2.9.5	Akhir Pemerintahan Belanda di Palembang	23
2.10	Penelitian Pengembangan	24
2.10.1	Model-model Penelitian Pengembangan.....	24
2.11	Penelitian Terdahulu	26
2.12	Kerangka Berpikir	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		29
3.1	Metode Penelitian.....	29
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian.....	29
3.3	Prosedur Penelitian.....	30
3.3.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	32
3.3.1.1	Identifikasi Masalah	32
3.3.1.2	Identifikasi Kebutuhan	33
3.3.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	33
3.3.2.1	Perumusan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran	33
3.3.2.2	Pembuatan Materi	34
3.3.2.3	Pembuatan <i>Flowchart</i>	34
3.3.2.4	Pembuatan <i>Storyboard</i>	34
3.3.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	34
3.3.3.1	Perancangan Tampilan	35
3.3.3.2	Uji Alpha	35
3.3.3.3	Uji Coba Lapangan	36
3.4	Teknik Pengumpulan Data	37

3.4.1	Wawancara.....	37
3.4.2	Observasi.....	37
3.5	Teknik Analisis Data.....	38
3.5.1	Analisis Data <i>Walkthrough</i>	38
3.5.2	Analisa Hasil Belajar.....	39
BAB IV	HASIL DAN PEMBAHASAN.....	41
4.1	Hasil Penelitian.....	41
4.1.1	Deskripsi Hasil dan Desain Media Pembelajaran.....	41
4.1.2	Hasil Perencanaan.....	41
4.1.2.1	Identifikasi Masalah.....	42
4.1.2.2	Identifikasi Kebutuhan.....	43
4.1.2.3	Pengumpulan Bahan.....	43
4.2	Tahap Perancangan (<i>Design</i>).....	44
4.2.1	Mendesain Tujuan Instruksional.....	44
4.2.2	Menentukan Ide Dalam Media <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i> <i>Wordwall</i>	45
4.2.3	Desain Penyusunan Naskah.....	45
4.2.4	Desain Peta Materi.....	45
4.2.5	Desain <i>Flowchart</i>	46
4.2.6	<i>Storyboard Game</i> Edukasi.....	50
4.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	53
4.3.1	Pembuatan Tampilan.....	53
4.3.2	Uji Alpha.....	54
4.3.3	Revisi.....	56
4.3.4	Uji Beta.....	58
4.3.4.1	Uji Beta Kelompok Kecil (<i>Small Group</i>).....	58
4.3.4.2	Uji Beta Kelompok Besar.....	59
4.3.5	Uji Lapangan (<i>field Test</i>).....	61
4.3.6	Dampak Efektifitas Produk <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i> <i>Wordwall</i>	68
4.4	Pembahasan.....	69

4.5 Kelebihan dan Kekurangan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	74
5.1 Kesimpulan	74
5.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	76
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Nama-nama Validator.....	36
Tabel 3.2.	Kegiatan Nilai Validasi.....	38
Tabel 3.3	Kategori Tingkat Kevalidan Media	39
Tabel 3.4	Kriteria <i>N-Gain</i>	40
Tabel 4.1	Cuplikan <i>Storyboard</i>	50
Tabel 4.2	Tampilan Awal Dan Halaman Utama <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website</i> <i>Wordwall</i>	52
Tabel 4.3	Validator dan Bidang Keahlianya	55
Tabel 4.4	Hasil Rekapitulasi Validasi Produk.....	55
Tabel 4.5	Kritik/Saran Validator Ahli.....	56
Tabel 4.6	Hasil Perbaikan <i>Expert Review</i>	57
Tabel 4.7	Hasil Uji Beta Kelompok Kecil (<i>small group</i>)	58
Tabel 4.8	Hasil Uji Beta Kelompok Besar	60
Tabel 4.9	Hasil Test Awal (<i>Pretest</i>)	61
Tabel 4.10	Test Akhir (<i>Posttest</i>).....	64
Tabel 4.11	Hasil Awal (<i>Pretest</i>) dan Hasil Tes Akhir (<i>Posttest</i>)	64
Tabel 4.12	Hasil Rekapitulasi Test Awal (<i>Pretest</i>)	67
Tabel 4.13	Hasil Rekapitulasi Test Akhir (<i>Posttest</i>)	67
Tabel 4.14	Perbandingan Hasil Nilai Peserta Didik	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Awal <i>Website Wordwall</i>	19
Gambar 2.2 Model Pengembangan Alessi & Trollip	25
Gambar 2.3 Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Tahapan Model Pengembangan Alessi dan Trollip.....	31
Gambar 4.1 Diagram Identifikasi Masalah	42
Gambar 4.2 Diagram Identifikasi Masalah	43
Gambar 4.3 Bagan Peta Materi.....	45
Gambar 4.4 Bagan <i>flowchart</i> Media	46
Gambar 4.5 Bagan <i>Flowchart</i> Materi	46
Gambar 4.6 Tampilan <i>Website Wordwall</i>	47
Gambar 4.7 Tampilan Cover <i>Game</i> Edukasi di Canva.....	48
Gambar 4.8 Desain Halaman Utama <i>Game</i> Edukasi di <i>Google Sites</i>	48
Gambar 4.9 Desain Materi di <i>Google sites</i>	49
Gambar 4.10 Desain Penyusunan Tampilan <i>Game</i>	49
Gambar 4.11 Proses Pengkonvertan <i>Game</i>	50
Gambar 4.12 Proses Pelaksanaan Uji Beta Kelompok Kecil (<i>Small group</i>)	59
Gambar. 4.13 Proses Pelaksanaan Uji Kelompok Besar	61
Gambar 4.14 Proses Pelaksanaan <i>Pretest</i>	62
Gambar 4.15 Proses Pelaksanaan Pembelajaran	62
Gambar 4.16 Proses Penjelasan Penggunaan <i>Game</i> Edukasi.....	62
Gambar 4.17 Proses Pembelajaran Menggunakan <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Website Wordwall</i>	63
Gambar 4.18 Proses Pelaksanaan <i>Posttest</i>	63
Gambar 4.19 Proses Persentase <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Usul Judul Skripsi	88
Lampiran 2. Surat Keterangan Persetujuan Skripsi	89
Lampiran 3. SK Penelitian Dinas Pendidikan	90
Lampiran 4. SK Pembimbing Fakultas	91
Lampiran 5. SK Penelitian Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan	93
Lampiran 6. Surat Balasan SMA Srijaya Negara Palembang	94
Lampiran 7. Angket Identifikasi Masalah dan Analisis Kebutuhan.....	95
Lampiran 8. Lembar Validasi Ahli Materi	100
Lampiran 9. Lembar Validasi Ahli Media	103
Lampiran 10. Lembar Validasi Ahli Tata Bahasa	106
Lampiran 11. Kartu Bimbingan	109
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	112
Lampiran 13. Hasil <i>Pretest</i>	142
Lampiran 14. Hasil <i>Postest</i>	149
Lampiran 15. Angket Uji Kelompok Kecil	156
Lampiran 16. Angket Uji Kelompok Besar	159
Lampiran 17. Dokumentasi	162
Lampiran 18. <i>Storyboard</i>	165

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Website Wordwall* Materi Perkembangan Kolonialisme Belanda di Palembang Kelas XI SMA Sriwijaya Negara Palembang” memuat data mengenai kolonialisme Belanda di Palembang. Penelitian ini telah dilakukan dan diterapkan di kelas XI IPS 1 di SMA Sriwijaya Negara Palembang. Tujuan dari penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan *game* edukasi berbasis *website wordwall* pada mata pelajaran sejarah kelas XI yang valid serta efektif. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan yang menggunakan model Allesi & Trollip dengan langkah-langkah yang meliputi 1) Perencanaan (*Planning*), 2) Desain (*Design*), 3) Pengembangan (*Developmen*). Tingkat kevalidan *game* edukasi dinilai ahli materi, ahli media, serta ahli bahasa. Ahli materi memberikan nilai sebesar 3,73 dengan kategori valid, ahli mmedia memberikan nilai sebesar 4,53 dalam kategori sangat valid, dan ahli bahasa memberikan nilai sebesar 4,15 dalam kategori valid. Efek potensial *game* edukasi berbasis *website wordwall* ini terlihat pada peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan *game* edukasi pada tahap *field test* sebesar 45,3% dengan *N-gain* sebesar 0,71. Hal ini menunjukkan bahwa *game* edukasi berbasis *website wordwall* materi perkembangan kolonialisme Belanda di Palembang valid dan efektif.

Kata Kunci : pengembangan, *game* edukasi, *wordwall*, validitas, efektifitas

Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Mengetahui

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

ABSTRACT

This research titled "Development of wordwall website-based educational games on the Development of Dutch Colonialism in Palembang class XI SMA Srijaya Negara Palembang" contains data about Dutch colonialism in Palembang, this research has been conducted and applied in class XI IPS 1 at SMA Srijaya Negara Palembang. The purpose of this research is how to develop educational games based on the wordwall website in class XI history subjects that are valid and effective. The research is a type of development research that uses the Allesi & Trollip model with steps that include 1) planning, 2) design, 3) development. The level of validity of the educational game was assessed by material experts, media experts, and linguists. Material experts gave a score of 3.73 in the valid category, media experts gave a score of 4.53 in the very valid category, and linguists gave a score of 4.15 in the valid category. The potential effect of this wordwall website-based educational game can be seen in the increase in learning outcomes before and after using the educational game at the field test stage by 45.3% with an N-gain of 0.71. This shows that the wordwall website-based educational game on the development of Dutch colonialism in Palembang is valid and effective.

Keywords: development, educational game, wordwall, validity, effectiveness

Advisor



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Acknowledge by
Coordinator of History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Saat ini dunia telah memasuki era *society* 5.0, dimana teknologi informasi berkembang pesat dan memberikan imbas terhadap kehidupan salah satunya dunia pendidikan (Hikmat, 2022). Pendidikan dituntut harus bisa mengimbangi perkembangan teknologi, melalui penyesuaian yang dilakukan pada proses pembelajaran yang diharapkan mampu meningkatkan kualitas mutu pendidikan (Salsabila & Agustian, 2021).

Sallis mengemukakan untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan perlu memperhatikan beberapa indikator, salah satu diantaranya yaitu sumber daya berlimpah (*plentiful resources*) yang merujuk kepada sumber daya manusianya yaitu guru (Fadhli, 2017). Guru adalah tenaga pengajar yang memiliki peran penting dalam meningkatkan mutu pendidikan, karena Guru diibaratkan ujung tombak pendidikan, yang berinteraksi secara langsung kepada peserta didik (Kodrat, 2019).

Sesuai dengan UUD No 14 tahun 2005 pasal 4 tentang guru dan dosen, menegaskan bahwa guru adalah agen pembelajaran yang berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional. Peningkatan mutu tersebut dapat dilihat dari keprofesionalisme seorang guru. Keprofesionalisme tersebut dapat diidentifikasi dari peranan guru sebagai, fasilitator, demonstrator, pengelola kelas, mediator dan evaluator (Sastrawan, 2016).

Dari kelima peran guru tersebut, peranan mediator sangat penting bagi guru sebagaimana Asnawir (2002:18) mengatakan bahwa media adalah faktor penting dalam kelancaran proses pengajaran (Wulandari *et al.*, 2023). Maksudnya, melalui peranan mediator guru dapat menyesuaikan media pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik dengan harapan peserta didik dapat memahami penyampaian materi. Untuk itu guru harus kreatif dan inovatif dalam melakukan pengembangan media pembelajaran, sehingga materi yang disampaikan dapat

dengan mudah dipahami peserta didik (Kirom, 2017).

Di era saat ini, kelancaran penyampaian materi saja tidak cukup. Pendidik dituntut mahir dalam menggunakan teknologi untuk membantu pendidikan dalam mencetak generasi yang bermutu di era abad digital (Rahayu *et al.*, 2022). Untuk itu diperlukan kegiatan belajar mengajar yang terarah sesuai dengan teori belajar. Terdapat beberapa teori belajar yang dapat digunakan guru untuk memahami peserta didik dalam belajar salah satunya teori konstruktivisme.

Konstruktivisme adalah teori yang bersifat membangun kemampuan dan pemahaman peserta didik dalam proses belajar (Suhendi *et al.*, 2021). Sejalan dengan pendapat Shymansky yang mengatakan bahwa konstruktivisme adalah kegiatan aktif, dimana peserta didik membina diri sendiri dengan memahami sendiri apa yang telah dipelajarinya selama proses pembelajaran (Liron *et al.*, 2019). Selaras dengan Shymansky, Jean Piaget juga mendeskripsikan teori konstruktivisme yaitu teori yang menekankan aktivitas belajar ditentukan oleh diri sendiri yang berkembang dari pengalaman setiap individu (Kouicem, 2020).

Teori ini sangat cocok dengan perkembangan kurikulum pendidikan di Indonesia pada saat ini, yang menuntut peserta didik harus aktif dalam belajar. Untuk mendorong keaktifan tersebut, guru berperan penting dalam menciptakan stimulus yang baik yang mampu mengajak peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran (Eordegh *et al.*, 2022).

Realitanya tidak semua guru mampu memberikan stimulus yang efektif, dikarenakan banyak guru yang masih belum bisa menyesuaikan diri dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini dapat dilihat dari beberapa penelitian terkait problematika dalam pendidikan, salah satunya penelitian yang dibahas oleh Febrizka Alya Rahma, dkk yang berjudul “Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital”.

Hasil penelitian tersebut merujuk kepada guru senior maupun guru muda yang gagap teknologi, dikarenakan para guru terlalu nyaman dengan kebiasaan mengajar secara konvensional sehingga menyebabkan pembelajaran cenderung monoton karena tidak adanya kreativitas pada media pembelajaran

(Rahma *et al.*, 2023).

Hal tersebut akan berdampak terhadap hasil belajar peserta didik, untuk itu para guru perlu melakukan perbaikan dalam meningkatkan keprofesionalisme dengan cara memahami karakteristik keterampilan mengajar guru abad 21 yaitu, 1) Memfasilitasi serta menginspirasi belajar dan kreativitas peserta didik, 2) Merancang serta mengembangkan pengalaman belajar dan assesmen era digital, 3) Sebagai model cara belajar di era digital, 4) Mendorong serta menjadi model tanggung jawab dan masyarakat digital, 5) Berpartisipasi dalam pengembangan serta kepemimpinan professional (Tarihoran, 2019).

Kelima karakteristik tersebut sangat perlu untuk dipahami guru dalam pembelajaran era saat ini. Salah satunya yaitu guru harus mampu merancang dan mengembangkan pengalaman belajar dan asesmen era digital. Maksudnya guru dapat meningkatkan kreativitas mereka melalui rancangan pengembangan media pembelajaran yang inovatif salah satunya dapat melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *Game* edukasi.

Game edukasi merupakan media permainan yang bersifat mendidik dan menyenangkan. Media permainan dengan penyajian materi pembelajaran yang mudah digunakan peserta didik dalam memahami materi dengan cara mengeksplor pengetahuannya selama mengikuti pembelajaran tanpa adanya rasa bosan (Anastasiadis *et al.*, 2018). Selain itu *Game* edukasi juga memiliki banyak manfaat antara lain peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta berinteraksi dengan lingkungan (Hamka & Gani, 2016).

Didukung dengan perubahan pendidikan saat ini, dimana rata-rata setiap individu tidak terlepas dari *smartphone* (Rosita *et al.*, 2022). Hal ini dapat dilihat dari fenomena pengharusan penggunaan *smartphone* ketika masa pandemi melanda. Dimana *smartphone* menjadi salah satu solusi *alternatif* pada proses pembelajaran dilangsungkan yang kemudian sampai saat ini diterapkan di sekolah. Dikarenakan pendidikan di era *society* menuntut guru dan peserta didik harus mahir dalam menggunakan teknologi termasuk penggunaan *smartphone* (Rahmawati *et al.*, 2021).

Didukung dengan salah satu penelitian dari Duhrotul Khariyah dan Muhammad Thohir yang berjudul “ Aspek Sosial Kognitif Siswa dalam Mengadaptasikan Teknologi di Era *Society 5.0*”. Dimana hasil penelitian menunjukkan peranan *smartphone* sangat memberikan pengaruh terhadap dunia pendidikan terutama dalam menyiapkan peserta didik yang siap di era abad digital melalui peserta didik dapat memanfaatkan *smartphone* sebagai fleksibilitas kerja dan berpikir (Khoiriyah & Thohir, 2023). Melalui fenomena tersebut menjadi faktor pendukung dalam pengembangan *game* edukasi dalam pembelajaran. Dilihat dari keunggulan *game* edukasi sendiri yang praktis dan dapat diakses kapanpun, mampu membantu guru mempermudah pembelajaran serta mengasah *skill* dan kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang baik berbantuan *website wordwall*.

Pada penelitian ini penulis memilih SMA Srijaya Negara Palembang sebagai tempat penelitian penerapan pengembangan media *game* edukasi berbasis *website wordwall*. Hal ini dikarenakan SMA Srijaya Negara Palembang merupakan salah satu sekolah yang memiliki kelengkapan fasilitas pembelajaran serta memperbolehkan peserta didik untuk membawa *smartphone* ke sekolah. Melalui, kelengkapan fasilitas tersebut mampu mendukung penelitian Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis *Website Wordwall* Materi Perkembangan Kolonialisme di Palembang Kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang.

Adapun langkah awal yang dilakukan penulis yaitu mengambil data melalui penyebaran *google form* atau kuisisioner kepada peserta didik kelas XI yang memperoleh hasil bahwasanya peserta didik mengalami kebosanan pada saat mengikuti pembelajaran sejarah. Selain itu peneliti juga memperoleh informasi permasalahan lainnya, seperti guru yang hanya menggunakan metode ceramah dan PPT saja sehingga menjadikan pembelajaran menonton atau kurang efektif dan tidak sejalan dengan tuntutan kurikulum dan perkembangan zaman.

Maka dari itu peneliti, ingin memberikan solusi untuk permasalahan tersebut, melalui penginovasian media pembelajaran yang menyenangkan berupa pengembangan *game* edukasi berbantuan *website wordwall* yang berisikan teks dan gambar yang mampu menimbulkan komunikasi dua arah sehingga dapat

meningkatkan efektivitas peserta didik dalam pembelajaran sejarah.

Didukung dengan adanya beberapa penelitian sebelumnya mengenai pengembangan *game* edukasi berbasis *website wordwall* menjadi salah satu alasan dipilihnya pengembangan media ini seperti penelitian yang pernah dibahas oleh Nurhikmah dengan Judul ‘‘Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika Untuk Siswa Kelas XI Man Luwu’’ Memperoleh hasil kriteria valid dengan hasil persentase 95% ‘‘Sangat Valid’’ dari ahli materi dan media 85% ‘‘Sangat Valid’’. Untuk uji praktis diperoleh persentase 91% ‘‘Sangat Praktis’’ oleh pendidik dan 83% ‘‘Sangat Praktis’’ dari peserta didik (Nurkhimah, 2022).

Penelitian kedua dilakukan oleh Maria Tul Qibthiyah dengan judul ‘‘Pengaruh Penggunaan *Game* Edukasi Berbantuan Media *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA di SMA Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022’’ diperoleh kesimpulan bahwasanya hasil belajar *posttest* kelas eksperimen serta kelas kontrol mempunyai nilai Asymp. Sig.(2-tailed) 0,006 & lt; 0,05 hingga H_0 ditolak. Artinya terdapat pengaruh dari pemanfaatan media *wordwall* dengan perbandingan hasil *posttest* kelas eksperimen sebesar 87,27 dan hasil *posttest* kelas kontrol sebesar 80,14 (Qibthiyah, 2022).

Penelitian selanjutnya berjudul ‘‘Pengaruh Aplikasi *Wordwall* Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di Smas Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022’’ Penelitian ini dilakukan oleh Aldika Rohmatunnisa. Hasil penelitian membuktikan ada pengaruh media pendidikan memakai aplikasi *wordwall* terhadap hasil belajar siswa di kelas X IPS 2 SMAS Triguna Utama. Perolehan rata-rata *posttest* kelas eksperimen sebesar 91 serta kelas kontrol sebesar 76. Analisis informasi memakai uji Independent Sample T-Test dari hasil perhitungan diperoleh taraf signifikansi (Sig.) sebesar 0,000 signifikansi lebih kecil dari 0, 005 (0,000 & lt; 0,005), hingga H_0 ditolak serta H_a diterima. Maksudnya, ada pengaruh positif dari aplikasi *wordwall* (Rohmatunnisa, 2022).

Dari beberapa penelitian diatas menunjukkan bahwa penelitian pengembangan media pembelajaran *game* edukasi adalah penelitian yang menghasilkan perangkat pembelajaran yang efektif dan efisien. Namun dari ketiga penelitian di atas hanya diujicobakan dalam pengembangan media pembelajaran Matematika, Biologi dan Bahasa. Sedangkan untuk mata pelajaran Sejarah belum ada yang mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *website wordwall*.

Berdasarkan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Berbasis *Website Wordwall* Materi Perkembangan Kolonialisme Belanda di Palembang Kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *website wordwall* materi perkembangan kolonialisme Belanda di Palembang kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang?
2. Bagaimana efektifitas pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *website wordwall* materi perkembangan kolonialisme Belanda di Palembang kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang diharapkan yaitu:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *website wordwall* materi perkembangan kolonialisme Belanda di Palembang kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang.
2. Untuk mengetahui efektifitas pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *website wordwall* pada materi perkembangan kolonialisme Belanda di Palembang kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini :

1. Manfaat teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dalam memperluas wawasan pengembangan media pembelajaran yang kreatif.
2. Manfaat praktis
 - a) Bagi peserta didik mampu meningkatkan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sejarah.
 - b) Bagi guru sebagai alternatif penggunaan bahan ajar yang menarik serta mengasah kreativitas guru dalam memanfaatkan perkembangan teknologi pembelajaran sejarah.
 - c) Bagi peneliti sebagai tambahan pengetahuan dalam membuat media *game* edukasi berbasis *website wordwall* materi perkembangan kolonialisme Belanda di Palembang kelas XI SMA Srijaya Negara Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurakhaman,O., & Rusli,R.K. (2017). Teori Belajar dan Pembelajaran.DIKDA TIKTA TAUHIDI : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar, 2(1), 1–28.<https://doi.org/10.30997/dt.v2i1.302>
- Abidin,Z.(2007). Analisis Kebutuhan Pembelajaran dan Analisis Pembelajaran dalam Desain Sistem Pembelajaran. Suhuf, 19(1), 60–69.
- Absiroh,U., Isjoni, & Bunari. (2017). Sejarah Pemahaman 350 Tahun Indonesia Dijajah Belanda. Doctoral Dissertation,Universitas Riau, 1–15.
- Achidiyat,M., & Rusdi,M. (2019). Pengaruh Motivasi dan Disiplin Belajar Terhadap Prestasi Belajar Ilmu Pengetahuan Sosial. Faktor : Jurnal Ilmiah Kependidikan, 6(2), 97–108. <https://dx.doi.org/10.30998/fjik.v6i2.4277>
- Alpirdaus, F. N., Sandira, S. N., & Wahyunengsih. (2022). The Role of Google Meet on the Learning Media of Journalistic Students of Uin Syarif Hidayatullah Jakarta. *Jurnal Komunikasi Dan Kebudayaan*, 9(2), 01–09. <https://doi.org/10.59050/jkk.v9i2.60>
- Aminy,R., Huzaifah,S., & Santri,D.J.(2017). Pengembangan Materi Pembelajaran Sistem Koordinasi Manusia Memanfaatkan Fitur Edmodo Untuk Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pembelajaran Biologi: Kajian Biologi Dan Pembelajarannya*, 4(1), 28–42.
- Anastasiadis, T., Lampropoulos, G., & Siakas, K. (2018). Digital Game-based Learning and Serious Games in Education. *International Journal of Advances in Scientific Research and Engineering*, 4(12), 139–144. <https://doi.org/10.31695/ijasre.2018.33016>
- Andriani, R., & Rasto. (2019). Motivasi Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80–86. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Angraini, L. M., Kania, N., & Gürbüz, F. (2024). Students' Proficiency in Computational Thinking Through Constructivist Learning Theory. *International Journal of Mathematics and Mathematics Education*, 2(1), 45–59. <https://doi.org/10.56855/ijmme.v2i1.963>

- Arifah, S. N., Fernando, Y., & Rusliyawati. (2022). Upaya Meningkatkan Citra Diri Melalui Game Edukasi Pengembang Kepribadian Berbasis Mobile. *Jatika : Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak*, 3(3), 295–315. <https://doi.org/10.33365/jatika.v3i3.2036>
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian : suatu pendekatan praktik*. Rineka Cipta
- Ariyanto, R. (2020). Peranan Sultan Mahmud Badaruddin II dalam Perang Palembang 1819-1821. *Karmawibangga : Historical Studies Jurnal*, 02(02), 86–93. <https://doi.org/10.31316/fkip.v2i2.1134>
- Asmahasanah, S., Ibdalsyah, I., & Sa'diyah, M. (2018). Social Studies Education in Elementary Schools Through Contextual REACT-Based on Environment and Sociopreneur. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 5(6), 52–61.
- Astriani, N., Surya, E., & Syahputra, E. (2017). The Effect of Problem Based Learning to Students Mathematical Problem Solving Ability. *International Journal Of Advance Research And Innovative Ideas In Education* , 3(2), 3441–3446.
- Astuti, W. W., Yahya, M., Mustansir, Santrianti, I., & Syamsinar. (2023). Efektivitas Aplikasi Wordwall Pada Hasil Belajar IPS Siswa. *EduNaturalia : Jurnal Biologi Dan Kependidikan Biologi*, 4(1), 23–28. <https://dx.doi.org/10.26418/edunaturalia.v4i1.63442>
- Chijioke, O. C., Ikechukwu, A., & Aloysius, A. (2021). Understanding Theory in Social Science Research: Public Administration in Perspective. *Teaching Public Administration*, 39(2), 1–19.
- Cleopatra, M. (2015). Pengaruh Gaya Hidup dan Motivasi Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2), 168–181. <https://doi.org/10.30998/formatif.v5i2.336>
- Devi, K. S. (2019). Constructivist Approach to Learning based on the Concepts of Jean Piaget and Lev Vygotsky. *Journal of Indian Education*, 44(4), 5–19.
- Dudung, A. (2018). *Penilaian Psikomotor*. KARIMA.
- Efgivia, M. G., Adora Rinanda, R. ., Suriyani, Hidayat, A., Maulana, I., & Budiarto, A. (2020). Analysis of Constructivism Learning Theory.

- UMGESHC International Seminar on Health, Social Science and Humanities*, 585, 208–212. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.211020.032>
- Eordegh, G., Tot, K., Kiss, A., Bodosi, B., Hegedus, A., Lazsadi, A., Hertelendy, A., Keri, S., & Nagy, A. (2022). The Influence of Stimulus Complexity on the Effectiveness of Visual Associative Learning. *Neuroscience*, 487, 26–34. <https://doi.org/10.1016/j.neuroscience.2022.01.022>
- Fadhli, M. (2017). Manajemen Peningkatan Mutu Pendidikan. *TADBIR: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, 1(02), 215–240.
- Fadilah, R., Parinduri, S. A., Syaimi, K. U., & Suharyanto, A. (2020). Islamic Guidance and Counseling to Overcome the Study Difficulty of Junior High School Students in SMP IT Nurul Azizi Medan (Case Study of Students experiencing Anxiety). *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*, 24(1), 1154–1160.
- Faelani, A., & Hubaib, S. (2019). The Relationship Between English Learning Interest and Verbal Mastery of The Tenth Grade Students of SMAN 6 Berau. *Jurnal Intelegensia*, 4(1), 31–40.
- Faizah, S.N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* Vol, 1(2), 175-185. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Farida. (2009). Perekonomian Kesultanan Palembang. *Jurnal Sejarah Lontar*, 6(1), 12. <https://doi.org/10.21009/lontar.061.02>
- Farida. (2020). Sungai Musi Sebagai Pertahanan Bagi Kesultanan Palembang. *Jurnal Tuah*, 1(1), 54–66.
- Fauzy, H., Arief, Z. A., & Muhyani. (2019). Strategi Motivasi Belajar dan Minat dengan Hasil Belajar Bahasa Arab. *Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam*, 12(1), 112–127.
- Febriana, R. (2021). *Evaluasi Pembelajaran*. Bumi Aksara.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran* (pp. 1–17).
- Fitri, R., & Yogica, R. (2018). Validitas Game Edukasi Klasifikasi Tumbuhan Berbasis Permainan Koa sebagai Media Pembelajaran Biologi. *PEDADOGI HAYATI: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi*, 2(2), 25–30.

- Gulo, M., Harefa, E. B., Telaumbanua, A., & Telaumbanua, A. (2023). Development of 3D Animation Video-Based Learning Media Using Sketchup in Building Construction and Utility Subjects. *Edumaspul - Jurnal Pendidikan*, 7(2), 2362–2368.
- Hamka, W. A., & Gani, A. (2016). Rancang Bangun Game Edukasi Berbasis Web Dan Android Menggunakan Adobe Flash Cs5 Dan Action Script 3.0. *IJIS: Indonesian Journal On Information System*, 1(2), 78-88. <https://doi.org/10.36549/ijis.v1i2.19>
- Harahap, Y. B. (2022). The Effect of Image Media on Learning Outcomes of Class V MIS Students in Siboruangin Village in Information Communication Technology (ICT) Subjects. *Jurnal Informatika*, 1(1), 12–19. <https://doi.org/10.57094/ji.v1i1.352>
- Hasanah, H. (2016). Teknik-Teknik Observasi. *Jurnal At-Taqaddum*, 8(1), 21–46. <https://doi.org/10.21580/at.v8i1.1163>
- Hikmat. (2022). The Readiness of Education in Indonesia in Facing The Society Era 5.0. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2953–2961.
- Inayati, I., Arcana, I. N., Susetyo, A. E., & Kuncoro, K. S. (2023). Pengembangan Kuis dan Game Edukasi Menggunakan Wordwall Pada Pembelajaran Daring Materi Persamaan Nilai Mutlak Bentuk Linear. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 7(1), 72–82.
- Isnaini, L., Agustina, D. K., & Sulistiana, D. (2021). Pengembangan Game Edukasi Animalia Berbasis Android Untuk Siswa Kelas X SMA/MA. *Biodidaktika: Jurnal Biologi Dan Pembelajarannya*, 17(2), 36–44. <https://dx.doi.org/10.30870/biodidaktika.v17i2.16496>
- Isti'aada, F. N. (2020). *Teori-Teori Belajar dalam Pendidikan*. Edu Publisher.
- Istiqlal, I. (2020). Pengembangan Media Layanan Bimbingan Klasikal Berbasis Video Powtoon dengan Materi Manajemen Waktu Belajar Pada Peserta Didik Kelas X IPS di SMA Negeri 7 Prabumulih. Universitas Sriwijaya.
- Jufri, A. W. (2016). *Belajar dan Pembelajaran*. Pustaka Reka Cipta.

- Khaerudin,M., Srisulistiowati,D.B., & Warta,J.(2021). Game Edukasi dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran. *JSI : Jurnal Sistem Informasi*, 8(2), 263-272. <https://doi.org/10.35968/jsi.v8i2.741>
- Khairunnisa, Akbar, M. R., Usanto, Ningtyas, S., Aziz, F., Sepriano, Rini, F., Hasanuddin, Putra, I. N. A. S., Adhicandra, I., Novita, R., Metra, R., & Junaidi, S. (2023). *Multimedia : Teori dan Aplikasi dalam Dunia Pendidikan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Khoiriyah,D.,& Thohir,M. (2023).Aspek Sosial Kognitif Siswa dalam Mengadaptasikan Teknologi di Era Society 5.0.AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya,5(2),85-97.<https://doi.org/10.35905/almaarief.v5i2.5890>
- Kirom, A. (2017). Peran Guru dan Peserta Didik dalam Berbasis Multikultural. *Al Murabbi : Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 3(1), 69–80.
- Kodrat, D. (2019). Urgensi Perubahan Pola Pikir dalam Membangun Pendidikan Bermutu. *Jurnal Kajian Peradaban Islam*, 2(1), 1–6. <https://doi.org/10.47076/jkpi.v2i1.23>
- Kouicem, K. (2020). Psychological & Educational Studies Constructivist Theories of Piaget and Vygotsky: Implications for Pedagogical Practices. *Psychological & Educational Studies*, 13(3), 359–372. <http://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/handle/123456789/23988>
- Kusuma, A., Ismail, F., Afgan, M. W., Karoma, & Astuti, M. (2023). Influence Application Theory Study Constructivism and Principles Learning Education Islam. *INJOSS : International Journal of Humanities, Social Sciences and Business*, 2(2), 155–169.
- Liron, C., Faro, S. A., & Tate, R. (2019). The Effects of Effects on Constructivism. *Electronic Notes in Theoretical Computer Science*, 347, 87–120. <https://doi.org/10.1016/j.entcs.2019.09.006>
- Liu, X. (2024). The Analysis of Distance Learning Based on Vygotsky's Learning Theory. *SHS Web of Conferences*, 183, 1–4.
- Madekhan. (2019). Posisi dan Fungsi Teori Dalam Penelitian Kualitatif. *Reforma : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 62–69. <https://doi.org/10.30736/rfma.v7i2.78>

- Malik, S. (2021). Learning Theory of Cognitivism and its Implications on Students' Learning. *World Wide Journal of Multidisciplinary Research and Development*, 7(5), 67–71. www.wwjmr.com
- Miftakhuddin, & Senen, A. (2020). Konsep Dasar Sejarah : Pengantar Untuk Pembelajaran IPS. *Jurnal Ilmiah*, 6(1), 1–11.
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, E. F. (2021). Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik. PT. Rajagrafindo Persada.
- Mugianto, Ridhani, A., & Arifin, S. (2017). Pengembangan Perencanaan Pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Model Pembelajaran Berbasis Proyek Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Ilmu Budaya*, 1(4), 353–366. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30872/jbssb.v1i4.769>
- Muhajirah, M. (2020). Basic of Learning Theory (Behaviorism, Cognitivism, Constructivism, and Humanism). *International Journal of Asian Education*, 1(1), 37–42. <https://doi.org/10.46966/ijae.v1i1.23>
- Mujahida, & Rus'an. (2019). Analisis Perbandingan Teacher Centered dan Learner Centered. *Scolae: Journal of Pedagogy*, 2(2), 323–331. <https://doi.org/https://doi.org/10.56488/scolae.v2i2.74>
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *JSER: Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Mulyana, E. (2016). Model Pembelajaran Generatif Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep IPS Pada Peserta Didik. *JPIS : Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 23(2), 26–33. <https://doi.org/10.17509/jpis.v23i2.1617>
- Murdianto, J., Fadelan, & Achnaf, M. (2023). Analisis Penyerangan Jepang ke Palembang dan Pertempuran Laut Jawa Ditinjau dari Aspek Strategi serta Manfaatnya bagi TNI Angkatan Laut. *UJoST : Universal Journal of Science and Technology*, 2(2), 90–100. <https://doi.org/10.11111/ujost.v2i2.128>
- Nainggolan, A. M., & Daeli, A. (2021). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Implikasinya bagi Pembelajaran. *Journal of Psychology Humanlight*, 2(1), 31–47. <https://doi.org/10.51667/jph.v2i1.554>

- Najuah, Sidiq, R., & Simamora, R. S. (2022). *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar Sesuai Abad 21*. Yayasan Kita Menulis.
- Nasrallah, Rama, B., & Rahman, U. (2022). The Application of Behavioristic Theory in the 2013 Curriculum Learning To Shape the Principles of Students' Characters. *Jicsa : Journal of Islamic Civilization in Shoutheast Asia*, 11(1), 33–60. <https://doi.org/10.24252/jicsa.v11i1.27459>
- Nawiyanto, & Endrayadi, E. C. (2016). *Kesultanan Palembang Darussalam*. Penerbit Tarutama Nusantara.
- Nurdyansyah, & Fahyuni, E. F. (2016). *Inovasi Model Pembelajaran Sesuai Kurikulum 2013*. Nizamia Learning Center.
- Nurfadillah, Muis, A. A., Khaisyurahman, A., & Sapitri, E. (2024). Behavioristic Learning Theory. *Proceding of International Conference on Education, Society and Humanity*, 02(01), 1268–1274.
- Nurhadi. (2020). Teori Kognitivisme serta Aplikasinya dalam Pembelajaran. Edisi : *Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95. <https://doi.org/10.36088/edisi.v2i.786>
- Nurkhimah. (2022). *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika XI MAN Luwu*. Institut Agama Islam Negeri Palopo.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 03(1), 171–187.
- Panji, K. A. ., & Suriana, S. (2014). Sejarah Keresidenan Palembang. *Tamaddun : Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 02(01), 1–16.
- Pratama, N. E. (2019). Article Review - Potensi Game Edukasi dalam Upaya Pelestarian Batik Indonesia. *Aksa: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 3(1), 370–378. <https://doi.org/10.37505/aksa.v3i1.29>
- Prayogi, A. (2022). Ruang Lingkup Filsafat Sejarah dalam Kajian Sejarah. *SINDANG : Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 4(1), 1–10. <https://doi.org/10.31540/sindang.v4i1.1252>
- Putri, R. S., Subaryana, & Mardikun. (2021). *Penjajahan Jepang dan Pengaruhnya Terhadap Perkembangan Nasionalisme Bangsa Indonesia*. RINONTJE :

Jurnal Pendidikan Dan Penelitian Sejarah, 2(2), 45–53.

- Qibthiyah, M. T. (2022). *Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Invertebrata Kelas X IPA di SMA Negeri 4 Jember Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
- Rahayu,R., Rosita,R., Rahayuningsih,Y.S., Hernawan,A.H., & Prihantini. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka Belajar di Sekolah Penggerak. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6313–6319. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3237>
- Rahma, F. A., Harjono, H. S., & Sulisty, U. (2023). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 603–611. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4653>
- Rahmawati, M., Ruslan, A., & Bandarsyah, D. (2021). The Era of Society 5.0 as the unification of humans and technology: A literature review on materialism and existentialism. *Jurnal Sosiologi Dialektika*, 16(2), 151–162. <https://doi.org/10.20473/jsd.v16i2.2021.151-162>
- Rahmayanti, H., Oktaviani, V., & Syani, Y. (2020). Development of Sorting Waste Game Android Based for Early Childhood in Environmental Education. *Journal of Physics: Conference Series*, 1434(1), 1–6. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1434/1/012029>
- Restiana. (2017). *Pengembangan Software Aplikasi Game Edukasi Monopoli Sebagai Penunjang Pembelajaran Biologi Pada Peserta Didik Kelas XI SMA YP Unila Bandar Lampung*. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Rohmah, L., Sholeh, K., & Wandiy, W. (2022). Analisis Temuan Benda-Benda Peninggalan Sejarah di Sungai Musi sebagai Sumber Pembelajaran Sejarah. *Historia: Jurnal Pendidik Dan Peneliti Sejarah*, 5(1), 65–80. <https://doi.org/10.17509/historia.v5i1.36374>
- Rohmatunnisa, A. (2022). *Pengaruh Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar Menyimak Teks Biografi Di SMAS Triguna Utama Tahun Pelajaran 2021/2022*. Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Rosita,A., Utami,S., & Sari,R.P. (2022). *Profil Kecanduan Smartphone Pada*

- Siswa. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(1), 57–62.
- Safitri, I. (2017). *Sejarah Perekonomian Palembang: Masa Pemerintahan Kolonial Belanda 1825-1942 M*. Universitas Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang.
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.36088/islamika.v3i1.1047>
- Samsinar. (2019). Urgensi Learning Resources (Sumber Belajar) dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Dikdatika : Jurnal Kependidikan*, 13(2), 194–205. <http://dx.doi.org/10.30863/didaktika.v13i2.959>
- Sanjaya, W. (2015). *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana.
- Sapriyah. (2019). Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sastrawan, K.B. (2016). Profesionalisme Guru dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pembelajaran. *Jurnal Penjaminan Mutu* 2(2), 65–73. <https://doi.org/10.25025078/jpm.v2i2.73>
- Satrianawati. (2018). *Media dan Sumber Belajar*. Deepublish.
- Setyo, A. A., Fathurahman, M., & Zakiyah, A. (2020). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Yayasan Barcode.
- Suarsana, I.M., Widayanti, R., Sahara, Gani, R.A., Ahmad, M.R.S., Abbas, I., Rahayu, E.P., Indriani, R.S., Dewi, T.R., & Rais, R. (2023). *Media Pembelajaran*. Yayasan Hamjah Diha.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Suhendi, A., Purwarno, P., & Chairani, S. (2021). Constructivism-Based Teaching and Learning in Indonesian Education. *KnE Social Sciences*, 76–89. <https://doi.org/10.18502/kss.v5i4.8668>
- Sukmana, W. J. (2021). Metode Penelitian Sejarah. *Seri Publikasi Pembelajaran*, 1(2), 1–4.
- Sulaswari, M., Faidin, N., & Sholeh, M. (2021). Teori Belajar Behaviorisme: Teori dan Praktiknya dalam Pembelajaran IPS. *Al Hikmah: Journal of*

Education, 2(2), 131–144.

- Sundari, S., & Tarsono. (2023). Cognitive Learning Theory and Its Application in Learning Islamic Religious Education at SMK Muhammadiyah 1 Sumedang. *Fondatia*, 7(3), 792–808.
- Tamrin, M., Azkiya, H., & Sari, S. G. (2017). Problems Faced by the Teacher in Maximizing the Use of Learning Media in Padang. *Al-Ta Lim Journal*, 24(1), 60–66. <https://doi.org/10.15548/jt.v24i1.262>
- Tarihoran, E. (2019). Guru Dalam Pengajaran Abad 21. *SAPA : Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 46–58. <https://doi.org/10.53544/sapa.v4i1.68>
- Tomljenović, Z., & Vorkapić, S. T. (2020). Constructivism in Visual Arts Classes. *Center for Educational Policy Studies Journal*, 10(4), 13–32. <https://doi.org/10.26529/cepsj.913>
- Tri Sulistiyono, S. (2015). Multikulturalisme dalam Perspektif Budaya Pesisir. *Agastya: Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 5(1), 1–18. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v5i01.893>
- Uno, B. H., & Umar, M. K. (2023). Mengelola Kecerdasan dalam Pembelajaran : Sebuah Konsep Pembelajaran Berbasis Kecerdasan. Bumi Aksara.
- Utami, F., Pradana, A. Y., Sheftyan, W. B., & Supriadi, B. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Fisika di SMA. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 12(2), 61–67. <https://doi.org/10.19184/jpf.v12i2.38890>
- Wahab, G., & Rosnawati. (2021). Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran. In *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents (Vol. 3, Issue April)*. Penerbit Adab.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Prestasi Belajar. *Istiqra : Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), 1–12.
- Wanto, S., Okilanda, A., Arisman, Lanos, M. E. C., Putra, D. P., Lestari, H., Awali, M., & Oktariyana. (2020). Kupas Tuntas Penelitian Pengembangan Model Borg & Gall. *Wahana Dedikasi : Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(2), 46–55. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340>

- Wardani, A. D., Gunawan, I., Kusumaningrum, D. E., Benty, D. D. N., Sumarsono, R. B., Nurabadi, A., & Handayani, L. (2020). Student Learning Motivation: A Conceptual Paper. *Proceedings of the 2nd Early Childhood and Primary Childhood Education (ECPE 2020)*, 487, 275–278. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201112.049>
- Wargadalem, F. R. (2012). Perang Palembang dan Benteng-Benteng Pertahananya (1819-1821). *Journal of Architecture and Wetland Environment Studies*, 1(1), 1–5.
- Waseso, H. P. (2018). Kurikulum 2013 dalam Prespektif Teori Pembelajaran Konstruktivis. *TA'LIM: Jurnal Studi Pendidikan Islam*, 1(1), 59–72. <https://doi.org/10.52166/talim.v1i1.632>
- Wibawanto, W., & Nugrahani, R. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi*, 12(2), 57–64. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/imajinasi.v12i2.17472>
- Wildan, A., Suherman, & Rusdiyani, I. (2023). Pengembangan Media GAULL (Game Edukasi Wordwall) pada Materi Bangun Ruang untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 1623–1634. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v7i2.2357>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Shofiah, T., Nurazizah, & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936.
- Yos, A., Nuryanti, Septiawati, N. H., Andika, D., Aryanti, M., Setiawan, A. D., & Arham, A. R. (2022). *Bahasan : Bersama Hantarkan Sejarah Nandung*. CV. Sarnu Untung.
- Zahwa, F. A., & Syafi'i, I. (2022). Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Equilibrium: Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi*, 19(01), 61–78. <https://doi.org/10.25134/equi.v19i01.3963>
- Zakariah, A., Afriani, V., & Zakariah.M. (2020). *Metodologi Penelitian : Kuantitatif, Kualitatif, Action Research, Research and Development (R and D)*. Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka.