

**PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* EDUKATIF *WORDWALL*
PADA MATERI PENJAJAHAN BELANDA DI PALEMBANG
KELAS XI SMK PGRI TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Oktami Winata

NIM: 06041382126077

Program Studi Pendidikan Sejarah`



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2025

**PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* EDUKATIF *WORDWALL*
PADA MATERI PENJAJAHAN BELANDA DI PALEMBANG
KELAS XI SMK PGRI TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Oktami Winata

NIM: 06041382126077

Program Studi Pendidikan Sejarah

**Disetujui
Pembimbing**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013**

Disahkan,

a.n Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sriwijaya

Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial



**Dr. Hudaidah, M.Pd.
NIP.197608202002122001**

**PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* EDUKATIF *WORDWALL*
PADA MATERI PENJAJAHAN BELANDA DI PALEMBANG
KELAS XI SMK PGRI TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Oktami Winata

NIM: 06041382126077

Program Studi Pendidikan Sejarah

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 APLIKASI GAME EDUKATIF *WORDWALL*
PADA MATERI PENJAJAHAN BELANDA DI PALEMBANG
KELAS XI SMK PGRI TANJUNG RAJA**

SKRIPSI

Oleh

Oktami Winata

NIM: 06041382126077

Program Studi Pendidikan Sejarah

Telah diujikan dan lulus pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 22 Juli 2025

TIM PENGUJI

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

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

**Indralaya, 5 Agustus 2025
Mengetahui,
Koordinator Program Studi
Pendidikan Sejarah**

**Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP.199207292019031013**

**PENGEMBANGAN APLIKASI *GAME* EDUKATIF *WORDWALL* PADA MATERI
PENJAJAHAN BELANDA DI PALEMBANG KELAS XI SMK PGRI TANJUNG RAJA**

Oleh:

Oktami Winata

06041382126077

Program Studi Pendidikan Sejarah

Disetujui untuk diajukan dalam Ujian Akhir Program Sarjana

Pembimbing

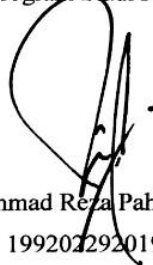


Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd

NIP. 199202292019031013

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Oktami Winata
Nim : 06041382126077
Program Studi : Pendidikan Sejarah

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa skripsi yang berjudul “Pengembangan *Game* Edukatif *Wordwall* pada Materi Penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja” 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 pada saya.

Demikianlah Pernyataan ini dibuat dengan sungguh-sungguh tanpa paksaan dari pihak manapun.

Indralaya, Juli 2025
Saya membuat pernyataan


Oktami Winata
NIM. 06041382126077

PRAKATA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadiran Allah SWT. yang senantiasa memberikan nikmat Islam, nikmat kesehatan, serta limpahan rahmat yang begitu luas sehingga skripsi yang berjudul “Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada Materi Penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja” dapat diselesaikan dengan baik, *insyaAllah*. Skripsi ini merupakan syarat untuk memperoleh gelar sarjana S-1 pada Program Studi Pendidikan Sejarah, Jurusan IPS, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd selaku pembimbing yang telah memberikan motivasi, masukan dan nasihat berharga selama penyusunan skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan karunia-Nya, aamiin. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Dekan FKIP UNSRI, Bapak Dr. Hartono, M.A., Ketua Jurusan Pendidikan IPS, Ibu Hudaidah, M.Pd., serta Ketua Program Studi Pendidikan Sejarah, Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd., yang telah memudahkan pengurusan administrasi skripsi ini. Penulis juga berterima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Pendidikan Sejarah yang telah membagikan ilmu selama masa studi.

Akhir kata penulis berharap, semoga skripsi ini dapat memberikan dampak positif, menginspirasi pembaca, serta berkontribusi nyata bagi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi di negara tercinta.

Indralaya, Juli 2025

Penulis

Oktami Winata
NIM. 06041382126077

HALAMAN PERSEMBAHAN

*Bismillahirrahmanirrahim, Alhamdulillah Alhamdulillah
Alhamdulillahirabbil'alamin*

Dengan penuh rasa hormat dan kasih sayang, karya ini kupersembahkan kepada orang-orang yang senantiasa menjadi sumber semangat, doa, dan inspirasi dalam setiap langkah perjuangan ini:

- ❖ Teruntuk kedua orang tuaku, Bapak Yaliman dan Ibu Jamilah Hartinah. Sumber kekuatan dan semangat dalam setiap langkahku. Terima kasih atas kasih sayang yang tak pernah lelah, doa yang tak pernah putus, serta pengorbanan yang tak terhitung. Terima kasih untuk semua uang yang dikeluarkan untuk pendidikanku, baju yang nyaman, makanan yang selalu enak, tempat tinggal yang aman, dan semua kebahagiaan yang telah kalian usahakan untukku. Terima kasih telah menjadi alasan terbesarku untuk terus berjuang, terus memberikan semangat di saat aku mulai menyerah, dan tak pernah lelah meyakinkanku bahwa aku bisa. Segala pencapaian ini takkan pernah terwujud tanpa kehadiran, dukungan, dan restu kalian. Semoga karya ini menjadi secuil kebahagiaan bagi kalian yang selalu kusebut dalam setiap doa.
- ❖ Teruntuk Yafindo Nopiyanza. Kakakku tersayang tempat cerita, sosok panutan yang selalu aku banggakan. Terima kasih karena selalu menjadi yang pertama untuk memahami, yang diam-diam mengusahakan semua hal yang aku inginkan, dan menjadi tempat ternyaman untuk kembali saat dunia terasa melelahkan. Terima kasih karena selalu mengingatkan aku untuk mengejar pendidikan tinggi.
- ❖ Teruntuk keluarga besar. Terima kasih atas doa, dukungan, dan perhatian yang tak pernah putus. Kehadiran kalian selalu memberi kehangatan dan semangat dalam setiap langkahku.
- ❖ Kepada Pembimbing Akademik Bapak Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah terima kasih atas bimbingan, arahan, dan kesabaran dalam membimbing saya menyelesaikan

skripsi ini. Tidak hanya sebagai pengajar, namun juga sebagai sosok yang tulus mendorong saya untuk berkembang. Semoga segala kebaikan dan ilmu yang telah Bapak berikan menjadi amal jariyah, dan Allah senantiasa membalasnya dengan kesehatan, keberkahan, serta kemudahan dalam setiap langkah.

- ❖ Kepada seluruh Dosen Program Studi Pendidikan Sejarah Bapak Drs, Alian, M.Hum., Ibu Prof. Dr. Farida, M.Si., Bapak Drs. Syafruddin Yusuf, M.Pd., Ph.D., Ibu Dr. L. R. Retno Susanti, M.Hum., Ibu Dra. Sani Safitri, M.Si., Ibu Dr. Hudaidah, M.Pd., Bapak Dr. Dedi Irwanto, M.A., Bapak Dr. Syarifuddin, M.Pd., Ibu Aulia Novemy Dhita, M.Pd., Bapak M. Reza Pahlevi, M.Pd., Bapak Yudi Pratama, M.Pd., Bapak Alif Bahtiar Pamulaan, S.Pd., M.Hum, Bapak Diki Tri Apriansyah, S.Pd., M.Hum., Ibu Helen Susanti, S.Pd., M.A., Ibu Rani Oktapiani, M.Pd, dan Ibu Risa Marta Yati, S.Pd., M.Hum., staf administrasi, serta seluruh pihak yang telah memberikan ilmu, bantuan, dan dukungan selama masa studi. Terima kasih atas setiap kontribusi yang telah menjadi bagian penting dalam proses pembelajaran dan pertumbuhan hingga mencapai tahap ini. Semoga segala kebaikan dan dedikasi yang telah diberikan menjadi amal yang tak terputus.
- ❖ Kepada Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, Bapak Meidi Yuda Putra, S.Pd selaku pendidik mata pelajaran Sejarah, Wali Kelas kelas XI Axio dan DKV, serta seluruh peserta didik kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja. Terima kasih atas sambutan yang hangat, kerja sama, serta kesempatan yang telah diberikan kepada saya selama proses penelitian ini berlangsung. Dukungan, waktu, dan keterbukaan Bapak/Ibu serta para peserta didik telah menjadi bagian yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini. Semoga Allah SWT membalas setiap kebaikan dengan pahala dan keberkahan yang melimpah.
- ❖ Teruntuk sahabat cantikku, Reza Anugrah Pratama. Terima kasih telah menjadi sahabat yang selalu ada, sejak masa putih abu-abu hingga hari ini. Berbagi cerita, menjadikan aku tempat bercerita paling nyaman, dan menjadi pendengar yang selalu hadir tanpa menghakimi. Terima kasih atas

segala dukungan, perhatian, dan keikhlasanmu selama ini. Kamu bukan sekadar sahabat, tapi juga bagian dari perjuanganku. Rasa terima kasihku padamu tak pernah cukup untuk menggambarkan betapa berharganya kehadiranmu.

- ❖ Teruntuk Cegilku, Alya dan Zahra terima kasih karena selalu ada saat dibutuhkan. Menemani selama di perantauan, membuat tempat yang awalnya terasa asing menjadi lebih nyaman. Kebaikan, perhatian, dan kebersamaan kalian berarti banyak untukku. Kalian sudah menjadi seperti keluarga di tanah yang jauh dari rumah. Momen-momen kecil yang terasa hangat itu tidak akan pernah terlupakan.
- ❖ Teruntuk teman-temanku, grup “Jalan Kaki”. Salsa, jarevsi, apri, yunisa, tiara, devita terima kasih untuk cerita di setiap langkah kaki saat pulang dari kampus. Kalian menjadi tempat bertukar pikiran, saling menguatkan, dan membuat hari-hari terasa lebih ringan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan ini. Bersama kalian, hal-hal sederhana pun terasa berharga. Semoga kita bertujuh menjadi orang sukses di masa depan seperti apa yang selalu kita ucapkan saat bercanda.
- ❖ Teruntuk teman-teman satu bimbingan terima kasih atas kebersamaan, semangat, dan saling dukung selama proses panjang ini. Diskusi, tanya jawab, hingga sama-sama berjuang menyelesaikan skripsi semua itu menjadi bagian penting yang tak akan terlupakan. Terima kasih telah menjadi teman seperjuangan yang menyenangkan dan menguatkan.
- ❖ Teruntuk teman-teman Angkatan 2021 terima kasih atas kebersamaan selama masa perkuliahan. Untuk tawa di sela tugas yang menumpuk, kerja kelompok yang melelahkan, saling membantu saat kesulitan, dan semangat yang tak pernah habis. Kelas bukan hanya tempat belajar, tapi juga tempat tumbuh bersama. Senang pernah menjadi bagian dari kalian.
- ❖ Teruntuk teman-teman BEM KM FKIP, PLP, Dinas SOSLING, dan Dinas PP terima kasih atas setiap pengalaman berorganisasi yang luar biasa. Dari dinamika rapat, aksi nyata di lapangan, hingga diskusi panjang penuh semangat, semuanya telah membentuk pribadi yang lebih tangguh, bijak,

dan bertanggung jawab. Pengalaman ini bukan sekadar pelengkap, tapi kenangan dan pelajaran hidup yang tak ternilai. Semoga langkah-langkah kita ke depan tetap penuh makna dan bermanfaat untuk banyak orang.

- ❖ Teruntuk keluarga besar HIMAPES dan Bidang SOSMAS terima kasih atas waktu kurang lebih satu tahun yang begitu berarti. Memberikan saya kesempatan, kepercayaan, dan pengalaman berkesan untuk mengemban amanah sebagai Kepala Bidang. Pengalaman ini menjadi salah satu fase penting dalam perjalanan hidup saya. Ucapan terima kasih khusus saya sampaikan kepada Salsabillah Aulia Putri selaku Sekretaris Bidang dan M. Sultan Fahkhri A.S selaku Staff Ahli, yang telah banyak membantu dan kebersamaan saya dalam menjalankan program kerja selama masa kepengurusan.
- ❖ Teruntuk partner kelas, Fadlu, selaku Ketua Kelas terima kasih atas kerja sama, dukungan, dan tanggung jawab yang selalu kita jalankan bersama selama ini. Menjadi sekretaris kelas bukan hal yang mudah, tapi terasa lebih ringan karena ada partner yang sigap dan bisa diandalkan. Semoga segala lelah dan upaya kita membawa manfaat, dan tetap menjadi kenangan baik dalam perjalanan ini.
- ❖ Teruntuk semua yang pernah hadir dalam hidup ini, untuk setiap peran, sekecil apa pun, baik yang hadir secara langsung maupun tidak, yang telah memberi warna, pelajaran, dan kekuatan dalam proses ini. Setiap jejak, dukungan, dan bahkan kehadiran sesaat, turut membentuk langkah hingga titik ini tercapai.
- ❖ Teruntuk 13 *member* SEVENTEEN (Choi Seungcheol, Yoon Jeonghan, Hong Jisoo, Wen Junhui, Kwon Soonyoung, Jeon Wonwoo, Lee Jihoon, Xu Minghao, Kim Mingyu, Lee Seokmin, Boo Seungkwan, Choi Hansol, dan Lee Chan) terima kasih telah menjadi penghibur setia di sela-sela lelah dan jenuh selama proses penulisan skripsi. Melalui lagu-lagu yang menginspirasi dan konten yang menghibur, kehadiran kalian secara tidak langsung menjadi teman yang menenangkan dan menguatkan langkah perjalanan ini.

- ❖ *Last but not least*, terima kasih untuk diriku sendiri. Untuk gadis bungsu bernama Oktami Winata, yang perlahan beranjak dewasa. Terima kasih telah bertahan sejauh ini. Untuk setiap air mata, tawa, dan semangat yang terus dipungut kembali saat hampir runtuh. Terima kasih sudah terus melangkah, bahkan ketika kaki terasa berat, ketika rasanya ingin berhenti, dan ketika dunia terasa terlalu sunyi untuk dipahami. Terima kasih sudah percaya pada proses, pada waktu, dan pada diri sendiri meski kadang ragu, meski sering takut. Sudah banyak hal yang dilalui, dan kamu berhasil melewatinya. Banggalah, bukan karena segalanya sempurna, tapi karena kamu tidak menyerah. Terus tumbuh, terus belajar, dan jangan lupa kamu layak bahagia. Seperti lirik lagu *circle* “Semuanya akan baik-baik saja, seperti jarum jam. Ia akan berputar lagi dan kembali ke tempat semula”. Ingatlah, tak apa jika sekarang terasa berat, segalanya akan menemukan jalannya, seperti lingkaran yang tak pernah benar-benar terputus.

MOTTO

“Jangan pernah menyerah, teruskan sampai akhir”- Joshua Seventeen

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN UJIAN AKHIR PENDIDIKAN.....	v
SURAT PERNYATAAN	vi
PRAKATA.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
ABSTRAK	xix
ABSTRACT	xx
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1 Belajar dan Pembelajaran	8
2.1.1 Hakikat Belajar.....	8
2.1.2 Hakikat Pembelajaran	9
2.1.3 Hakikat Pembelajaran Sejarah	10
2.2 Teori Belajar yang Mendukung Penelitian	11
2.2.1 Teori Behavioristik.....	11
2.2.2 Teori Kognitif.....	13

2.3	Media Pembelajaran	14
2.3.1	Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	15
2.3.2	Jenis Media Pembelajaran.....	16
2.4	<i>Game</i> Edukasi.....	16
2.4.1	Manfaat <i>Game</i> Edukasi	17
2.5	<i>Wordwall</i>	18
2.5.1	Kelebihan dan Kekurangan <i>Wordwall</i>	18
2.6	Macam-Macam <i>Platform</i> Pengembangan <i>Game</i> Edukasi <i>Wordwall</i>	19
2.6.1	Canva.....	20
2.6.2	Publuu	21
2.7	Materi Penjajahan Belanda di Palembang.....	21
2.7.1	Kedatangan Bangsa Belanda ke Palembang	21
2.7.2	Awal Mula Penjajahan Belanda di Palembang	23
2.7.3	Sistem Pemerintahan Belanda di Palembang.....	25
2.7.4	Kebijakan Ekonomi dan Pendidikan Belanda di Palembang.....	28
2.8	Penelitian Pengembangan.....	30
2.9	Model Pengembangan	31
2.10	Model Pengembangan	31
2.11	Penelitian Relevan	32
2.12	Kerangka Berpikir	35
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		37
3.1	Metode Penelitian.....	37
3.2	Lokasi dan Subjek Penelitian	38
3.3	Prosedur Penelitian.....	38
3.3.1	Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	39
3.3.2	Tahap Desain (<i>Design</i>)	40
3.3.3	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	41
3.4	Pengumpulan Data	42
3.4.1	Wawancara	43
3.4.2	Angket Analisis Kebutuhan.....	43

3.4.3	Uji Coba Produk.....	45
3.5	Teknik Analisis Data.....	48
3.5.1	Analisis Data Wawancara.....	48
3.5.2	Analisis Data Angket Analisis Kebutuhan	49
3.5.3	Analisis Data Validasi Ahli	49
3.5.4	Analisis Data Angket Respon	50
BAB VI HASIL DAN PEMBAHASAN.....		51
4.1	Hasil Wawancara	51
4.2	Hasil Penelitian.....	51
4.2.1	Perencanaan (<i>Planning</i>)	52
4.2.2	Desain (<i>Design</i>).....	56
4.2.3	Pengembangan (<i>Development</i>).....	65
4.3	Pembahasan	79
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		84
5.1	Kesimpulan.....	84
5.2	Saran	85
5.2.1	Saran Teoritis.....	85
5.2.2	Saran Praktis	86
DAFTAR PUSTAKA.....		87
LAMPIRAN.....		105

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Pendidik.....	44
Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Analisis Kebutuhan Peserta Didik	44
Tabel 3. 3 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Media	45
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Instrumen Validasi Materi.....	46
Tabel 3. 5 Kisi-Kisi Angket Respon Pendidik	47
Tabel 3. 6 Kisi-Kisi Angket Respon Peserta Didik	48
Tabel 3. 7 Kategori Skor Validasi Ahli.....	49
Tabel 3. 8 Kategori Tingkat Kevalidan	50
Tabel 3. 9 Kriteria Angket.....	50
Tabel 4. 1 Tata Letak Konten E-Modul.....	58
Tabel 4. 2 Potongan <i>Storyboard</i>	63
Tabel 4. 3 Daftar Validator	68
Tabel 4. 4 Lembar Validasi Ahli Media.....	68
Tabel 4. 5 Revisi Ahli Media.....	70
Tabel 4. 6 Lembar Validasi Materi	70
Tabel 4. 7 Revisi Ahli Materi	72
Tabel 4. 8 Rekapitulasi Nilai Validasi Para Ahli	72
Tabel 4. 9 Hasil Uji Coba dan Angket Respon Pendidik	73
Tabel 4. 10 Angket Respon Peserta Didik Kelas XI	75
Tabel 4. 11 Hasil Uji Coba dan Angket Respon Peserta Didik Kelas XI.....	76
Tabel 4. 12 Rekapitulasi Angket Respon Pendidik dan Peserta Didik.....	78

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan awal <i>Website Wordwall</i>	18
Gambar 2. 2 Desain Pengembangan Alessi dan Tropllip, 2001	31
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	36
Gambar 3. 1 Prosedur Pengembangan Alessi & Trollip	39
Gambar 4. 1 kerangka keseluruhan E-Modul	57
Gambar 4. 2 Alur Permainan.....	60
Gambar 4. 3 <i>Flowchart</i> Pengembangan <i>Game</i> Edukatif <i>Wordwall</i>	62
Gambar 4. 4 Pembuatan E-Modul.....	66
Gambar 4. 5 Konversi dan Peningkatan Fitur di Publuu	67
Gambar 4. 6 Salah Satu <i>Game</i> di <i>Wordwall</i>	67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Usul Judul	105
Lampiran 2 SK Pembimbing.....	106
Lampiran 3 SK Penelitian Fakultas	108
Lampiran 4 SK Balasan Dinas Pendidikan	109
Lampiran 5 SK Balasan SMK PGRI Tanjung Raja	110
Lampiran 6 Lembar Validasi Materi	111
Lampiran 7 Lembar Validasi Media.....	114
Lampiran 8 Lembar Validasi Media.....	117
Lampiran 9 Hasil Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Peserta Didik	120
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Peserta Didik	123
Lampiran 11 Hasil Angket Respon Pendidik	125
Lampiran 12 Bahan Ajar	128
Lampiran 13 Storyboard	154
Lampiran 14 Dokumentasi.....	163

ABSTRAK

Penelitian ini berjudul “Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada Materi Penjajahan Belanda di Palembang Kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja”. Tujuan pada penelitian ini untuk dapat mengembangkan Aplikasi *Game* edukatif *Wordwall* yang valid serta, praktis, serta menarik untuk digunakan dalam proses pembelajaran sejarah. Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model *Alessi & Trollip*. Kevalidan media didasarkan pada hasil validasi ahli yang dilakukan pada tahap uji alpha melalui beberapa validator yaitu materi dan media. Adapun perolehan hasil dari validasi materi sebesar 91,66 dan validasi media sebesar 93,05 dengan kategori sangat valid. Selain itu, tingkat respon pendidik dan peserta didik terhadap media yang dikembangkan dapat diketahui dari hasil angket respon yang diukur melalui tahap uji beta menunjukkan bahwa respon pendidik mencapai 100% dan respon peserta didik sebesar 99,59% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Aplikasi *Game* edukatif *Wordwall* pada Materi Penjajahan Belanda di Palembang Kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja ini valid, praktis, menarik dan layak digunakan dalam pembelajaran sejarah di Kelas XI Axio dan Xi DKV SMK PGRI Tanjung Raja.

Kata Kunci: Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif, *Wordwall*, Penjajahan Belanda di Palembang.

Disetujui,
Pembimbing

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199207292019031013

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Pendidikan Sejarah

Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199207292019031013

ABSTRACT

This study is titled “Development of the Wordwall Educational Game Application on Dutch Colonial History This research is entitled “Development of Wordwall Educational Game Application on Dutch Colonization Material in Palembang Class XI SMK PGRI Tanjung Raja”. The purpose of this research is to be able to develop a Wordwall Educational Game Application that is valid, practical, and interesting to use in the history learning process. This research is a type of development research using the Alessi & Trollip model. The validity of the media is based on the results of expert validation conducted at the alpha test stage through several validators, namely material and media. The acquisition of results from material validation amounted to 91.66 and media validation amounted to 93.05 with a very valid category. In addition, the level of response of educators and students to the media developed can be known from the results of the response questionnaire measured through the beta test stage showing that the response of educators reached 100% and the response of students was 99.59% which was included in the very good category. So it can be concluded that the Wordwall Educational Game Application on Dutch Colonization in Palembang Class XI SMK PGRI Tanjung Raja is valid, practical, interesting and feasible to use in learning history in Class XI Axio and Xi DKV SMK PGRI Tanjung Raja.

Keywords: Development of Educational Game Applications, Wordwall, Dutch Colonization in Palembang.

Approved,
Supervisor



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

Certified By,
Coordinator of the History Education Study Program



Muhammad Reza Pahlevi, M.Pd.
NIP. 199202292019031013

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan teknologi, yang mempercepat dan memudahkan usaha manusia, merupakan ciri khas kemajuan peradaban global. Hal ini juga mempengaruhi sejumlah aspek seperti bisnis, pekerjaan, dan aktivitas lainnya. Di dalamnya, dampak teknologi ini juga dirasakan dalam dunia pendidikan (Andika & Firdaus, 2022; Moku et al., 2022; Salsabila & Agustian, 2021; A. P. Sari & Munir, 2024). Teknologi pendidikan membuka dimensi baru dalam proses pembelajaran, yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk lebih kreatif, berinovasi, dan memperdalam pemahaman mereka terhadap berbagai fenomena sehingga pembelajaran tidak terasa jenuh (Mesra et al., 2023; Putri, 2023).

Beradaptasi dengan era teknologi, tenaga pendidik wajib menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi agar peserta didik dapat belajar dengan cara yang lebih bermakna. Dengan kata lain, paradigma pengajaran kemungkinan akan berheger menjadi “student center” sebagai hasil dari dampak era ini. Penggunaan teknologi di dalam kelas telah mengubah pengalaman pendidik dan peserta didik dengan pendidikan secara signifikan menuju pendekatan yang lebih dinamis, interaktif (Firmansyah, 2019; Harefa et al., 2024; Siringoringo & Alfaridzi, 2024; Subroto et al., 2023). Dengan demikian, teknologi mampu mengubah metode pembelajaran yang tradisional menjadi lebih inovatif, sehingga mampu meningkatkan kualitas pembelajaran (Hasnida et al., 2024; Hidayatullah et al., 2023; Sakti, 2023).

Untuk mewujudkan pembelajaran yang inovatif, pendidik perlu memanfaatkan berbagai alat dan aplikasi digital yang dapat mendukung terciptanya pengalaman belajar yang lebih menarik dan relevan. Pembelajaran inovatif tidak hanya mengandalkan penggunaan teknologi yang dapat mendorong kreativitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah di kalangan peserta didik (Puentedura, 2020).

Realitanya tidak semua pendidik mampu memberikan stimulus yang efektif

dikarenakan banyak pendidik yang masih belum bisa menyesuaikan diri dalam perkembangan teknologi. Banyak di antara mereka yang masih terbatas pada penggunaan metode konvensional dalam mengajar, seperti ceramah dan penghafalan, yang cenderung kurang efektif dalam menarik perhatian peserta didik, terutama di era digital ini (Mouza, 2020). Padahal, perkembangan teknologi memberikan banyak peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya di bidang sejarah, yang memerlukan cara penyampaian yang menarik agar peserta didik dapat lebih mudah memahami dan mengingat peristiwa-peristiwa penting.

Namun, pembelajaran sejarah di Indonesia banyak didominasi oleh ceramah dan buku teks yang cenderung kurang memotivasi peserta didik untuk aktif berpartisipasi dan mendalami materi, terutama materi yang kompleks dan membutuhkan pemahaman kontekstual (Tarman, 2021). Seperti yang dinyatakan oleh Abdullah dalam penelitian Alfian (2011), yang mengutip pendapat para ahli mengenai fenomena pembelajaran sejarah di Indonesia, dijelaskan bahwa pengajaran sejarah di sekolah-sekolah masih cenderung menekankan pada penguasaan fakta-fakta sejarah semata. Hal ini menyebabkan pembelajaran terasa kering dan tidak memberi ruang bagi peserta didik untuk memahami makna yang lebih mendalam dari peristiwa-peristiwa bersejarah (Asmara, 2019).

Berdasarkan kenyataan tersebut, harus diakui bahwa secara umum, pelaksanaan pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah masih belum sepenuhnya mencerminkan tujuan dan esensi mata pelajaran tersebut, karena meskipun telah ada beberapa pendidik yang mulai melakukan inovasi, pendekatan yang digunakan pada kenyataannya masih didominasi oleh metode hafalan dan bersifat kognitif. Padahal sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan peristiwa-peristiwa masa lalu, sejarah semestinya diajarkan dengan metode yang mampu menumbuhkan pemikiran kritis peserta didik dan membantu mereka mengaitkan peristiwa sejarah dengan kondisi masa kini (Anderson, 2020; Sardiman, 2017). Oleh karena itu, sangat penting untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan inovatif, salah satunya melalui penerapan permainan (*games*) sebagai alternatif dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *game*

edukatif.

Pembelajaran berbasis *game* telah menjadi tren penting dalam pendidikan modern karena menggabungkan elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik. *Game* edukatif merupakan media pembelajaran yang sangat mendukung proses pembelajaran di dalam kelas. *Game* edukatif merupakan sebuah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar peserta didik sambil bermain (Hartanti, 2019; Maimunah & Kusmiyati, 2025; Puspitasari & Anggraeni, 2019). *Game* ini tidak hanya menawarkan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui mekanisme yang kompetitif dan menarik. Untuk mendukung penerapan *game* edukatif dalam pembelajaran, salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah *Wordwall*.

Wordwall merupakan sebuah aplikasi pembelajaran berbasis web yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai template aktivitas dalam bentuk permainan edukatif yang menyenangkan. Aplikasi ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran, sumber belajar, maupun alat penilaian berbasis daring yang menarik bagi peserta didik (Arni, 2021; Hadi *et al.*, 2024; Hartati *et al.*, 2024; Ratnasari *et al.*, 2022; Sari *et al.*, 2023). *Wordwall* menyediakan beragam fitur permainan seperti *Anagram*, *Flying Fruit*, *Airplane*, *Maze Chase*, *Crossword*, *Quiz*, dan masih banyak lainnya. Keberagaman aktivitas ini memungkinkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran di kelas dengan cara yang lebih menyenangkan, sekaligus menumbuhkan motivasi belajar peserta didik melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik materi yang diajarkan (Sitohang *et al.*, 2024; Zahro, 2022).

Sebagai upaya mendukung proses pembelajaran yang lebih komprehensif dan mandiri, pengembangan media *Wordwall* ini juga dilengkapi dengan E-modul berbasis Publuu. E-modul tersebut memungkinkan peserta didik mengakses materi secara digital, dengan tampilan yang menarik, serta dapat digunakan sebagai acuan belajar baik di dalam maupun di luar kelas.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan peneliti di SMK PGRI Tanjung raja. Peneliti mewawancarai pendidik mata pelajaran sejarah kelas XI dan

mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran yang bervariasi di dalam kelas masih cukup rendah. Kegiatan pembelajaran hanya mengandalkan buku pelajaran dan *powerpoint*. Pendidik juga lebih banyak menggunakan model pembelajaran konvensional seperti ceramah dan penugasan. Hal ini mengindikasikan penurunan belajar dan kurangnya minat belajar para peserta didik. Analisis kebutuhan peserta didik di SMK PGRI Tanjung Raja juga sudah peneliti lakukan, dalam hal ini peneliti menemukan data bahwa peserta didik merasa kurang terlibat dalam pembelajaran di kelas karena pendidik lebih fokus kepada diskusi dan hanya sesekali menggunakan media. Hal ini mendorong peneliti untuk melakukan pengembangan media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Didukung dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Anggianna Putri Lubis dan Ishaq Nuriadin yang berjudul “Efektivitas Aplikasi *Wordwall* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar”. Dimana hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi *Wordwall* mampu menumbuhkan motivasi dan semangat belajar peserta didik, sehingga hasil belajar peserta didik pada materi bangun ruang juga semakin meningkat (Lubis & Nuriadin, 2022).

Lalu penelitian dahulu sebelumnya oleh Hasanah dkk. Yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Wordwall* Pada Pembelajaran IPAS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa media dinilai sangat layak digunakan dan mampu meningkatkan ketuntasan belajar peserta didik secara signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa *Wordwall* memiliki potensi yang baik untuk diterapkan dalam konteks pembelajaran lainnya (Hasanah *et al.*, 2024).

Dan penelitian terdahulu berikutnya oleh (A. Kurniawan, 2023) dengan judul “Pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Teknologi AI (*Artificial Intelligence*) Pada Materi Media Dan Produksi”. Penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan e-modul berbasis Android dengan dukungan teknologi AI dinilai sangat layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. E-modul tersebut mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik serta memberikan

kemudahan akses belajar secara fleksibel melalui perangkat mobile. Hasil ini menguatkan pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam menciptakan media pembelajaran yang adaptif dan efisien sesuai dengan kebutuhan peserta didik masa kini.

Beberapa penelitian sebelumnya telah menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Wordwall* dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, seperti yang dilakukan oleh Anggianna Putri Lubis dan Ishaq Nuriadin (2022) pada mata pelajaran Matematika, serta oleh Hasanah dkk. (2024) dalam pembelajaran IPAS. Dalam konteks media digital lainnya, e-modul juga telah dikembangkan dalam berbagai studi, seperti yang dilakukan oleh Andri Kurniawan (2023). Meskipun terdapat beberapa studi yang mencoba menggabungkan e-modul dengan media *Wordwall*, secara umum belum banyak yang menerapkan kombinasi tersebut dalam pembelajaran sejarah lokal, khususnya pada materi penjajahan Belanda di Palembang. Selain itu, kebanyakan penelitian sebelumnya berfokus pada peningkatan hasil belajar, bukan pada pengembangan media yang mengutamakan aspek kelayakan dan respon pengguna.

Oleh karena itu, penelitian ini akan menghadirkan suatu inovasi pembelajaran berupa penggabungan aplikasi *Game Edukatif Wordwall* dengan E-Modul berbasis Publuu yang dirancang secara khusus untuk materi penjajahan Belanda di Palembang pada kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja. Pendekatan ini diharapkan mampu menghadirkan pengalaman belajar sejarah yang lebih menarik, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang didapat, maka dilakukan sebuah penelitian pengembangan media pada materi penjajahan Belanda di Palembang. Penelitian yang nantinya menghasilkan produk dengan judul **“Pengembangan *Game Edukatif Wordwall* pada Materi Penjajahan Belanda di Palembang Kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana prosedur Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada materi penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja?
2. Bagaimana kevalidan produk Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada materi penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja?
3. Bagaimana respon pendidik dan peserta didik terkait produk Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada materi penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk mendeskripsikan prosedur Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada materi penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja.
2. Untuk mengetahui kevalidan produk Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada materi penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja.
3. Untuk mendeskripsikan respon pendidik dan peserta didik terkait produk Pengembangan Aplikasi *Game* Edukatif *Wordwall* pada materi penjajahan Belanda di Palembang kelas XI SMK PGRI Tanjung Raja.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah, dan tujuan penelitian yang sudah dijelaskan di atas maka manfaat dari penelitian ini antara lain:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dan kajian dalam bidang media pembelajaran sebagai pendekatan inovatif dalam pembelajaran sejarah. Penelitian ini juga memperkaya literatur mengenai strategi pembelajaran digital berbasis permainan edukatif yang kontekstual, terutama dalam penguatan pembelajaran sejarah lokal di tingkat pendidikan menengah kejuruan.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Peserta Didik, Media ini diharapkan mampu meningkatkan motivasi, pemahaman, serta keterlibatan peserta didik terhadap pembelajaran sejarah terkhusus pada materi penjajahan Belanda di Palembang.
2. Bagi Pendidik, Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif inovatif dalam menyampaikan materi sejarah secara menarik dan interaktif.
3. Bagi Sekolah, Produk hasil pengembangan dapat menjadi sumber belajar digital yang mendukung pelaksanaan pembelajaran berbasis teknologi dan kurikulum merdeka belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Abubakar, H. R. (2021). *Pengantar Metodologi Penelitian*.
- Admadja, I. P., & Marpanaji, E. (2016). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Praktik Individu Instrumen Pokok Dasar Siswa SMK di Bidang Keahlian Karawitan. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(2), 173.
- Adolph, R. (2016). *Kajian Teori*. 1–23.
- Afifah, S., Basyir, T., Andriani, D., & Fatria, M. (2024). Pengembangan Media Wordwall pada Pembelajaran Ekonomi di SMA Terpadu Nurul Huda. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran*, 7, 4401–4410.
- Agustini, K., & Ngarti, J. G. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Menggunakan Model R&D. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(1), 62–78.
- Anam S, M., & Dwiyogo, W. D. (2019). *Teori Belajar Behaviristik dan Implikasinya dalam Pembelajaran*. 2. https://cdn-gbelajar.simpkb.id/s3/p3k/Pedagogi/Artikel/TEORI_BELAJAR_BEHAVIORISTIK_DAN_IMPLIKAS.pdf
- Andayani, D. D., Fathahillah, F., & Jakob, F. E. (2024). *SCHOLARS: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan Pengembangan E-Modul Ajar Kurikulum Merdeka Berbasis Augmented Reality pada Mata Pelajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) kelas VII UPT SMP Negeri 4 Parepare Development Of AR-Based Independent*. 2(2), 86–98. <https://doi.org/10.31959/js.v2i2.2521>
- Anderson, C. A. (2020). Teaching history in the 21st century: New approaches to engaging students. In *Oxford University Press*.
- Andika, & Firdaus, M. (2022). Teknologi Dalam Pendidikan: Bagaimana Teknologi Mempengaruhi Keadaan Belajar? *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 1(1), 47–54.

- Apriana, A., & Heryati, H. (2021). Perekonomian Masyarakat Sumatera Selatan abad 15-18 M. *Danadyaksa Historica*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.32502/jdh.v1i1.3552>
- Aprianty, D., Somakim, S., & Wiyono, K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pembelajaran Matematika Materi Persegi Panjang dan Segitiga di Sekolah Dasar. *Sekolah Dasar: Kajian Teori Dan Praktik Pendidikan*, 30(1), 1–13. <https://doi.org/10.17977/um009v30i12021p001>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif. *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Arisandy, D., Marzal, J., & Maison, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi Menggunakan Software Construct 2 Berbantuan Phet Simulation Berorientasi pada Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(3), 3038–3052. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i3.993>
- Arisnaini, A. (2022). Implementasi Teori Behavioris-Strukturalis dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Serambi Tarbawi*, 10(2), 193–210. <https://doi.org/10.32672/tarbawi.v10i2.5048>
- Ariyanto, R. (2020). PERANAN SULTAN MAHMUD BADARUDDIN II DALAM PERANG PALEMBANG 1819-1821. *Karmawibangga : Historical Studies Journal*, 02(02), 86–93.
- Arni, R. (2021). Penggunaan Games Edukasi Dengan WordwallSolusi Pjj Yang Menyenangkan. *Minasan*, 978-623-92393-2-9, 10–19.
- Asfar, A. M. I. T., Asfar, A. M. I. A., & Halamury, M. F. (2019). Teori Behaviorisme (Theory of Behaviorism). *Researchgate*, 1–32. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.34507.44324>
- Asih, R. M., & Muslim, A. H. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Ular Tangga Berbasis Kearifan Lokal pada Tema 3 Subtema 2 Pembelajaran 4 di Kelas V SD Negeri 1 Dukuhwaluh. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 3(03), 330–341. <https://doi.org/10.57008/jjp.v3i03.557>

- Aslam, A. P. (2023). *Metodologi Penelitian*.
- Asmara, Y. (2019). Pembelajaran Sejarah Menjadi Bermakna dengan Pendekatan Kontektual. *Kaganga: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Riset Sosial-Humaniora*, 2(2), 105–120. <https://doi.org/10.31539/kaganga.v2i2.940>
- Asrul, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pelajaran Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi Dalam Pendidikan*, 2(2), 268–276. <https://doi.org/10.24114/jtikp.v2i2.3303>
- Azani, A., Sarmila, S., & Gusmaneli, G. (2024). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(3), 17–37. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Basyari, M. K. (2019). *PERLAWANAN KESULTANAN PALEMBANG TAHUN 1811-1821 TERHADAP SISTEM PEMERINTAHAN BELANDA*. 1–23.
- Basyir, M. S., Dinana, A., & Diana Devi, A. (2022). Kontribusi Teori Belajar Kognitivisme David P. Ausubel dan Robert M. Gagne dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Madrasah*, 7(1), 89–100. <https://doi.org/10.14421/jpm.2022.71.12>
- Blevins, B. (2020). The Role of Interactive Media in Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes. *Journal of Educational Technology Systems*, 49(3), 405–418.
- Budiati, S. (2019). Pembelajaran Sejarah Dengan Menggunakan E-Learning di SMA Pangudi Luhur St. Yusup Yogyakarta. *Thesis*, 11–12.
- Bustanil S, M., Asrowi, A., & Adianto, D. T. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Video Tutorial Di Sekolah Menengah Kejuruan. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 119–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v21i2.11568>
- Damayanti, A., Sunismi, S., & Zauri, A. S. (2024). *Pengembangan Bahan Ajar Interaktif Materi Sistem Persamaan Linier Dua Variabel Kelas VIII dengan Aplikasi Publuu Flipbook-Canva APPS*. 19(20).
- Darwis, M., Firmansyah, A., & Mirzachaerulsyah, E. (2022). Penerapan Metode Blended Learning dalam Pembelajaran Sejarah di Kelas XI MA Miftahul

- Ulum. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(22), 359–370.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7339217>.
- Devi, A. S., Hotimah, K., A, R. S., Karimullah, A., & Anshori, M. I. (2022). Mewawancarai Kandidat: Strategi untuk Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas. *MASMAN: Master Manajemen*, 2(2), 66–78.
<https://doi.org/10.59603/masman.v2i2.387>
- Dewanti, S. C., & Sholihah, U. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Koordinat Kartesius di SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 7(3), 65–75.
<https://ejournal.unib.ac.id/jpmr/article/view/22260>
- Dhita, A. N., Asmi, A. R., Pahlevi, M. R., Rianda, I. L., & Aderoben, A. (2022). *PENJAJAHAN BANGSA BELANDA DI PALEMBANG*.
- Djamaluddin, A., & Wardana, W. (2019). BELAJAR DAN PEMBELAJARAN 4 Pilar Peningkatan Kompetensi Pedagogi. In *CV. Kaaffah Learning Center*.
- Dwiyono. (2017). Game Media Pembelajaran Interaktif Pada Kompetensi Dasar Mendeskripsikan Penggunaan Peralatan Tangan (Hand Tools) Dan Peralatan Bertenaga (Power Tools). *Program Studi Pendidikan Teknik Mekatronika*, 7(4), 343–351.
- Eka Yuda Wibawa, A. (2021). Implementasi Platform Digital Sebagai Media Pembelajaran Daring Di Mi Muhammadiyah Pk Kartasura Pada Masa Pandemi Covid-19. *Berajah Journal*, 1(2), 76–84.
<https://doi.org/10.47353/bj.v1i2.15>
- Faizah, H., & Kamal, R. (2024). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 8(1), 466–476. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i1.6735>
- Farisia, Fitriyah, A., Dzulkarami, D., Jannah, S. W., & Irsyad, A. S. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia MI/SD. *Jurnal Pendidikan Transformatif*, 3(3), 51–61.
- Faruq, U. Al, & Mulvia, D. (2023). Rancang Bangun Platform Digital Marketing Event Jakarta Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi Dan Sains Teknologi*, 5(2).
- Fathoni, A., Prasodjo, B., Jhon, W., & Zulqadri, D. M. (2021). *Media dan*

Pendekatan Pembelajaran di Era Digital (Vol. 01).

- Festiawan, R. (2020). Belajar dan pendekatan pembelajaran. *Universitas Jenderal Soedirman*, 1–17.
- Firmansyah, E. (2019). PENERAPAN TEKNOLOGI SEBAGAI INOVASI PENDIDIKAN. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 657–666.
- Fithriyah, D. N. (2024). Teori-Teori Belajar dan Aplikasinya dalam Pembelajaran. *Jemi: JURNAL EDUKASI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH*, 2(1), 12–21. <https://doi.org/10.61815/jemi.v2i1.341>
- Gunawan, P., & Karimah, R. S. (2022). Memahami Teori Belajar Behavioristik Dan Implementasi Dalam Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 2(1), 90–99.
- Hadi, W., Sari, Y., & Pasha, N. M. (2024). Analisis Penggunaan Media Interaktif Wordwall terhadap Peningkatan Hasil Belajar IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 14(2).
- Haptanti, F. S., Hikmah, M., & Basuki, I. A. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Bahasa Indonesia. *JoLLA Journal of Language Literature and Arts*, 4(9), 972–980. <https://doi.org/10.17977/um064v4i92024p972-980>
- Hardyanto, R. H., & Surjono, H. D. (2016). Pengembangan Dan Implementasi E-Learning Menggunakan Moodle Dan Vicon Untuk Pelajaran Pemrograman Web Di Smk. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.21831/jpv.v6i1.6675>
- Harefa, I. P. P., Titi, S., Hulu, L., & Novalia, L. (2024). Mengintegrasikan Teknologi dalam Perencanaan Pembelajaran: Meningkatkan Minat dan Prestasi Hasil Belajar. *Jurnal Kajian Dan Penelitian Umum*, 2(6), 47–54.
- Hartanti, D. (2019). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia. *Prosiding Seminar Nasional*, 1(1), 78–85. <https://jurnal.ustjogja.ac.id/index.php/snpep2019/article/view/5631>
- Hartati, F. R., Sumartiningsih, S., & Yuwono, A. (2024). Penggunaan Media Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD : Literatur Review.

Jurnal Educatio, 10(4), 1306–1314.

- Hasanah, K. U., Makmun, M. N. Z., & Aisyah, N. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Wordwall Pada Pembelajaran Ips Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar. *Berkala Ilmiah Pendidikan*, 4(1), 69–78.
- Hasnida, S. S., Adrian, R., & Siagian, N. A. (2024). Tranformasi Pendidikan Di Era Digital. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(1), 110–116. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i1.2488>
- Hatmono, P. D. (2021). Historiografi Buku Teks Sejarah Lokal Pada Pembelajaran Sejarah. *Sabbhata Yatra: Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 2(1), 60–74. <https://doi.org/10.53565/sabbhatayatra.v2i1.279>
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *JOURNAL OF INFORMATION SYSTEMS AND MANAGEMENT*, 02(06). <https://jisma.org>
- Hinduja, P. (2021). From Behaviorism to Constructivism in Teaching-Learning Process. *Journal of Education & Social Sciences*, 9(2), 111–122. <https://doi.org/10.20547/jess0922109204>
- Hotimah, H., Ermiana, I., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Macromedia Flash Untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis. *Progres Pendidikan*, 2(1), 7–12. <https://doi.org/10.29303/prospek.v2i1.57>
- Husen, A. (2023). Strategi Pemasaran Melalui Digital Marketing Campaign Di Toko Mebel Sakinah Karawang. *Jurnal Economina*, 2(6), 1356–1362. <https://doi.org/10.55681/economina.v2i6.608>
- Hutabarat, D. S., Harahap, T. H., & Panggabean, E. M. (2023). Penerapan Teori Pembelajaran Robert M.Gagne Pada Proses Belajar Matematika SMA. *Tut Wuri Handayani : Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 2(2), 58–65. <https://doi.org/10.59086/jkip.v2i2.287>
- Ilham, M., Cahyani, R. D., & Rusgianti, S. (2020). Kesultanan Palembang Darussalam: Sejarah Dan Sumbangsih Para Sultan Bagi Peradaban Islam Di Sumatera Selatan. *JAMBE: Jurnal Sejarah Peradaban Islam*, 2(2), 14–31.

<https://www.tamaddun.fah.uinjambi.ac.id/index.php/tamaddun/article/view/25/27>

- Janah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Janah, S. M., & Ariyani, D. (2021). Pemanfaatan Game Edukasi Marbel Angka Berbasis Android Sebagai Media Pengenalan Angka Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 24–32.
- Jelita, M., Ramadhan, L., Pratama, A. R., Yusri, F., & Yarni, L. (2023). Teori Belajar Behavioristik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(3), 404–411.
- Julpa, H. (2023). *PEMANFAATAN GAME EDUKASI SEJARAH UNTUK MENINGKATKAN KETERTARIKAN DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH*.
- Jumhari. (2010). *Sejarah Sosial Orang Melayu, Keturunan Arab, dan Cina di Palembang: Dari Masa Kesultanan Palembang Hingga Reformasi*.
- Khoiruzzadi, M., & Prasetya, T. (2021). PERKEMBANGAN KOGNITIF DAN IMPLIKASINYA DALAM DUNIA PENDIDIKAN (Ditinjau dari Pemikiran Jean Piaget dan Vygotsky) Muhammad Khoiruzzadi, 1 & Tiyas Prasetya 2. *Jurnal Madaniyah*, 11, 1–14.
- Kurniawan, A. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Android Menggunakan Teknologi Ai (Artificial Intelligence) Pada Materi Media Dan Produksi. *DEVOSI Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 13(2), 27–34.
- Kurniawan, C., Ayudhia, E., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN WORDWALL PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR. *CaXra : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 05(01), 49–60.
- Langi, A. S. P., Natsir, M., & Anam, S. (2022). Analisis Pemanfaatan Platform Media Sosial Dalam Perdagangan Pakaian Jadi Di Pertigaan Kampus Universitas. *Value Added: Majalah Ekonomi Dan Bisnis*, 18(1), 22. <https://doi.org/10.26714/vameb.v18i1.9629>
- Latifa, M., Anastasya, W. D., Syafrudin, S., & Ilmi, D. (2023). Behavioristic Learning Theory and Its Implications For Learning. *ANTHOR: Education*

- and Learning Journal*, 2(4), 471–479.
<https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.180>
- LESTARI, D., Yusuf, S., & Asmi, A. R. (2019). ... *Palembang Terhadap Belanda Tahun 1819-1821 (Sumbangan Materi Pelajaran Mata Kuliah Sejarah Indonesia Masa Kolonial)*.
https://repository.unsri.ac.id/2580/%0Ahttps://repository.unsri.ac.id/2580/4/RAMA_87201_06041381520050_0023046102_0009098702_01_FRONT_RE F.pdf
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Lubis, A. P., & Nuriadin, I. (2022). Efektivitas Aplikasi Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6884–6892.
<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.3400>
- Magdalena, I., Shodikoh, A. F., Pebrianti, A. R., Jannah, A. W., & Susilawati, I. (2021). Pentingnya Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sdn Meruya Selatan 06 Pagi. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 3(2), 312–325. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi>
- Mahmud, K. I. (2010). Sejarah Palembang. In *wikipedia* (p. 51). Palembang: Anggrek.
- Mahyuddin, N., Rozimela, Y., & Yaswinda. (2018). Model Pembelajaran Berbahasa Santun Melalui Cd Pembelajaran Interaktif Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Pariaman. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(II), 49–54.
- Maimunah, S., & Kusmiyati, K. (2025). Dampak Pembelajaran Berbasis Game terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V UPTD SDN Pendabah 3. *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(1), 72–81.
- Mardiyah, N. A., Safira, V., & Saefudin, A. (2024). Sosial Media Ruang Belajar: Pemanfaatan Platform Digital, Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 3 Jepara. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 9(3), 1251–1260.
<https://doi.org/10.51169/ideguru.v9i3.913>

- Marliansyah, I. S., Ismail, G., Supriatini, S., Wardarita, R., & Rukiyah, S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Appinventor Berbasis Pada Android Materi Debat. *Jurnal Bindo Sastra*, 6(1), 57–62. <https://doi.org/10.32502/jbs.v6i1.3889>
- MASANI, A. (2021). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI BAHASA INGGRIS MELALUI PEMBELAJARAN DENGAN PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DI KELAS 7 SEMESTER GENAP 2020/2021 SMPN 4 MATARAM. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 1(3), 238–244. <https://doi.org/10.51878/edutech.v1i3.699>
- Mesra, R., Pratiwi, D., Handayani, R., Bagus, I. A. A. W., Margiyono, S., Sampe, F., Halim, F. A., Mayasari, Saptadi, N. T. S., Purwati, H., Ridhani, J., Munandar, H., Tandirerung, V. A., Hamdani, H., & Aina, M. (2023). *TEKNOLOGI PENDIDIKAN*.
- Mokalu, V. R., Panjaitan, J. K., Boiliu, N. I., & Rantung, D. A. (2022). Hubungan Teori Belajar dan Teknologi Pendidikan. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(1), 1475–1486. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2192>
- Moreno, R., & Mayer, R. E. (2021). Cognitive-affective theory of learning with media. In *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press, 2, 347–369. <https://doi.org/DOI>
- Motoh, T. C. (2021). Pembelajaran Matematika Di Sma Negeri 1 Dampal Utara Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Penelitian*, 3(1), 24–33. https://ojs.umada.ac.id/index.php/Tolis_Ilmiyah/article/view/162
- Mouza, C. (2020). The role of digital technologies in educational reform: Reaching the diverse needs of students. *Educational Technology Research and Development*, 68(2), 345–359.
- Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 30.
- Nafian, R. K., Widayanti, U. A., & Rahmawati, I. (2024). Penggunaan Media

- Wordwall Sebagai Evaluasi Pembelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 1 Gumul. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran (JTTP)*, 01(04), 747–750.
- Nahar, N. I. (2016). PENERAPAN TEORI BELAJAR BEHAVIORISTIK DALAM PROSES PEMBELAJARAN. *Nusantara (Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial)*, 1. <https://doi.org/10.4324/9781003014546-7>
- Nidaur Rohmah, A. (2017). Belajar Dan Pembelajaran (Pendidikan Dasar). *CENDEKIA Media Komunikasi Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Islam*, 09(02), 193–210.
- Ningtyas, A. F., Tisngati, U., & Ardhyantama, V. (2024). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas IV. (*Doctoral Dissertation, STKIP PGRI PACITAN*), 13–56. <http://repository.stkippacitan.ac.id/id/eprint/1514>
- Noza, A. P., Wandira, R. A., & Gusmaneli. (2024). PENTINGNYA METODE BELAJAR DALAM. *Jurnal Kajian Ilmiah Interdisiplinier*, 8(4), 158–164.
- Nurhadi. (2020). Teori kognitivisme serta aplikasinya dalam pembelajaran. *EDISI : Jurnal Edukasi Dan Sains*, 2(1), 77–95.
- Nurhasana, I. (2021). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO-VISUAL PADA MATA PELAJARAN BAHASA ARAB. *AL-FIKRU: JURNAL PENDIDIKAN DAN SAINS*, 2(2).
- Nursalam, N., & Djaha, A. S. A. D. (2023). Pelatihan Pembuatan Kuesioner Penelitian Bagi Mahasiswa Prodi Administrasi Negara Fisip Universitas Nusa Cendana. *Jdistira*, 3(1), 25–31. <https://doi.org/10.58794/jdt.v3i1.433>
- Oktary, D., Khairiya, K., Mariah, K., Mardes, S., Yakub, E., & Mahdum. (2024). Pemanfaatan Game Edukasi WordWall Sebagai Media Pembelajaran Guru Sekolah Dasar (SD). *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*, 4, 43–49.
- Oktavia, V. N., AR, M. M., & Armadi, A. (2024). Inovasi Bahan Ajar Flipbook Berbasis PUBLUU dalam Mendukung Kemandirian Belajar Siswa pada Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(6), 4742–4750.

<https://journal.uir.ac.id/ajie/article/view/971>

- Pahlevi, M. R., Yusuf, S., & Alian. (2020). Peran Kabupaten Lahat dalam Revolusi Fisik di Sumatera Selatan Tahun 1947-1949. *Journal of Indonesian History*, 9(2), 167–177.
- Pane, B., Najoan, X., & Paturusi, S. (2017). Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Ragam Budaya Indonesia. *Jurnal Teknik Informatika*, 12(1), 1–9. <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/informatika/article/view/17793/17317>
- Panji, K. A. R., & Suriana, S. (2014). Sejarah Keresidenan Palembang. *Amaddun: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 14(2), 129–146.
- Pohan, A. R., Siregar, A. P., & Priyono, C. D. (2023). Efektivitas Metode Pembelajaran berbasis Aktivitas dalam Meningkatkan Keterlibatan dan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Terpadu. *MIND: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Budaya*, 3(1), 45–52.
- PuenteDura, R. R. (2020). SAMR: A conceptual framework for transforming education. *Journal of Educational Technology*, 38(2), 15–29.
- Puspitasari, T., & Anggraeni, D. (2019). Pendekatan Games Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Bagi Relawan Gemma Insani Indonesia. *Jurnal Komunitas : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 16–21. <https://doi.org/10.31334/jks.v2i1.288>
- Pusvasari, A., & Saleh, A. (2022). Kebijakan Desentralisasi Hindia Belanda terhadap Tata Kota Palembang 1900-1940. In *PERPUSTAKAAN Prof. Dr. Nurholish Madjid* (p. 88). Fakultas Adab dan Humaniora UIN Syarif Hidayatullah : Jakarta.
- Putri, R. A. (2023). Pengaruh Teknologi dalam Perubahan Pembelajaran di Era Digital. *Journal of Computers and Digital Business*, 2(3), 105–111. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v2i3.233>
- Qusyairi, L. A. H. (2020). Pemanfaatan Media Dalam Metode Simulasi Pada Pembelajaran PAI. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 195–211. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- Rahmatika, V. I., & Septiana, I. (2024). Penggunaan Media Wordwall Dalam

- Pembelajaran Teks Cerita Inspiratif Siswa Smp Kelas Ix. *Jurnal Bahasa Indonesia Prima (BIP)*, 6(1), 1–8. <https://doi.org/10.34012/bip.v6i1.3908>
- Rahmawati, A., Halimah, N., Setiawan, A. A., Islam, P. A., Islam, F. A., Syekh-yusuf, U. I., & Purwokerto, U. M. (2024). Optimalisasi Teknik Wawancara Dalam Penelitian Field Research Melalui Pelatihan Berbasis Participatory Action Research Pada Mahasiswa Lapas Pemuda Kelas IIA Tangerang. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 135–142.
- Rahmawati, W. N. (2024). Teori Belajar Behavioristik Dan Penerapannya Dalam Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Motivasi Pendidikan Dan Bahasa*, 2(1), 12–19.
- Ratnasari, D., Dhiya, H. R., & Susanti, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris yang Menyenangkan. *Seminar Nasional Hasil Pelaksanaan Program Pengenalan Lapangan Persekolahan*, 1243–1250.
<http://seminar.uad.ac.id/index.php/semhasmengajar/article/view/10848>
- Rohmah, N. (2021). Media Pembelajaran Masa Kini: Aplikasi Pembuatan dan Kegunaannya. *Awwaliyah: Jurnal PGMI*, 4(2), 177–181.
<https://doi.org/10.58518/awwaliyah.v4i2.771>
- Romadhoni, A. M. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Belajar. *Urnal Citra Pendidikan*, 4(1), 1561–1569.
<https://jurnalilmiahcitrabakti.ac.id/jil/index.php/jcp/article/view/3094/872>
- Rosas, R., Nussbaum, M., Cumsille, P., & Moreno-Ger, P. (2020). On the impact of game-based learning on students' motivation and performance. *Computers & Education*, 148, 32–43.
- Rustamana, A., Hasna Sahl, K., Ardianti, D., Hisyam, A., Solihin, S., Sultan, U., Tirtayasa, A., Raya, J., No, C., & Banten, S. (2024). Penelitian dan Pengembangan (Research & Development) dalam Pendidikan. *Jurnal Bima: Pusat Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 2(3), 60–69.
<https://doi.org/10.61132/bima.v2i3.1014>
- Sakti, A. (2023). Meningkatkan Pembelajaran Melalui Teknologi Digital. *Jurnal*

- Penelitian Rumpun Ilmu Teknik (JUPRIT)*, 2(2), 212–219.
<https://doi.org/10.55606/juprit.v2i2.2025>
- Saleh, M. S., Syaruddin, Saleh, M. S., Azis, A., & Sahabuddin. (2023). *Media Pembelajaran*. 1–77.
<https://repository.penerbiteurka.com/publications/563021/media-pembelajaran>
- Salsabila Salsabila, Arya Bisma Nugraha, & Gusmaneli Gusmaneli. (2024). Konsep Dasar Belajar dan Pembelajaran dalam Pendidikan. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 4(2), 100–110.
<https://doi.org/10.56910/pustaka.v4i2.1390>
- Salsabila, U. H., & Agustian, N. (2021). Peran Teknologi Pendidikan Dalam Pembelajaran. *Islamika : Jurnal Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 3(1), 123–133. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i7.3115>
- Santosa, Y. B. P., & Hidayat, F. (2020). Variabilitas Penggunaan Model Pembelajaran Pada Kegiatan Pembelajaran Sejarah Peminatan Kelas X IPS di Kota Depok. *SINDANG: Jurnal Pendidikan Sejarah Dan Kajian Sejarah*, 2(2), 94–104. <https://doi.org/10.31540/sindang.v2i2.863>
- Santun, D. I. M., Murni, & Supriyanto. (2010). Iliran dan Uluan: Dinamikadan Dikotomi Sejarah Kultural Palembang. In *Eja Publisher*.
- Sardiman, S. (2017). Reformulasi Pembelajaran Sejarah: Sebuah Tantangan. *ISTORIA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sejarah*, 12(2).
- Sari, A. P., & Munir. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Efektivitas Kegiatan di Kelas. *Teknologi Transformasi Digital (Digitech)*, 4(2).
- Sari, F. A. (2024). Pentingnya Media Pembelajaran Dalam Sistem Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Pembelajaran*, 2(2), 414–421.
- Sari, W. F., Sari, Y. P., Hazari, S. A., & Syarifuddin, S. (2023). Pemanfaatan Wordwall sebagai Media Pembelajaran Interaktif di SD Negeri 27 Palembang. *Scholastica Journal*, 6(2), 49–58.
- Sartika, T. (2023). Implementation of Stad Learning Model Through Comic Learning Media in English Learning to Improve Students ' Writing Skills.

Jurnal Pendidikan Intelektum, 4(1).

- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Schunk, D. H. (2020). Learning theories: An educational perspective. *Pearson*, 8. <https://doi.org/DOI>
- Setiawan, R. A., Hidayat, M. S., & Fatimah, F. (2023). PENGERTIAN DAN HAKIKAT BELAJAR & PEMBELAJARAN BAHASA ARAB. *ALFIYAH: Jurnal Pendidikan Pendidikan Bahasa Arab*, 1(1).
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa Itu Belajar? *Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA*, 35(1), 31–46.
- Setyarini, E. H., Mudiono, A., & Utama, C. (2022). Analisis Pentingnya Media Dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 3(2), 205–210. <https://doi.org/10.55681/jige.v3i2.390>
- Shabrina, A., Putri, R., & Khairi, A. (2025). Pentingnya Pemilihan Media Pembelajaran Yang Tepat Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Zaheen : Jurnal Pendidikan, Agama Dan Budaya*, 1(2), 120–131.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Silitonga, A. I., Hastuti, P., Thohiri, R., & Pulungan, A. F. (2022). Implementasi Addie Model Dalam Pengembangan E-Module Berbasis Case Method. *Sisfo: Jurnal Ilmiah Sistem Informasi*, 6(2), 101. <https://doi.org/10.29103/sisfo.v6i2.10298>
- Sinaga, R., Aruan, F. F., Charisma, I. F., & Sinaga, Y. S. (2024). Pengaruh Kebijakan Pendidikan Belanda Terhadap Struktur Sosial Lokal. *AR RUMMAN - Journal of Education and Learning Evaluation*, 1(2), 294–300.

- Siringoringo, R. G., & Alfaridzi, M. Y. (2024). Pengaruh Integrasi Teknologi Pembelajaran terhadap Efektivitas dan Transformasi Paradigma Pendidikan Era Digital. *Jurnal Yudistira: Publikasi Riset Ilmu Pendidikan Dan Bahasa*, 2(3), 66–76. <https://doi.org/10.61132/yudistira.v2i3.854>
- Sitohang, T., Simanjuntak, E. D. Y., Samosir, S. E., Panggabean, M. F., & Simanjuntak, S. E. (2024). Penggunaan Website Wordwall Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SMK Bima Utomo. *Kegiatan Positif: Jurnal Hasil Karya Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 11–24.
<https://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/view/790%0Ahttps://journal.arimbi.or.id/index.php/Kegiatanpositif/article/download/790/756>
- Slamet, F. A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Subroto, D. E., Supriandi, S., Wirawan, R., & Rukmana, A. Y. (2023). Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital: Tantangan dan Peluang bagi Dunia Pendidikan di Indonesia. In *Jurnal Pendidikan West Science* (Vol. 01, Issue 07).
- Suputra, P. I. M. (2023). Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 2(2), 332–336. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i2.2436>
- Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). *Jenis - Jenis Media Pembelajaran*. 1–6.
- Susetyo, B., & Ravico, R. (2021). Perubahan Birokrasi Marga Wilayah Musi Ulu Di Afdeeling Palembangsche Bovenlanden 1906-1942. *Sejarah Dan Budaya : Jurnal Sejarah, Budaya, Dan Pengajarannya*, 15(2), 305. <https://doi.org/10.17977/um020v15i22021p305-320>
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2).
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. Della, & Syafitri, R. (2023). Kerangka berfikir penelitian kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Pengajaran*, 2(1), 160–166.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman.

Prosiding Seminar Nasional, 1, 732–742.

- Tarihoran, D., Nau, M. H. R., & Lubis, R. (2021). Teori Belajar Robert Mills Gagne Dan Penerapan Dalam Pembelajaran Matematika. *JURNAL MathEdu (Mathematic Education Journal)*, 4(3), 32–38. <https://doi.org/10.37081/mathedu.v4i3.2242>
- Tarman, B. (2021). Gamification in education: Benefits and applications of Wordwall in the classroom. *Journal of Educational Technology*, 45(3), 257–273.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihah, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>
- Tri Prastawati, T., & Mulyono, R. (2023). Peran Manajemen Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Melalui Penggunaan Alat Peraga Sederhana. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(1), 378–392. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i1.709>
- Triacitra, R. A., Huda, N., & Kalsum, N. U. (2021). Pasang Surut Perdagangan Pada Masa Kesultanan Palembang Tahun 1804-1821. *Tamaddun: Jurnal Kebudayaan Dan Sastra Islam*, 21(1), 18–38. <https://doi.org/10.19109/tamaddun.v21i1.8301>
- Trivaika, E., & Senubekti, M. A. (2022). Perancangan Aplikasi Pengelola Keuangan Pribadi Berbasis Android. *Nuansa Informatika*, 16(1), 33–40. <https://doi.org/10.25134/nuansa.v16i1.4670>
- Ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *LAIS Sambas*, 1(1), 18–27.
- Ulum, M., & Fauzi, A. (2023). Behaviorism Theory and Its Implications for Learning. *Journal of Insan Mulia Education*, 1(2), 53–57. <https://doi.org/10.59923/joinme.v1i2.41>
- Umam, M. (2024). Menelisik Sejarah Segregasi dan Korelasinya dengan Tata Letak Kota Palembang. In *Kompasiana*. <https://www.kompasiana.com/mustafidul27908/6772b4a9ed641548ec454e42>

/menelisik-sejarah-segregasi-dan-korelasinya-dengan-tata-letak-kota-palembang

- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1(1), 1–8.
- Wahiddin, D., & Nurdiansyah, M. F. (2022). Pemanfaatan Platform Digital Pada Usaha Mikro Kecil Dan Menengah (UMKM) di Era Digital. *Jurnal Ilmu Administrasi Dan Organisasi*, 9(1), 12–20.
- Wandani, E., Sufhia, N. S., Eliawati, N., & Masitoh, I. (2023). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(5). <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>
- Wanto, S., Okilanda, A., Arisman, Lanos, M. E. C., Putra, D. D., Lestari, H., Awali, M., & Oktariyana. (2020). KUPAS TUNTAS PENELITIAN PENGEMBANGAN MODEL BORG & GALL. *Wahana Dedikasi*, 3(2).
- Wargadalem, F. R. (2017). *Kesultanan Palembang dalam Pusaran Konflik (1804-1825)*.
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Widhiatmoko, I., & Khafid, M. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kompetensi Dasar Persamaan Akuntansi Melalui Pendekatan Pendidikan Karakter Menggunakan Metode Group Investion. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dinamika Pendidikan*, 9(2), 121–129.
- Widiastuti, A., Hidayat, B., & Fadli, M. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Lokal Berbasis Visualisasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Sma. *Swarnadwipa*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.24127/sd.v7i1.2736>
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Game Edukasi

- Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–1038. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>
- Wisman, Y. (2020). Teori Belajar Kognitif Dan Implementasi Dalam Proses Pembelajaran. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(1), 209–215. <https://doi.org/https://doi.org/10.37304/jikt.v11i1.88>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yanti, R., Dafirsam, & Syam, H. (2024). Teori Belajar Kognitif Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Adiba: Journal of Education*, 4(3), 338–344.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247–257. <https://doi.org/10.37792/jukanti.v6i2.1025>
- Zahro, N. A. Q. (2022). Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Dan Motivasi Belajar Siswa. *Abdimajurnal Peningabdian Mahasiswa*, 2(1), 2878–2886.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229–234.